

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. (Husdrata, 2009, hlm. 3). Senada dengan pendapat Mahendra (2015, hlm 11) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memerlukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Dalam hal ini jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia.

Paturisi (2012, hlm. 4) berpendapat bahwa “Pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Ada juga menurut Firmansyah (2009, hlm. 32) “esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*)”. Dari kedua pendapat tersebut, mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum.

2.1.1 Perbedaan Makna Pendidikan Jasmani, Pendidikan Olahraga, Dan Pendidikan Olahraga

“Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Didalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik” (Husdrata, 2009, hlm. 21). Seperti yang dikemukakan oleh Paturisi (2012, hlm. 29) “pendidikan jasmani dapat berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berfikir dan

keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial”

Sedangkan “pendidikan olahraga adalah pendidikan yang membina anak agar menguasai cabang-cabang olahraga tertentu. Kepada murid diperkenalkan berbagai cabang olahraga agar mereka menguasai keterampilan berolahraga” (Husdrata, 2009, hlm. 21).

Sementara yang dimaksud dengan pendidikan kesehatan yang diungkapkan oleh Paturisi (2012, hlm. 29) adalah “Usaha yang diberikan berupa bimbingan atau tuntunan kepada seseorang atau anak didik tentang kesehatan, yang meliputi seluruh aspek pribadi baik (fisik, mental, dan sosial) agar dapat berubah dan berkembang secara harmonis”.

2.2 Model Pembelajaran

“Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau diluar kelas” Joyce dan Weil (dalam Wahyudi, 2015, hlm. 382). Selain itu Juliantine dkk. (2015, hlm. 4) menjelaskan bahwa “model merupakan garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang sangat situasional. Dalam studi pengembangan pembelajaran, model mendapat perhatian khusus. Secara umum istilah “model” diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan”.

Penjelasan tentang model pembelajaran yang lebih komprehensif diberikan oleh Fred Percipal (dalam Juliantine, 2015, hlm. 4) yang menyatakan bahwa: *“Model is a physical or conceptual representation of an object or system, incorporating certain specific features of the original.”* Maksud dari pernyataan tersebut, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu objek atau sistem yang mengkombinasikan/menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya. Jadi suatu model bukan merupakan bentuk asli, tetapi merupakan suatu rancangan yang terdiri dari banyak reproduksi.

Penjelasan lain tentang pengertian pembelajaran diberikan oleh Sukintaka (1991, hlm. 70) bahwa:

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan suatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan suatu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Gunter (dalam Santyasa, 2007, hlm. 7) juga mendefinisikan “*an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*”. Maksud dari pernyataan tersebut, model pembelajaran adalah suatu prosedur langkah demi langkah yang mengarah pada hasil pembelajaran tertentu.

Dari kedua penjelasan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah proses interaksi edukatif dimana ada suatu pihak yang memberi dan suatu pihak yang menerima dengan prosedur langkah demi langkah yang mengarah pada hasil pembelajaran tertentu.

2.2.1 Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik umum model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine, 2015, hlm. 11) adalah sebagai berikut:

- a. Prosedur yang ilmiah, maksudnya model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah perilaku siswa.
- b. Hasil belajar yang spesifik, maksudnya setiap model pembelajaran memperinci hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati.
- c. Lingkungan yang dispesifikkan, maksudnya setiap model pembelajaran memperinci secara tegas kondisi lingkungan dimana respon siswa hendak diamati
- d. Kriteria tingkah laku, maksudnya model pembelajaran selalu merinci kriteria perilaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapkan Nampak pada siswa setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu.
- e. Pelaksanaan yang dispesifikkan, maksudnya sama model merinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu.

2.2.2 Fungsi Model Pembelajaran

Beberapa fungsi penting dari model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine, 2015, hlm. 12), adalah sebagai berikut:

- a. Bimbingan, maksudnya suatu model pembelajaran berfungsi menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain intruksional yang komprehensif dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran.

- b. Mengembangkan kurikulum, maksudnya model pembelajaran berfungsi untuk dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
- c. Spesifikasi alat pelajaran, maksudnya model pembelajaran berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang akan digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
- d. Memberikan perbaikan terhadap pembelajaran, maksudnya model pembelajaran dapat membantu meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem based learning adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Arrends (dalam Wibowo dkk. 2013, hlm 51).

Barrows dan Tamblyn (dalam Hushman & Napper, 2013, hlm. 18) juga mendefinisikan PBL sebagai “*learning that results from the process of working toward the understanding or resolution of a problem. Problems in the PBL approach are “ill-structured,” resulting in realistic issues that occur naturally in educational settings*”. Dapat disimpulkan bahwa PBL adalah pembelajaran yang dihasilkan dari proses penyelesaian masalah yang realistik yang terjadi dalam pengaturan pendidikan. Sementara menurut Yane (2016, hlm. 168) “PBL merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut”.

Dari beberapa pengertian model pembelajaran *problem based learning* peneliti menyimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model yang memberikan stimulasi untuk peserta didik lebih berpikir kritis dalam memecahkan masalah saat pembelajaran. Salah satu tujuan model *problem based learning* adalah membantu peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dalam pendidikan jasmani sendiri tidak terlepas dari pembelajaran berbasis masalah, yaitu masalah gerak seperti yang dikatakan oleh Friskawati (2015, hlm. 81) berpendapat bahwa:

Pembelajaran berbasis masalah gerak adalah salah satu jenis pendekatan pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk bergerak dan untuk memecahkan masalah-masalah gerak. Dalam bentuk penerapannya, tantangan dan permasalahan gerak (*movement problems*) disajikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang selalu memperhitungkan keterlibatan faktor kognitif, afektif,

sosial, serta teknik-teknik atau keterampilan untuk dipecahkan oleh siswa dan penyajian bentuk masalah gerak berupa permainan.

Firdaus, A. T. (2013, hlm. 3) juga berpendapat bahwa “*movement problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar sosial. Belajar dipandang sebagai bentuk konsektual dari hubungan individu dengan lingkungannya yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan daripada peserta didik yang pasif menerima informasi dari gurunya”.

Dari kedua pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *movement problem based learning* adalah salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak atau keterampilan untuk dipecahkan oleh siswa dan penyajian bentuk masalah gerak berupa permainan. Model pembelajaran ini dilandasi oleh teori belajar sosial.

Dalam konteks *problem based learning*, PBL memiliki ciri-ciri diantaranya, pembelajaran dimulai dengan pemberian “masalah”, biasanya “masalah” memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan “masalah”, dan melaporkan solusi dari “masalah”. Tan (dalam Amir, 2009, hlm. 12).

2.3.1 Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Seperti yang sudah disinggung diatas, Tan (dalam Amir, 2009, hlm. 22) juga merangkum karakteristik yang tercakup dalam proses PBL, diantaranya:

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- b. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*).
- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*).solusinya menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa babberkuliahan (atau SAP) atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran diranah pembelajaran yang baru.
- e. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self derected learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta menggunakan pengetahuan ini menjadi kunci penting.

- g. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Pembelajar bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*) dan melakukan persentasi.

2.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Based Learning*

Ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah menurut Nurdyansyah & Amalia (2015, hlm. 3) adalah sebagai berikut:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pembelajaran disekitar pertanyaan atau masalah dan secara pribadi bermakna bagi siswa.
- b. Berfokus pada keterkaitan disiplin ilmu. Pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada matapelajaran tertentu. Masalah yang diajukan hendaknya benar-benar autentik. Hal tersebut dimaksudkan agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah tersebut dari banyak segi atau mengkaitkannya dengan disiplin ilmu yang lain.
- c. Penyelidikan autentik. Dalam memecahkan masalah, siswa dapat melakukan penyelidikan melalui suatu percobaan. Siswa harus: merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), menganalisis data dan merumuskan kesimpulan.
- d. Menghasilkan produk/ karya. Pada pembelajaran berdasar masalah, siswa dituntut menyusun hasil pemecahan masalah berupa laporan dan mempersentasikannya di depan kelas.

2.3.3 Keunggulan *Problem Based Learning*

Keunggulan PBL terletak pada perancangan “masalah”nya. Masalah yang diberikan haruslah dapat merangsang dan memicu pembelajaran untuk menjalankan pembelajaran dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Wee & Kek (dalam Amir, 2009, hlm. 32) sebagai berikut:

- 1. Punya keaslian seperti di dunia kerja. Masalah yang disajikan, sedapat mungkin memang merupakan cerminan masalah yang dihadapi di dunia kerja. Dengan demikian, pelajar bisa memanfaatkan nanti bila menjadi lulusan yang akan bekerja.
- 2. Dibangun dengan memperhitungkan pengetahuan sebelumnya. Masalah yang dirancang, dapat membangun kembali pemahaman pelajar atas pengetahuan yang telah didapat sebelumnya.
- 3. Membangun pemikiran yang metakognitif dan konstruktif. Masalah dalam PBL akan membuat pelajar terdorong melakukan pemikiran yang metakognitif. Kita disebut melakukan metakognitif kala kita menyadari tentang pemikiran kita (*thinking about our thinking*). Artinya kita mencoba berefleksi seperti apa pemikiran kita atas satu hal. Pelajar menjalankan proses PBL sembari menguji pemikirannya, mempertanyakannya, mengkritisi gagasannya sendiri, sekaligus mengeksplor hal yang baru.

4. Meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran. Dengan rancangan masalah yang menarik dan menantang, pelajar akan tergugah untuk belajar.

2.3.4 Tahapan Pelaksanaan *Problem Based Learning*

Tahapan pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah menurut Nurdyansyah & Amalia (2015, hlm. 3) terdiri atas: Orientasi siswa kepada masalah, Mengorganisasi siswa untuk belajar, Membimbing penyelidikan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.4 Hakekat Permainan Bolavoli

“Permainan bolavoli adalah permainan dengan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar” Pardijono & Hidayat (dalam Sulthoni & Hartoto, 2016, hlm. 335). Senada dengan pendapat H. Firdaus & Hidayat (2014, hlm. 364) menyatakan bahwa “Permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan secara beregu dimana tiap regu terdiri dari enam orang pemain dan bola dimainkan dengan cara memantulkan sebanyak tiga kali, kemudian bola dinyatakan mati dan masuk ketika sudah menyentuh lantai”

Sedangkan menurut Yudiana (2015, hlm. 96) “Permainan bolavoli merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas permainan dan olahraga”. Sementara Wisahati & Santosa (2010, hlm. 10) juga mengatakan “bolavoli merupakan permainan beregu. Dalam permainan bolavoli jika ingin mendapatkan suatu kemenangan, maka setiap pemain harus dapat mengombinasikan dan mengoordinasi teknik servis, *passing*, *smes*, maupun blok dengan baik sesuai dengan ukuran ruang dan waktu”.

Dari ketiga pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok permainan dengan tempo yang cepat, Karena untuk memainkan bola sangat terbatas dan harus menguasai teknik bolavoli, diantaranya servis, *passing*, *umpan*, *smash*, dan *bendungan*.

Bahagia & Mujianto (2009, hlm. 116) mengungkapkan bahwa:

Bolavoli termasuk ke dalam permainan net games. Net games adalah jenis permainan rally yang antara pemain/regu pemain yang berlawanan dibatasi oleh net. Yang dimaksud dengan rally dalam permainan ini adalah memainkan alat berupa bola atau alat lainnya dengan dipukul atau disentuh oleh seseorang atau beberapa orang dalam area lapangannya untuk dikirimkan ke lawan bermainnya di daerah lain.

Dari ungkapan diatas berarti dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar, bolavoli perlu di sederhanakan lagi dari media/alat sampai bentuk permainan didalamnya, maka diterapkanlah *volleyball like games*. “*Volleyball like games* adalah permainan yang menyerupai voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangandan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa” (Bahagia & Mujiyanto, 2009, hlm. 121).

2.4.1 Modifikasi *Volleyball Like Games*

Modifikasi dalam *volleyball like games* menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 121) :

a. Fasilitas dan Perlengkapan Permainan

1) Obyek Permainan

Obyek yang digunakan dalam permainan ini bisa sangat beragam dalam bentuk, bahan, maupun ukurannya. Yang penting obyek tersebut dapat dimainkan dengan jalan dioper-operkan atau dipantulkan sesama pemain dalam satu regu atau dioperkan ke regulawan. Contoh alat bantu yang dapat digunakan adalah seperti ditampilkan pada gambar-gambar di bawah ini:



Gambar 2. 1 Bola karet



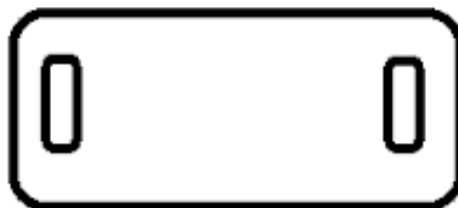
Gambar 2. 2 Bola Anyaman Modifikasi

Bola karet yang ukurannya lebih kecil (gambar1) tapi beratnya lebih ringan dan tidak terlalu cepat jatuh dapat digunakan. Bahkan bola modifikasi yang terbuat dari bahan steriofoam yang dimasukkan dalam kantong keresek dan dibalut lakban serta luarnya diberi jaring (gambar2), dapat digunakan.

Gambar 2.3 dan 2.4 adalah nampan atau semacam baki yang digunakan dalam permainan "*Jorg Games*" , (Mr Jorg yang memperkenalkan permainan *volleyball like games* dengan menggunakan alat nampan sebagai alat untuk mempassing bola.



Gambar 2. 3 Nampan dari Kayu



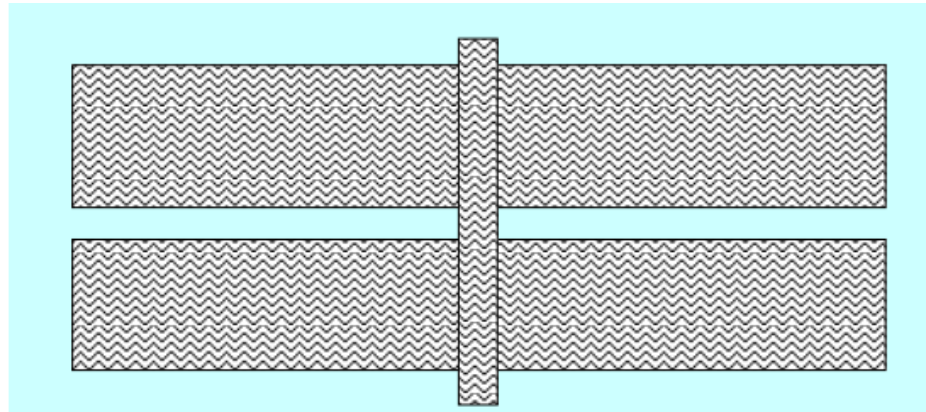
Gambar 2. 4 Nampan dari Triplek

Selanjutnya modifikasi dalam *volleyball like games* menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 121) :

2) Fasilitas/Lapangan Permainan yang Digunakan

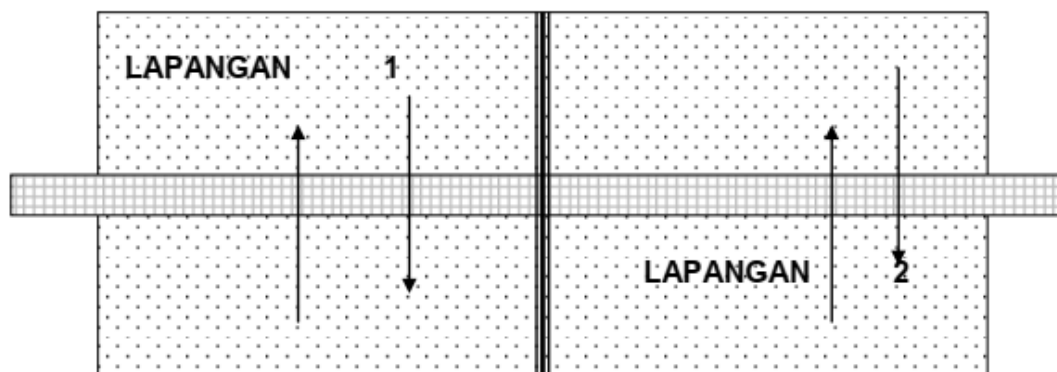
Lapangan yang digunakan sangat toleran, tidak tergantung dengan ukuran standar, besar/kecil/panjang/lebar dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Batas lapanganpun pada aktivitas pemelajaran sangat

modifikasi, dapat dengan tali atau bahkan dengan cones disudut-sudutnya saupun dapat dipakai. Berikut beberapa lapangan yang dapat digunakan sebagai contoh:



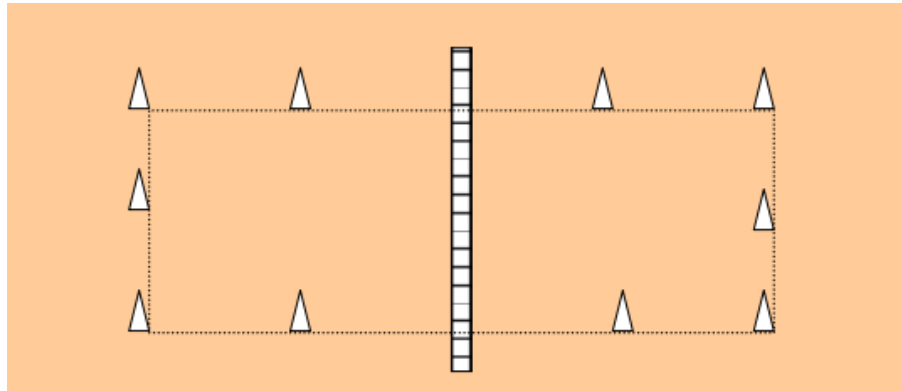
Gambar 2. 5 Lapangan Memanjang

Pada lapangan yang memanjang ini cara memainkan bola lebih banyak difasilitasi untuk bergerak ke depan dan ke belakang saja. Dengan begitu tahapan pembelajaran gerak baru sebatas ke depan dan ke belakang.



Gambar 2. 6 Lapangan Melebar

Sedangkan pada lapangan yang melebar, pergerakan pemain lebih banyak difasilitasi untuk bergerak ke samping kiri atau ke samping kanan, karena kalau ke belakang artinya sudah dibatasi oleh batas lapangannya.



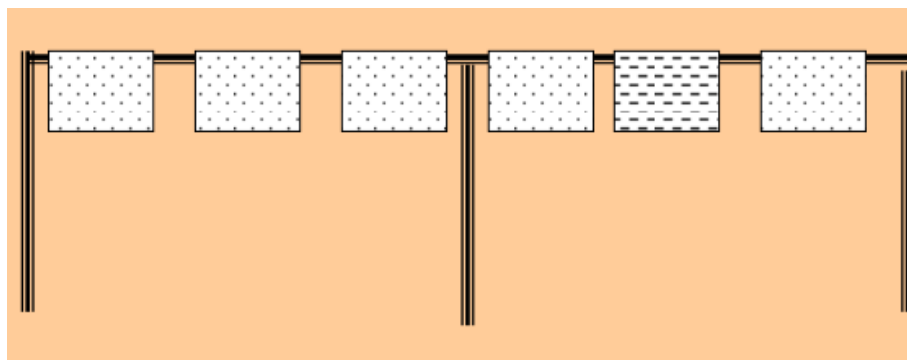
Gambar 2. 7 Lapangan dengan Pembatas Cones

Lapangan dengan pembatas cones ini lebih praktis, cones dipakai sebagai formalitas batas saja, oleh karena itu peserta didik diuntut untuk bermain sportif. Dalam hal ini tetap harus ditekankan bahwa menang atau kalah “belum” penting, yang penting adalah siswa dapat bermain pada lahan yang dibatasi cones tersebut. Dengan menggunakan cones sebagai pembatas ini, beberapa lapangan dapat dibuat sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

Selanjutnya modifikasi dalam *volleyball like games* menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 121):

3) Net dan Jaring

Net atau jaring dapat menggunakan net yang sebenarnya dengan ketinggian dan lebar yang sebenarnya, atau dapat menggunakan net yang dimodifikasi. Misalnya; Net dapat menggunakan tali/tambang/tali elastis yang direntangkan, dengan tinggi dan lebar yang disesuaikan. Pada tali tersebut dapat di gantung-gantungkan kertas koran sebagai tanda agar terlihat batas ketinggian serta rintangannya. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. 8 Net Modifikasi dengan Kertas Koran

Dengan net atau jaring modifikasi dengan menggunakan tirai kertaskoran (misalnya), maka permainan dapat dibuat lebih praktis cukup menggunakan seutas tali yang direntang, ketinggian dan net dan

jumlah lapangan dapat kita rekayasa sesuai dengan kondisi peserta didik.

Selanjutnya modifikasi dalam *volleyball like games* menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 121):

4) Jumlah Pemain

Jumlah pemain juga tidak dipermasalahkan, Dalam pembelajaran boleh 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, dst. Namun dalam games akhir boleh bermain dengan 6 x 6.

Selanjutnya modifikasi dalam *volleyball like games* menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 121):

5) Peraturan

Peraturan sangat tergantung dengan kebutuhan beraktivitas, namun disarankan mengoptimalkan modifikasi aturan sesuai dengan tingkat keterampilan peserta didik. Misalnya;

- a) Memainkan bola dapat dengan menggunakan bagian badan apapun.
- b) Jumlah sentuhan dapat dikompromikan, yang penting untuk tujuan penguasaan gerak menerima dan mengoper dengan tepat (passing dan reserve).
- c) Membuat point/skor. Skor dapat diperoleh bila satu regu atau satu pasangan bermain dapat memainkan bola tanpa jatuh dengan 10, 15, atau 20 sentuhan (tergantung pada tingkat keterampilan regu yang sedang bermain). Dengan ditugaskan meraih point dengan jumlah sentuhan yang ditentukan, maka setiap pemain bertanggung jawab untuk mempertahankan agar bola tidak jatuh sebelum jumlah sentuhan yang ditentukan. Dengan demikian maka keterampilan penguasaan passing akan terasa dengan lebih baik.
- d) Lapangan. Boleh dirancang/disesuaikan dan disetujui oleh kedua regu sesuai dengan materi dan tingkat keterampilan siswa. Misalnya, bermain 1 x 1 dengan lapangan yang sempit tapi panjang ke belakang. Atau dengan lapangan yang sempit tapi melebar kesamping, seperti pada gambar 5 dan gambar 6. Jumlah pemain bisa dengan 2 x 2 atau 3 x 3, dengan hitungan point dari jumlah sentuhan.

b. Pembelajaran Permainan *Volleyball Like Games*

Menurut Bahagia & Mujiyanto (2009, hlm. 127) Pembelajaran *volleyball like games*, tidak berbeda atau sama dengan didaktis dan metodis pembelajaran semua aktivitas permainan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu;

- Awali dengan penjelasan singkat tentang hakekat permainan atau materi yang akan diberikan
- Berikan contoh permainan
- Selanjutnya peserta didik mencoba dan melaksanakan aktivitas yang diinstruksikan.
- Koreksi individual atau klasikal

- Bermain.

Selanjutnya berkaitan dengan rangkaian penyajian materi pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa menurut Bahagia & Mujianto (2009, hlm. 127) adalah:

1. *Juggling*

Lakukan juggling dengan berbagai keterampilan menyentuh bola agar bola dapat dimainkan berkali-kali tanpa jatuh ke lantai. Pada tataran ini bola atau obyek yang digunakan dapat bermacam-macam, baik ukuran besar maupun beratnya, keras maupun yang empuk. Aktivitas ini dapat ditingkatkan kesulitannya dengan melakukan juggling sambil bergerak ke kiri atau ke kanan, maju atau mundur, dengan pantulan rendah atau tinggi, sendiri atau kalau ada dinding ke dinding, dll.

2. **Hit to the target (memukul atau mempassing ke sasaran yang ditentukan).**

Targetnya bisa berupa benda yang harus dijatuhkan atau titik atau lingkaran. Untuk menigurangi atau meningkatkan tingkat kesulitan, target atau sasaran dapat didekatkan/dijauhkan/direndahkan/ditinggikan, dsb.

3. **Pasing Berpasangan**

- *Initiative one side.*

Aktivitas passing ini dilakukan berpasangan, dimana salah seorang berinisiatif untuk memberikan operan atau passing ke pasangannya dengan upaya agar pasangannya bergerak maju atau mundur atau ke kiri atau ke kanan dan dapat mengembalikan bola tersebut dengan tepat ke si pemberi. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian

- *Initiative both side*

Apabila kegiatan pertama (*initiative one side*) telah dirasalancar, maka selanjutnya kegiatan ditingkatkan ke *initiative both side* (kedua orang pasangan berinisiatif) saling memberikan dan mengarahkan bola ke berbagai jarak dan arah, namun tetap mencoba dapat mengembalikan bola tersebut ke arah yang diinginkan dan dapat sempat diambil dengan baik oleh pasangannya.

4. **Bermain Tanpa Menggunakan Jaring Pembatas**

Pada tataran ini yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan aktivitas operan bola dengan beberapa orang dilapangan tanpa menggunakan pembatas untuk merangsang agar peserta didik mampu memainkan bola dengan baik, tentukan berapa sentuhan yang harus dilakukan oleh setiap grup untuk mencapai satu point (misalnya 15 kali sentuhan), berapa kali sentuhan tiap orang dapat memainkan bola tersebut, satu sentuhan atau boleh dua atau tiga kali sentuhan. Bila 15 sentuhan terlalu ringan atau terlalu sulit dicapai, maka jumlah sentuhan dapat diturunkan atau ditingkatkan jumlahnya.

5. **Bermain dengan Menggunakan Net**

Agar peserta didik lebih termotivasi dalam aktivitas ini, mereka dapat menentukan sendiri pasangan atau anggota regu bermainnya. Dalam setiap games permainan tentukan berapa point yang harus mereka kumpulkan pada waktu yang telah ditentukan. Misalnya 15 sentuhan

untuk satu point. Pemain dalam satu regu minimal harus meainkan bolasebanyak 3 sentuhan atau berapa sentuhan kemudian baru boleh diseberangkan lewat net untuk dioperkan ke regu diseberang net.

Perlu ditekankan kedua regu yang berbatasan dengan adalah merupakan satu tim untuk mendapatkan point yang telah ditentukan, oleh karena itu tidak boleh saling membunuh, akan tetapi harus saling mendukung untuk meraih sejumlah sentuhan minimal yang ditentukan untuk meraih point. Dengan demikian maka keterampilan penguasaan bola lambat tapi pasti akan terbentuk.

2.5 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dan menguatkan asumsi penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Simamora, Enjelina (2017) yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Gaya Mengajar Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2017/2018*". Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa melalui gaya mengajar berbasis masalah (*problem based learning*) dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli pada siswa kelas X dengan ketuntasan belajar secara klasikal (85%) telah tercapai.
2. Hasil penelitian Muhamad Fauzi (2018) yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bolavoli Mini Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas V MIN SL Emanan Kabupaten Blitar*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk memotivasi belajar siswa agar hasil belajar meningkat.
3. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah hasil penelitian Yunanto, Toni Fitria (2015) yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PJOK Pada Materi Budaya Hidup Sehat Di Kelas VIII MTs Nurul Huda Banjarsari Selorejo Blitar*". Kesimpulan hasil penelitian tersebut aktivitas belajar dan hasil belajar mata pelajaran PJOK dapat meningkat melalui penggunaan model PBL dengan presentase ketuntasan klasikal 86.67%.
4. Penelitian Nurul Fauzi, Luqmanul Hakim Lubay (2017) yang berjudul "*Penerapan Model Movement Problem Based Learning Soccer Like Games*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan *movement problem*

based learning dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran *soccer like games*.

5. Hasil penelitian Hasmyati (2017) yang berjudul “*Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Materi Bola Basket Siswa Kelas VIII-6 SMP Negeri 24 Makasar*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar penjas materi bola basket, namun tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi pada siklus I dan siklus II.

2.6 Kerangka Berfikir

Sampai saat ini pembelajaran bolavoli masih monoton, di sekolah dasar masih menerapkan gerakan-gerakan dasar permainan bolavoli sehingga hal tersebut cenderung membosankan peserta didik dalam pembelajarannya. Hal ini menyebabkan belum adanya pengembangan dalam hal kegiatan belajar mengajar secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan tindakan berupa pembelajaran bolavoli melalui penerapan model *movement problem based learning volley-like games*.

2.7 Hipotesis

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan penelitian ini yaitu pengaruh model *movement problem based learning volley-like games* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bolavoli.