

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Penelitian yang Relevan

Pengembangan bahan ajar permainan bola besar sebagai alternatif media pembelajaran pada materi permainan bola besar, diharapkan dapat membantu menilai peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mudah mengingat materi permainan bola besar. Serta dapat mengembangkan intelektual dalam peningkatan penguasaan konsep dapat membantu proses pembelajaran terutama pada dasar-dasar permainan bola besar. Guna melengkapi kajian teori tersebut, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian tentang “ Pengembangan Bahan Ajar Senam Guling Belakang Berbasis Animasi Untuk SMP Kelas VII Semester 2”. Penelitian yang dilakukan oleh Rinda Pratyas (2013). Penelitian ini memaparkan bahwa bahan ajar senam guling belakang berbasis animasi untuk SMP Kelas VII semester 2 yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena pengembangan bahan ajar tetapi penelitian ini berbasis animasi sedangkan penelitian penulis bahan ajar berupa buku paket yang dikemas secara praktis dan menarik.
2. Penelitian tentang “ Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II SD/MI”. Penelitian ini dilakukan oleh Novitasari (2018). Penelitian ini memaparkan bahwa melalui pendekatan jelajah alam sekitar ini adalah dikarenakan pendidik belum memiliki buku

pegangan pendidik dalam mengajar dan hanya memanfaatkan fasilitas dari sekolah saja. Penelitian relevan dengan penelitian saya karena berupa pengembangan bahan ajar, penelitian ini pengembangan bahan ajar berupa modul melalui pendekatan jelajah alam sekitar sedangkan penelitian penulis pengembangan bahan ajar berupa buku paket yang praktis dan menarik.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Materi Loncat Kangkang Untuk Siswa Kelas XI Di SMK N 3 Yogyakarta”. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Arya Hendra Purnama (2016). Penelitian ini memaparkan bahwa untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran pendidikan jasmani materi loncat kangkang untuk kelas XI dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena untuk pengembangan tetapi penelitian ini pengembangan berupa media dalam bentuk *compact disk (CD)* sedangkan penelitian penulis pengembangan berupa bahan ajar dalam bentuk buku paket yang dikemas secara praktis dan menarik.
4. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk SMP Kelas VII”. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Prasetyo (2015). Penelitian ini memaparkan bahwa untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII materi guling depan dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena untuk pengembangan tetapi penelitian ini pengembangan berupa media dalam bentuk *compact disk (CD)* materi guling depan sedangkan

penelitian penulis pengembangan berupa bahan ajar dalam bentuk buku paket materi permainan bola besar yang dikemas secara praktis dan menarik.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan sebelumnya rancangan bahan ajar penjasorkes pada materi permainan bola besar sebagai alternatif media pembelajaran yang akan dikembangkan akan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya pernah mengembangkan bahan ajar berupa modul sebagai alternatif media pembelajaran, tetapi tidak berisi tentang materi pembelajaran khususnya materi permainan bola besar dan sifatnya tidak konvensional melainkan lebih ke desain pembelajaran inovatif.

Oleh sebab itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian mengembangkan bahan ajar penjasorkes sebagai alternatif media pembelajaran dalam bentuk buku paket. Kelebihan dari bahan ajar penjasorkes materi permainan bola besar sebagai alternatif media pembelajaran ini adalah berbeda dengan media animasi sebelumnya, selain menarik, yang dikembangkan bahan ajar penjasorkes sebagai alternatif media pembelajaran mengikuti kemajuan zaman sekarang, sehingga meningkatkan pengetahuan peserta didik pada ranah kognitif akan pentingnya penguasaan konsep dan teori.

1.2 Landasan Teori

1.2.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan siswa dan guru. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi siswa untuk melakukan proses perubahan perilaku.

Menurut Majid (2015) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses

pembelajaran.

1.2.2 Macam-macam Sumber Belajar

Secara umum, berdasarkan tipe dan asal usulnya jenis sumber belajar dibedakan menjadi 2 yaitu:

1) Sumber Belajar yang Dirancang (*Learning Resources by Design*)

Sumber belajar yang dirancang merupakan sumber belajar yang secara sengaja dibuat dan direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, Misalnya: modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), buku paket, buku petunjuk praktikum, ensiklopedia, *Power Point* (PPT), brosur, video pembelajaran, video animasi, dan lain sebagainya.

2) Sumber Belajar yang Dimanfaatkan (*Learning Resources by Utilitation*)

Sumber belajar yang dimanfaatkan merupakan semua sumber yang dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya: taman, museum, kebun binatang, kebun raya, masjid, pemuka agama dan lain sebagainya.

1.2.3 Klasifikasi Sumber Belajar

Menurut Majid (2015) Klasifikasi tersebut secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku, seperti sungai, pasar, gunung, museum, dll.
- 2) Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah

laku peserta didik, misalnya situs, dll.

- 3) Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga siswa dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut.
- 4) Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh siswa.
- 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, sumber belajar dapat digolongkan menjadi: pesan, orang, alat, bahan, teknik, dan lingkungan. Penelitian ini mengembangkan sumber belajar yaitu modul. Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat dilihat modul merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang termasuk ke dalam klasifikasi sumber belajar bahan atau materials.

1.2.4 Manfaat Sumber Belajar

Menurut Siregar (2016) Sumber belajar bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung;
- 2) menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung
- 3) menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas
- 4) memberikan informasi yang akurat dan terbaru; 4) membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro memberikan motivasi positif merangsang untuk berfikir kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif serta berkembang

lebih jauh.

Berdasarkan beberapa manfaat yang diungkapkan ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar tidak hanya menyalurkan pesan saja, melainkan juga dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran pada akhirnya akan meningkatkan kualitas siswanya. Khususnya untuk sumber belajar yaitu bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memperluas cakrawala, memberi informasi yang akurat, serta merangsang untuk berfikir kritis.

1.3 Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Aguss (2021) Pendidikan jasmani ialah kegiatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aktifitas bersifat jasmani yang telah di susun secara sistematis yang memiliki tujuan guna mengembangkan dan menungkatkan individu secara kognitif, organik persektual, neuromuskuler, dan emosial pada kerangka sistem dunia pendidikan tigtat nasional. Sedangkan menurut Prasetyawan (2016) ia berpendapat bahwa dalam proses perbelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) pengetahuan harus dimiliki setiap peserta didik karena pengetahuan termasuk kedalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Jadi, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu kesatuan mata pelajaran yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan

motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan sikap sportif.

Pembelajaran yang dibuat guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan prosedural sebelum proses pembelajaran guru merencanakan rencana pembelajaran yang dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), di mulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Kemudian menentukan metode yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Merumuskan langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kemudian mencantumkan dan mengembangkan materi pembelajaran. Selanjutnya, menentukan media dan sumber belajar, serta merencanakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

1.4 Uraian Materi Permainan Bola Besar

2.2.4 Deskripsi Permainan Bola Besar

Permainan bola besar merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak populer dan digemari oleh setiap para manusia, karena permainan bola besar akan membutuhkan tenaga ataupun energi yang cukup besar dalam melakukannya. Menurut Eko Zulki, (2012) mengemukakan bahwa permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai peraturan baku dan mempunyai induk organisasi dan diakui sebagai anggota KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). Yang termasuk kelompok ini adalah sepak bola, bola basket dan bola voli.

Permainan bola besar merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola berukuran besar sebagai objek dan anggota tubuh sebagai penggerakannya. Biasanya, cabang olahraga ini dimainkan secara berkelompok di sebuah lapangan. Untuk memainkannya, pemain harus menggunakan bola besar yang memiliki diameter lebih dari 50 cm.

Permainan bola besar juga memiliki manfaat untuk peserta didik karena didalam permainan bola besar ini mengandung nilai-nilai yang berguna meningkatkan keterampilan afektif siswa seperti kerja sama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri (Irfan Zinat, 2022).

Seperti olahraga pada umumnya, permainan bola besar juga memiliki fungsi tertentu. Di antaranya adalah menjaga berat badan, stamina tubuh dan melatih kemampuan konsentrasi. Permainan bola besar seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket merupakan permainan yang menyenangkan dan menyehatkan. Selain itu, permainan ini jika ditekuni juga dapat menciptakan lapangan kerja asalkan mampu bermain secara profesional.

2.2.5 Karakteristik Permainan Bola Besar

Fadillah (2018) Dalam permainan bola besar terdapat karakteristik/ciri-ciri dari permainan bola besar yaitu sebagai berikut :

1. Menggunakan bola yang berukuran besar seperti bola basket, bola volly dan sepakbola
2. Lebih rumit daripada permainan bola besar

3. Lapangannya besar/lebar dan panjang.
4. Adanya teknik-teknik atau strategi yang harus dikuasai
5. Memerlukan pemain yang banyak.
6. Adanya pemain cadangan.

2.2.6 Macam-macam Permainan Bola Besar

Dalam permainan bola besar terdapat macam-macam permainan bola besar antara lain:

1) Sepak bola

Menurut Mahfud (2020) sepak bola merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang dimainkan secara beregu. Pemain dalam sepak bola berjumlah sebelas orang tiap tim. Oleh karena itu, setiap regu pemain sepak bola disebut kesebelasan. Dalam sepak bola, setiap pemain memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota badan, kecuali tangan tidak diperbolehkan.

Hanya pemain sepak bola yang menempati posisi sebagai penjaga gawang (*kiper*) yang diperbolehkan menggunakan semua anggota badan selama dalam batas garis 16 meter.

Permainan sepak bola bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan menahan/menghalangi bola lawan masuk ke gawang. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu dua orang penjaga garis sehingga pelaksanaan permainan ini dapat berjalan baik.

2) Bola Voli

Bola voli merupakan salah satu jenis permainan bola besar . permainan bola voli dilakukan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas enam pemain. Dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring. Setiap regu berusaha mematikan gerakan lawan sehingga tidak mampu mengembalikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan.

Dalam permainan bola voli memiliki beberapa jenis teknik gerak dasar, dan dapat dikuasai oleh para pemain, yakni terdiri dari memulai awal permainan yakni *servis*, *passing* atas, *passing* bawah, *smash* dan *block* (Nugroho, Yuliandra, dkk 2021).

3) Bola Basket

Basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri. Setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Tujuan dilakukannya permainan bola basket adalah mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan menghalangi masuknya bola ke keranjangnya sendiri dari serangan lawan. Setiap pemain bola basket dapat memainkan bola dengan cara, yaitu mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan, menggelindingkan dan menggiring atau mendribel bola ke segala arah dalam lapangan pemain.

Durasi dalam permainan olahraga bola basket adalah 40 menit dibagi menjadi 4 babak. Waktu 40 menit tersebut

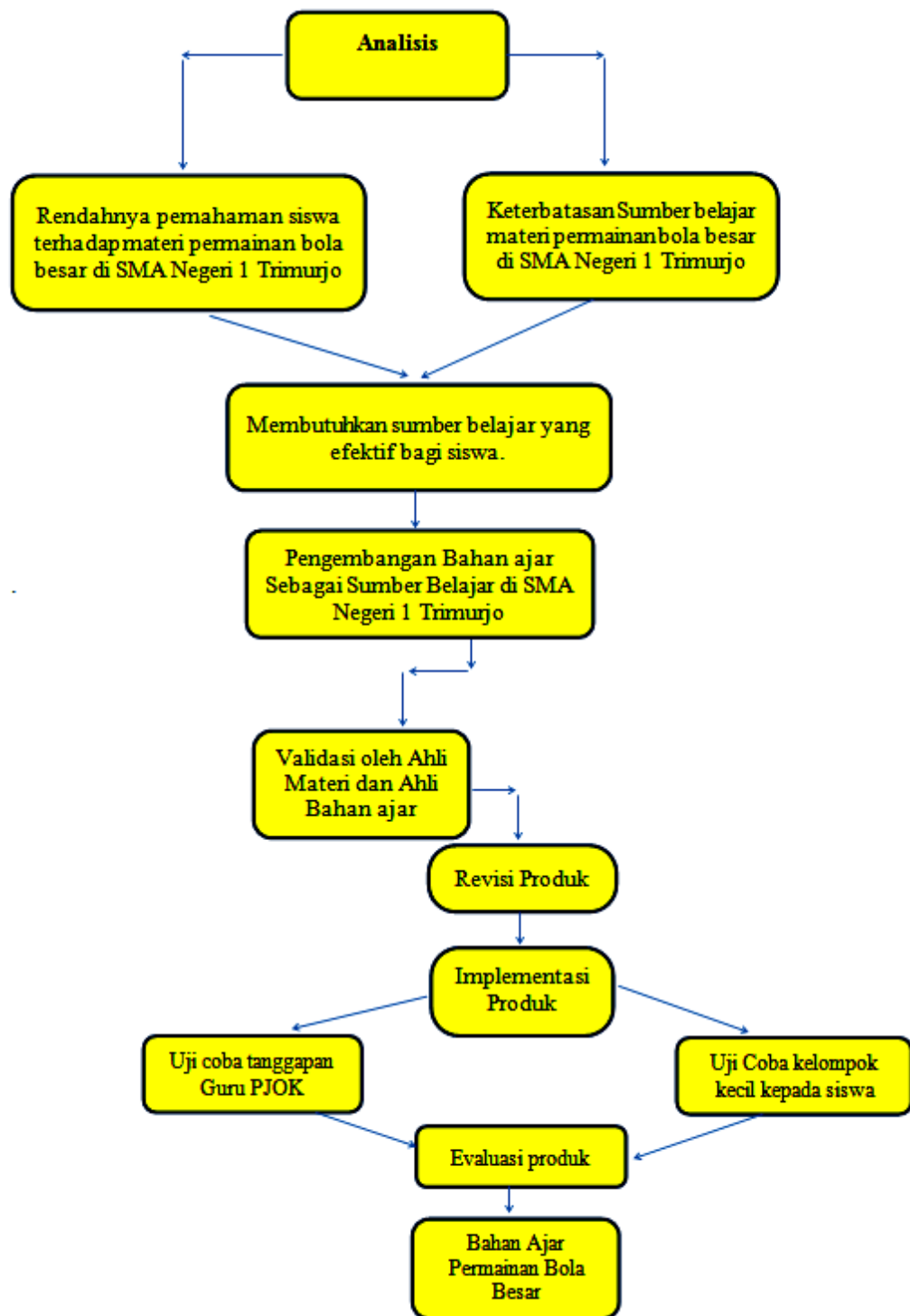
dimainkan dengan pola waktu bersih, yaitu waktu berjalan ketika bola memasuki lapangan, yang artinya ketika bola keluar lapangan (out) atau terjadi pelanggaran pelanggaran di dalam permainan waktu akan berhenti (Yuliandra & Fahrizqi, 2021)

1.5 Kerangka Berpikir

Permasalahan mendasar pada proses pembelajaran antara siswa dengan dengan guru adalah peran guru yang dominan. Konsep pembelajaran seperti ini tampaknya tidak relevan lagi dengan tuntutan pendidikan saat ini. Proses pembelajaran yang baik bukanlah berorientasi pada guru, namun lebih berorientasi pada siswa. Hal tersebut tidak mengecilkan peran guru di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, guru dapat sebagai fasilitator yang membantu dan melayani siswa. Oleh karena itu dibutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran serta efektif dan inovatif.

Pada penelitian ini, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis permasalahan. Setelah analisis selesai langkah selanjutnya adalah mendesain bahan ajar yang akan dikembangkan.

Bahan ajar kemudian di validasi oleh validator untuk dinilai kevalidannya, kemudian diuji cobakan. Untuk mempermudah dalam penelitian ini, peneliti membuat kerangka berfikir seperti pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir