

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkembang di Indonesia dilaksanakan oleh dua lembaga pendidikan yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama. Lembaga pendidikan tersebut adalah pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah dan pendidikan non formal yang dilaksanakan di luar sekolah. Salah satu jenis pendidikan yang dilakukan dalam lingkungan sekolah adalah pendidikan jasmani, dimana pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa sebagai sarana bagi siswa agar dapat mengembangkan potensi diri dan untuk merubah tingkah laku.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. (Depdiknas: 2003)

Berdasarkan uraian di atas pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Kita tidak dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan anak sebagaimana diharapkan bila pendidikan jasmani tidak dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan teratur, dengan demikian ada beberapa ciri dari kegiatan yang bersifat mendidik, yaitu : berorientasi ke arah tujuan, dilaksanakan secara berencana, berlangsung dalam pengulangan yang memadai, ada komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Keempat unsur ini dapat dijumpai dalam pendidikan jasmani yang sebenarnya. Pendidikan jasmani menurut Lutan (2003:1.5) adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan di sekolah dan mempunyai peranan penting dalam pengembangan komunikasi serta dalam pembentukan sikap peserta didik dalam pembelajaran penjas. Tujuan penjas bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Melalui pendidikan jasmani siswa diharapkan dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan

pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani melalui permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan dan uji diri atau melalui senam, aktivitas air dan pendidikan luar kelas. Dalam olahraga permainan ada beberapa contoh olahraga permainan diantaranya, menurut Belka (1994) diklasifikasikan sebagai berikut : “permainan sentuh (*tag game*), permainan target (*target game*), permainan net dan dinding (*net and wall game*), permainan serangan (*invasion game*) dan permainan lapangan (*fielding game*).” Disini penulis mengambil salah satu contoh olahraga yang menggunakan net (*net game*) yaitu permainan sepak takraw.

Permainan sepak takraw adalah perpaduan dari tiga unsur permainan yaitu perpaduan dari permainan sepak bola, bola voli dan bulutangkis. Dalam permainan sepak takraw terdapat beberapa teknik dasar, yang pertama sepakan atau menyepak yaitu gerakan yang paling dominan dalam permainan sepak takraw, adapun jenis dari teknik sepakan yaitu kemampuan menyepak dengan menggunakan bagian-bagian kaki (sepak sila, sepak kura, sepak cungkil, sepak badek, menapak), yang kedua memainkan bola dengan kepala (*heading*), yang ketiga dengan menggunakan paha (memaha), dengan seluruh anggota tubuh kecuali tangan.

Untuk bermain sepak takraw yang baik, seseorang di tuntut untuk mempunyai keterampilan yang baik, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw, salah satunya adalah keterampilan sepak sila. Untuk para pemula permainan sepak takraw biasanya enggan dimainkan karena dalam permainan sepak takraw menggunakan bola yang terbuat dari rotan , tetapi seiring perkembangan jaman seperti sekarang permainan sepak takraw menggunakan bola yang terbuat dari *synthetic fibre*, walaupun terbuat dari bahan fibre apabila terkena bagian kaki maupun anggota tubuh masih akan terasa sakit, seperti yang terjadi pada siswa SMPN 2 Cisewu Pada tanggal 5 Septwmbler 2011. Untuk meminimalisir resiko para pemula serta untuk membuat mereka tidak takut untuk bermain sepak takraw maka penulis mencoba memodifikasi media yaitu salah satunya dengan memodifikasi bola, bola yang pada awalnya digunakan terbuat dari fibre ataupun rotan dimodifikasi menjadi bola yang biasa digunakan untuk permainan bola tangan dengan kontur yang lebih lentur dan lembut yang terbuat dari karet dengan ukuran sedikit lebih besar dari bola takraw biasanya. Dengan adanya salah satu upaya yaitu modifikasi bola tersebut diharapkan siswa mampu menguasai keterampilan dasar bermain sepak takraw yaitu keterampilan sepak sila. Selain kesulitan tugas gerak yang memerlukan teknik yang cukup baik, adapun hambatan lain dalam proses pembelajaran yaitu keterbatasan sarana dalam proses pembelajaran. Lutan (1988) menyatakan, modifikasi dalam proses pembelajaran diperlukan dengan tujuan agar memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan dapat melakukan pola gerak secara benar.

Dengan berbagai kesulitan yang terjadi maka timbul permasalahan yang terjadi dilapangan, diantaranya :

1. Bola yang terbuat dari *synthetic fibre* cukup keras dan sakit apabila mengenai bagian anggota tubuh sehingga siswa enggan melakukan permainan sepak takraw.
2. Dengan adanya kesulitan tersebut siswa sulit untuk menguasai keterampilan sepak sila dalam permainan sepak takraw. Untuk itu modifikasi dari bola *fibre* menjadi bola karet merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meminimalisir kesulitan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMPN 2 Cisewu.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan di atas terdapat permasalahan yaitu siswa enggan bermain sepak takraw karena bola yang digunakan cukup keras dan sakit apabila terkena bagian tubuh, sehingga sulit untuk menguasai keterampilan sepak sila. Untuk itu modifikasi bola merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk meminimalisir permasalahan tersebut.

Dengan demikian penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: ”Seberapa besar pengaruh dari modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa SMPN 2 Cisewu?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Segala bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran yang paling utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak dapat berjalan dengan lancar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : "Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa SMPN 2 Cisewu."

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Secara Teoretis, dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan bagi dunia pendidikan dalam penyampaian materi pembelajaran sepak takraw serta dapat memberikan sumbangan pikiran dan upaya yang diharapkan dapat dijadikan kajian, bahan informasi dalam pembelajaran sepak takraw.
2. Secara Praktis, temuan ini akan bermanfaat bagi para guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran salah satunya dengan melakukan modifikasi media pembelajaran dalam permainan sepak takraw sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

### **E. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya, maka penulis membatasi permasalahan yaitu memfokuskan penelitian pada proses pembelajaran. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modifikasi media pembelajaran khususnya modifikasi bola untuk mempermudah melakukan tugas gerak.
2. Variabel independennya yaitu modifikasi media pembelajaran, variabel dependennya yaitu hasil belajar keterampilan sepak sila.
3. Tempat pelaksanaan penelitian di SMPN 2 Cisewu yaitu siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw berjenis kelamin laki-laki.
4. Bola yang terbuat dari rotan atau *Syntetic Fibre* dimodifikasi menjadi bola karet.

#### **F. Anggapan Dasar**

Mengenai pengertian modifikasi, Bahagia (2010: 13), mengemukakan bahwa : “Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian).

Untuk menguasai keterampilan sepak takraw yang baik diperlukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Fisik yang baik
- b. Latihan sungguh-sungguh
- c. Latihan dilakukan secara berulang-ulang dan terus-menerus.

Seperti diungkapkan Harsono (2001; 4) bahwa : “ kalau kondisi fisik atlet baik, maka dia akan lebih cepat pula menguasai teknik-teknik gerakan yang dilatihkan.” jadi menurut penulis untuk dapat menguasai teknik gerakan sepak sila

diperlukan kondisi fisik yang baik, dalam setiap cabang olahraga komponen fisik merupakan unsur utama yang wajib dimiliki oleh setiap atlet.

Dalam latihan yang dilakukan secara terus-menerus siswa akan mengalami titik jenuh, untuk mengatasi hal tersebut penulis mencoba membuat media yang dipakai latihan dengan bentuk yang lebih menarik, tidak sakit apabila digunakan, hal tersebut dilakukan dengan tujuan supaya siswa memiliki motivasi lebih untuk bermain sepak takraw, karena sebagaimana kita ketahui bahwa bola yang digunakan dalam permainan sepak takraw cukup keras yang terbuat dari rotan ataupun viber dan sakit apabila terkena bagian tubuh, untuk itu penulis melakukan salah satu upaya yaitu memodifikasi bola.

Menurut Bahagia (2011) Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media yang dimaksud disini yaitu bola yang digunakan dalam melakukan pembelajaran sepak sila.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Subarjah (2009 ; 25), dalam belajar diperlukan motivasi termasuk dalam belajar keterampilan gerak. Karena itu hasil belajarpun banyak ditentukan oleh motivasi, dan ini menunjukkan bahwa motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar, antara lain: (1) motivasi mendorong timbulnya perilaku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar; (2) motivasi sebagai pengaruh perilaku; dan (3) motivasi sebagai penggerak perilaku.

Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine, Yudiana, Subarjah dalam buku teori latihan (2007:2.33) untuk mendapatkan hasil latihan yang baik maka intensitas dan beban latihan harus terus ditingkatkan secara berulang-ulang dan terus-menerus. Makin sering dilakukan pengulangan latihan, biasanya akan muncul kebosanan dalam berlatih. Oleh sebab itu, agar kegiatan latihan lebih menarik perlu disediakan variasi dalam latihan.

Uus Rusli (2006:8) dalam buku sepak takraw menyatakan “Untuk bermain sepak takraw yang baik, seseorang di tuntut untuk mempunyai kemampuan dan keterampilan yang baik, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw”. Salah satu keterampilan dasar dalam bermain sepak takraw adalah sepak sila, untuk para pemula permainan sepak takraw cukup sulit untuk dimainkan karena memiliki kesulitan yang cukup tinggi diperlukan keterampilan dan teknik yang cukup baik untuk penguasaan bola. Untuk mempermudah penguasaan keterampilan teknik dasar bermain sepak takraw tersebut penulis mencoba melalui upaya memodifikasi media pembelajaran yaitu salah satunya memodifikasi bola yang terbuat dari rotan dan fibre diganti menjadi bola yang terbuat dari karet dengan kontur yang lebih lentur untuk mempermudah penguasaan keterampilan gerak.

Lutan (1988) menyatakan, modifikasi dalam proses pembelajaran diperlukan dengan tujuan agar memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan dapat melakukan pola gerak secara benar.

## **G. Hipotesis**

Menurut Moh. Nazir, Ph. D (2003:151) hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah pengaruh, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Trelease (1960) memberi definisi hipotesis sebagai “suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati”.

Dalam penulisan permasalahan ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut : “Terdapat pengaruh yang signifikan dalam modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa SMPN 2 Cisewu.”

## **H. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul :

1. Pengaruh. Menurut kamus umum bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu.
2. Modifikasi. Bahagia (2010:13), mengemukakan modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian)

Modifikasi disini yaitu memodifikasi media pembelajaran (bola modifikasi yang awalnya terbuat dari rotan ataupun fibre diganti dengan bola karet yang digunakan untuk permainan bola tangan).

3. Media. Menurut Bahagia (2011) Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Perantara disini yaitu bola yang digunakan untuk melakukan sepak sila.
4. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. (Corey, 1986:195)
5. Hasil. Menurut kamus bahasa Indonesia hasil adalah sesuatu yang di adakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha.
6. Keterampilan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. ([http://aksay.multiply.com/journal/item/20?show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://aksay.multiply.com/journal/item/20?show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem))
7. Permainan sepak takraw. Menurut Sunggono (2008) adalah perpaduan dari tiga unsur permainan yaitu perpaduan dari permainan sepak bola, bola voli dan bulutangkis.
8. Siswa. Siswa adalah obyek belajar atau peserta didik yang terlibat dalam proses belajar mengajar disekolah dalam rangka memperoleh ilmu. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 2 Cisewu yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw (Putra).