

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Kalnun et al., 2022). Secara etimologis, pendidikan berasal dari istilah *educatum* dalam bahasa Latin yang bermakna proses membimbing dan mengembangkan potensi individu. Tujuan pendidikan merupakan seperangkat sasaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan Suatu sistem nilai terbentuk dari kesepakatan bersama mengenai kebenaran dan pentingnya nilai tersebut dalam kehidupan. Pandangan ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik sehingga menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta memiliki sikap demokratis dan tanggung jawab sebagai warga negara. (Aryanto et al., 2021).

Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan yang memiliki peran penting dalam meningkatkan tingkat kebugaran jasmani serta mendukung pembentukan karakter peserta didik. (Salahudin et al., 2024). Selain itu, PJOK berperan penting dalam membentuk pemahaman dan

perilaku siswa terhadap gaya hidup sehat pada usia sekolah dasar. Pembelajaran yang terintegrasi dengan aktivitas fisik tidak hanya meningkatkan kebugaran tubuh, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara aktivitas fisik, pola makan sehat, dan kesehatan mental (Mulyana et al., 2024).

Keberhasilan proses pembelajaran memerlukan adanya kerja sama dari berbagai pihak, yaitu sekolah, guru, dan siswa. Kolaborasi antara berbagai pihak sangat diperlukan untuk memastikan tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara optimal. Selain itu, setiap peserta didik memiliki minat dan kecenderungan yang berbeda dalam mengikuti proses pembelajaran., yang dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam menerima penyampaian materi maupun instruksi dari guru. Perbedaan tingkat minat belajar antarpeserta didik dapat memengaruhi hasil belajar yang dicapai serta tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Rahman, 2022) menjelaskan bahwa keberadaan motivasi belajar merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Apabila peserta didik memiliki motivasi yang rendah, maka proses pembelajaran cenderung tidak berjalan secara optimal. Kondisi tersebut umumnya dipengaruhi oleh rendahnya minat serta keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh pemilihan metode pembelajaran, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media konkret, yang berfungsi membantu

penyampaian materi sehingga menjadi lebih menarik serta lebih mudah dipahami oleh peserta didik. penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak memanfaatkan media (Sumarnaya, 2018). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Santoso, 2019). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menghasilkan sarana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pada pembelajaran PJOK, pengembangan media pembelajaran diarahkan untuk menciptakan inovasi yang mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah, guru, dan peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran PJOK (Imawati & Maulana, 2021).

Media konkret adalah objek nyata yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih jelas. Media ini berfungsi sebagai alat peraga yang digunakan pendidik dalam mendemonstrasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang lebih nyata, khususnya pada materi yang menuntut penguasaan keterampilan (Sumarnaya, 2018). Penggunaan media konkret mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, media ini juga membantu memperjelas penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan objek yang digunakan. Melalui pemanfaatan benda-benda konkret, peserta didik memperoleh pengalaman belajar

secara langsung dengan mengamati bentuk, ukuran, dan karakteristik objek yang dipelajari, maupun fungsi suatu benda. Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung cenderung lebih bermakna dan berkesan bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media konkret dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta penguasaan konsep siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila mampu membangkitkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara optimal (Sawinty et al., 2018).

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah permainan bola voli. Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang memiliki tingkat popularitas tinggi di masyarakat. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan enam orang pada lapangan berukuran 18×9 meter yang dipisahkan oleh sebuah net. Menurut Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI), bola voli merupakan permainan yang mempertemukan dua tim dalam satu lapangan dengan pembatas berupa net. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan olahraga, permainan bola voli juga mengalami berbagai penyempurnaan, baik pada aspek peraturan maupun teknik dasar yang digunakan. Dalam permainan bola voli, terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, antara lain servis, passing, dan pukulan, dan bendungan, yang didukung oleh penerapan taktik dan strategi permainan, baik strategi menyerang maupun bertahan. Untuk mencapai prestasi dan pemahaman yang baik dalam permainan bola voli, pemain harus menguasai seluruh teknik dan strategi tersebut secara optimal. Setiap pemain dituntut untuk menguasai berbagai teknik dasar dan strategi permainan bola voli

secara menyeluruh agar mampu bermain dengan baik. Oleh sebab itu, mahasiswa sebagai calon pendidik perlu memiliki pemahaman yang komprehensif serta penguasaan yang memadai terhadap keterampilan dasar dan strategi permainan bola voli, mengingat materi tersebut diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Irwanto, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Saroka 1, narasumber Bapak Moh. Ali, S.Pd., M.Pd selaku wali kelas V menyampaikan bahwa sekolah terdapat kendala dalam pelaksanaan PJOK terutama pada keterbatasan sarana prasarana dan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK. Menurut beliau, media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan pemahaman siswa karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berlangsung secara lebih efektif, terutama bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran yang paling minim bahan ajar adalah PJOK, sehingga guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran ketika media yang tersedia sangat terbatas. Meskipun kondisi tenaga pendidik cukup memadai dan siswa tergolong aktif serta bersemangat dalam pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung proses belajar secara optimal. Guru mengatasi keterbatasan tersebut dengan menyesuaikan strategi pembelajaran, namun hal ini berdampak pada kurang meratanya pemahaman siswa, sehingga keterbatasan media pembelajaran sangat memengaruhi capaian hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK kelas V di SDN Saroka 1, Kecamatan Saronggi, Kabupaten Sumenep yang dilakukan pada hari Senin tanggal 17 November 2025, diketahui bahwa pembelajaran permainan bola voli selama ini

masih berfokus pada prakteknya saja, sehingga siswa belum memiliki mendalam mengenai teori Teknik dasar posisi dan rotasi pemain. Namun belum pernah memanfaatkan media pembelajaran. Meskipun siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat kegiatan luar kelas, Pembelajaran yang hanya dilaksanakan di dalam kelas cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang optimal. Akibatnya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa jenuh selama proses pembelajaran, serta mengalami hambatan dalam memvisualisasikan dan mengingat posisi pemain 1 sampai 6. Guru berpendapat bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman siswa. Kondisi tersebut berkaitan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa miniatur lapangan bola voli yang dapat diamati, disentuh, dan dimanfaatkan secara langsung oleh siswa. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa dalam memahami posisi dan rotasi pemain bola voli.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Saroka 1, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode ceramah yang dikombinasikan dengan kegiatan tanya jawab. Pada tahap awal pembelajaran, guru mengawali kegiatan dengan memberikan salam, memimpin doa, memeriksa kehadiran siswa, melakukan apersepsi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selama proses pembelajaran berlangsung, materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan dekat dengan keseharian siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat, meskipun partisipasi aktif masih didominasi oleh sebagian kecil siswa. Di sisi lain, pembelajaran belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran karena guru hanya memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa kurang optimal dan pemahaman terhadap materi belum merata, mengingat proses pembelajaran masih berorientasi pada guru.

Temuan tersebut didukung oleh hasil penyebaran angket kepada siswa. Berdasarkan data angket yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas V SDN Saroka 1, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan respons yang positif terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Sebanyak 13 siswa (81,25%) menyatakan senang mengikuti pelajaran PJOK di sekolah. Namun demikian, masih terdapat 7 siswa (56,25%) yang mengaku bingung dalam menentukan posisi pemain di lapangan bola voli. Selain itu, sebanyak 13 siswa (81,25%) menyatakan lebih mudah memahami pelajaran apabila guru menggunakan alat peraga nyata. Hasil angket juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa, yaitu 20 siswa (100%), lebih menyukai pembelajaran dengan cara bermain atau praktik langsung. Sebanyak 15 siswa (93,75%) menyatakan akan lebih semangat belajar jika pembelajaran menggunakan alat peraga nyata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode praktik langsung dan alat peraga nyata sangat berpengaruh terhadap minat dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil 3 prosedur tahapan pra penelitian yaitu observasi, angket kebutuhan dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Siswa cenderung merasa jenuh ketika pembelajaran

PJOK dilaksanakan di dalam kelas karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi PJOK, khususnya tentang posisi pemain dalam permainan bola voli, masih tergolong rendah karena materi tersebut sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau media dua dimensi. Di sisi lain, siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media konkret yang dapat dipegang dan dilihat secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan media konkret lapangan bola voli dalam pembelajaran PJOK. Media ini membantu siswa melihat dan memahami posisi pemain secara langsung karena bentuknya nyata dan mudah diamati. Penggunaan media konkret lapangan bola voli membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi posisi pemain dalam permainan bola voli.

Penelitian tentang media konkret lapangan voli dilaksanakan oleh Andung Dwi Hariyanto (2021). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bola voli yang dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 untuk digunakan oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini menerapkan metode **Research and Development (R&D)** yang meliputi beberapa tahapan, yaitu studi pendahuluan, penyusunan rancangan awal produk, validasi rancangan, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, penyempurnaan menjadi produk akhir, serta pengujian efektivitas. Uji coba skala kecil dilakukan di SMK Negeri 1 Pejawaran, sedangkan uji coba skala besar dilaksanakan di SMK Negeri 1

Wanayasa dan SMK Negeri 1 Punggelan. Selanjutnya, pengujian efektivitas media dilakukan di SMK Negeri 2 Bawang. Data penelitian dikumpulkan menggunakan pedoman wawancara, angket, dan tes berbentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan secara deskriptif, baik kuantitatif maupun kualitatif, serta dilengkapi dengan uji *t* untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bola voli berbasis Kurikulum 2013 yang dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) berisi teks, gambar, video, dan audio terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa SMK.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta hasil angket kebutuhan yang dilakukan di SD Saroka 1 tepatnya pada kelas V, maka peneliti memilih penelitian pengembangan yang didukung oleh hasil penelitian relevan tentang pengembangan media konkret lapangan bola voli pada peserta didik kelas V di SD Saroka 1 dengan harapan dapat berkontribusi untuk membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah yang kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga menjadikan pembelajaran lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka dapat menjabarkan masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 ditinjau dari hasil validasi ahli?

2. Bagaimana keefektifan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 ditinjau dari hasil aktivitas guru, aktifitas siswa, hasil belajar siswa, dan observasi siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Mengembangkan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 yang efektif ditinjau dari hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media bola voli pada kelas V materi bola voli di SDN Saroka 1 yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media konkret berupa lapangan bola voli pada materi bola voli kelas V, yang mempunyai beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran lapangan bola voli dalam bentuk lipat.

2. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan bahan akrilik dengan tambahan kayu sebagai penopang, sehingga kuat dan tahan lama.
3. Desain lapangan, memiliki warna dan gambar yang dirancang menggunakan aplikasi Canva.
4. Media mengombinasikan gambar lapangan, patung orang-orangan sebagai pemain, serta teks penjelasan berupa skema informasi tentang permainan bola voli.
5. Patung orang-orangan dilengkapi dengan gambar sehingga dapat dipindahkan sesuai kebutuhan pembelajaran.
6. Net lapangan dirancang agar dapat dilepas dan dipasang kembali, serta menggunakan bahan kawat yang lentur sehingga tidak mudah putus
7. Media konkret ini diujicobakan pada siswa kelas V SDN Saroka 1 sebanyak 20 siswa.
8. Media dirancang untuk membantu peserta didik memahami bentuk lapangan, posisi pemain, dan teknik dasar permainan bola voli secara lebih konkret dan menarik.
9. Media dapat digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani sebagai alat bantu pembelajaran bola voli di sekolah.
10. Skala lapangan pada media disesuaikan dengan ukuran lapangan bola voli standar sehingga tetap merepresentasikan kondisi lapangan yang sebenarnya meskipun dalam ukuran yang lebih kecil.
11. Panjang skala lapangan bola voli adalah $18 \text{ cm} \times 100 = 1.800 \text{ cm} : 45 = 20 \text{ cm}$.
12. Lebar skala lapangan bola voli adalah $9 \text{ cm} \times 100 = 900 \text{ cm} : 45 = 20 \text{ cm}$.

13. Dengan demikian, media bola voli yang dibuat menggunakan skala 1 : 45 memiliki perbandingan ukuran yang proporsional dengan lapangan bola voli sebenarnya.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran bola voli memiliki beberapa batasan penelitian pengembangan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bola voli hanya terbatas pada satu materi saja, yakni materi permainan bola voli.
2. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran bola voli ini dibatasi pada siswa kelas V SDN Saroka 1.
3. Penelitian pengembangan media pembelajaran bola voli ini mengukur keefektifan produk hanya berdasarkan hasil belajar pada ranah kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan media bola voli diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan kepada peserta didik. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Bagi Guru

Dapat memiliki bentuk alternatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang lebih efektif.

2 Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berkesan pada materi bola voli
- b. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut karena peran siswa lebih aktif
- c. Menghilangkan kejenuhan siswa karena pembelajaran tidak lagi monoton

3 Bagi Sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung proses belajar siswa secara lebih optimal.

4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan peneliti sekaligus mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif pada penelitian selanjutnya.

5 Bagi Pengembang Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan penelitian berikutnya sehingga menghasilkan temuan yang lebih optimal.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah Adalah bagian yang menjelaskan makna dari kata kunci atau variabel utama yang terdapat pada judul dan rumusan masalah. Istilah-istilah yang dipergunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

- 1 Media konkret merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai sarana belajar sehingga mampu memberikan rangsangan yang

bermakna kepada peserta didik, terutama dalam mempelajari materi yang berorientasi pada pengembangan keterampilan tertentu.

- 2 Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum pendidikan. Selain berperan dalam meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik peserta didik, mata pelajaran ini juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter yang positif.
- 3 Permainan bola voli merupakan cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim pada satu lapangan dengan pembatas berupa sebuah net.