

‘BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah bagian dari system pendidikan secara keseluruhan pelaksanaan Pendidikan Jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut, tujuan Pendidikan Jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek kognitif, apektif, dan psikomotor melalui Pendidikan jasmani.

Dalam Pendidikan Jasmani, aspek psikomotor lah yang lebih diutamakan untuk menunjang kebugaran dalam kehidupan, contohnya dalam permainan bola besar yaitu bola voli.

Menurut yunus (1992, hlm.1), menuliskan tujuan permainan bola voli sebagai berikut. “Tujuan dari permainan bola voli adalah memukul bola atau mengembalikan bola ke lapangan lawan agar jatuh di daerahnya, dengan melewati di atas net dan menjaga agar bola tidak jatuh di daerah lapangan sendiri”.

Dalam permainan bola voli terdapat teknik-teknik dasar permainan meliputi *servis*, *passing*, *smash/spike*, dan *block*. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukan ke daerah lawan. Untuk melakukan permainan bola voli dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan bola, dan pendaratan.

Dengan mengetahui Teknik permainan bola voli, para pemain bola voli dapat bermain bola voli dengan baik. Salah satu teknik yang penting dikuasai dalam belajar bola voli adalah *spike/smash* bola voli.

Untuk dapat menguasai keterampilan *spike*, diperlukan adanya latihan yang sistematis sehingga peserta didik menguasai keterampilan tersebut secara maksimal, untuk dapat menguasai keterampilan *spike* tersebut.

Dalam pembelajaran Penjaskes sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu mengelola kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus senantiasa dapat mengembangkan berbagai permainan atau memodifikasi permainan sesuai dengan materi belajar.

Peserta didik tingkat sekolah dasar pada umumnya belum memiliki kemampuan untuk melakukan loncatan *spike* bola voli yang lebih baik. Maka, diperlukan berbagai bentuk variasi permainan dalam pembelajaran loncatan *spike* bola voli sehingga dapat menimbulkan motivasi yang tinggi terhadap pencapaian hasil belajar loncatan *spike* bola voli.

Pada awal penelitian, diadakan observasi dan wawancara awal untuk mengetahui permasalahan faktual yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya pada pembelajaran *spike* bola voli. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara peserta didik. Kegiatan tersebut berfokus pada pelaksanaan pembelajaran *spike* bola voli di kelas IV SD Negeri Cikurubuk, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cikurubuk pada tanggal 4 November 2014 terhadap kemampuan *spike* bola voli, umumnya peserta didik belum bisa melakukan *spike* dengan benar, dikarenakan loncatan *spike* yang rendah mengakibatkan bola menyangkut di depan net, dan tidak bisa melakukan *spike* bola voli dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada peserta didik, telah ditemukan kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran *spike* bola voli. Adapun hal ini dapat dilihat dari kesulitan yang dihadapi adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik seringkali tidak tepat dalam melakukan awalan.
Kesulitan pada saat proses pembelajaran yaitu:
 - a) Seringkali peserta didik sulit melakukan awalan yang tepat.
 - b) Kecenderungan peserta didik tidak tepat dalam melakukan awalan.
2. Peserta didik sulit menentukan kaki yang terkuat untuk menolak.
Kesulitan pada saat proses pembelajaran yaitu:
 - a) Peserta didik takut meloncat.
3. Peserta didik seringkali sulit menemukan titik tolak yang tepat.
Kesulitan pada saat prosat untuk pembelajaran yaitu:
 - a) Peserta didik sulit menentukan titik tolak yang tepat.
 - b) Peserta didik takut meloncat

Pembelajaran *spike* dalam permainan bola voli merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik khususnya siswa kelas IV SDN Cikurubuk. Pada awal semester tahun ajaran 2013/2014, guru Pendidikan Jasmani di SDN Cikurubuk menetapkan target nilai belajar siswa untuk teknik *spike* bola voli yaitu 66.

Adapun nilai yang diperoleh siswa dari tes melakukan gerak dasar *spike* melewati jaring net sebanyak 3 (tiga) kali dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada awal semester 2014/2015 adalah 37,5% peserta didik kelas IV yaitu 9 peserta didik dari 24 peserta didik sudah memenuhi target belajar.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar *spike* permainan bola voli masih rendah. Dari kondisi pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa masalah pembelajaran *spike* bola voli kelas IV SDN Cikurubuk perlu diperbaiki.

Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan untuk memodifikasi pembelajaran *spike* bola voli menggunakan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melakukan *spike* bola voli dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran *spike* bola voli. Salah satu bentuk permainan yang bisa diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan *spike* bola voli peserta didik di sekolah dasar yaitu salah satunya dengan menggunakan bentuk permainan lompat tali.

Menurut Sukintaka (1992, hlm.58), menuliskan pengertian lompat tali sebagai berikut. "Lompat tali merupakan permainan tradisional yang berasal dari daerah Jawa Barat yang disebut *sapintrong* dengan menggunakan karet dalam melakukan lompatannya. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi ke dalam dua kelompok yang sama banyak".

Dalam aturan permainannya, wakil tiap kelompok mengadakan undian/tos, yang menang berhak untuk bermain terlebih dahulu dan yang kalah kebagian mengayunkan tali yang terbuat dari karet. Selanjutnya kelompok yang menang bermain lompat tali dengan beberapa tahap, ketika kelompok yang melakukan lompatan terkena tali ketika diayun, maka kelompok tersebut bergantian

mengayunkan tali dan kelompok yang tadinya mengayunkan tali, maka bergiliran bermain lompat tali.

Lompat tali mempunyai unsur-unsur yang menunjang terhadap pembelajaran gerak dasar *spike* sebagai berikut.

1. Kekuatan otot tungkai.
2. Kemampuan lompatan.
3. Ketinggian lompatan.
4. Keberanian peserta didik untuk melakukan lompatan.
5. Kepercayaan diri peserta didik .
6. Motivasi melakukan lompatan.

Melalui pembelajaran permainan lompat tali, pembelajaran akan lebih menarik, dan peserta didik tidak akan lebih cepat bosan, peserta didik mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran, memotivasi kreatifitas, dan semangat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil loncatan *spike* bola voli. Selain itu, peserta didik dapat belajar sambil bermain. Agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal guru harus bisa memberikan motivasi atau dorongan yang bisa membuat peserta didik terpacu semangatnya untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Karena apabila peserta didik tidak Memiliki motivasi untuk melakukan pembelajaran maka tidak akan timbul suatu pembelajaran yang diharapkan sesuai tujuan yang hendak dicapai.

Dari uraian diatas, maka penulis merencanakan suatu penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar spike bola voli peserta didik yang dirumuskan kedalam judul “Meningkatkan kemampuan Gerak Dasar Loncatan Spike Bola Voli Melalui Permainan Lompat Tali Pada Siswa Kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti perlu mengidentifikasi masalah yang diteliti. Hal tersebut sangat penting karena dalam hal ini masalah tersebut muncul dikarenakan

banyak faktor, baik yang berasal dari guru ataupun peserta didik. Faktor yang berasal dari guru adalah sebagai berikut.

1. Pada saat memberikan contoh guru kurang menekankan aspek gerakan pada *spike* bola voli.
2. Pada saat menjelaskan materi guru kurang memperhatikan aktivitas peserta didik sehingga banyak peserta didik yang kurang memahami pelajaran.
3. Setelah memberikan materi guru langsung memberikan tugas praktik kepada peserta didik dan pada pelaksanaannya guru kurang membimbing peserta didik dengan baik.

Sementara itu faktor yang berasal dari peserta didik dapat dilihat dari aktifitas peserta didik pada saat pembelajaran loncat *spike* bola voli yang berlangsung, yakni sebagai berikut.

1. Peserta didik tidak memperhatikan pelajaran.
2. Banyak peserta didik yang merasa tidak berani dalam melakukan loncatan *spike*.
3. Banyak peserta didik yang mengabaikan teknik-teknik loncatan *spike*.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan antusias serta memberikan motivasi pada peserta didik, jika pelajaran dilakukan dengan permainan. Dari kondisi di atas, peneliti berkeinginan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, yaitu dengan menerapkan permainan lompat tali.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan loncatan *spike* bola voli peserta didik di kelas IV SDN Cikurubuk melalui permainan lompat tali”.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diuraikan kembali permasalahan khusus yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan penggunaan permainan lompat tali untuk meningkatkan gerak dasar *spike* bola voli pada peserta didik kelas IV SDN Cikurubuk?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan permainan lompat tali untuk meningkatkan gerak dasar *spike* bola voli pada peserta didik kelas IV SDN Cikurubuk?
3. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan permainan lompat tali untuk meningkatkan gerak dasar *spike* bola voli pada peserta didik kelas IV SDN Cikurubuk?
4. Bagaimana hasil pembelajaran dengan penggunaan permainan lompat tali untuk meningkatkan gerak dasar *spike* bola voli pada peserta didik kelas IV SDN Cikurubuk?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui perencanaan proses pembelajaran gerak dasar *spike* bola voli melalui permainan lompat tali di kelas IV SDN Cikurubuk, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *spike* bola voli melalui permainan lompat tali di kelas IV SDN Cikurubuk, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar *spike* bola voli melalui permainan lompat tali di kelas IV SDN Cikurubuk, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran gerak dasar bola voli melalui permainan lompat tali di kelas IV SDN Cikurubuk, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka dari itu penelitian diharapkan bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam proses pembelajaran.
- b. Memperbaiki mutu pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Meningkatkan hasil belajar spike bola voli dalam pembelajaran.
- b. Bagi Guru
 - 2) Memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran spike bola voli dengan menerapkan permainan lompat tali.
 - 3) Meningkatkan profesionalisme guru dalam meningkatkan spike bola voli.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat dari pembelajaran gerak dasar *spike* bola voli melalui permainan lompat tali.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan peneliti tindakan kelas dengan menerapkan permainan lompat tali untuk meningkatkan hasil loncatan *spike* bola voli siswa kelas IV SDN Cikurubuk dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Cikurubuk.

F. Struktur Organisasi Skripsi

SKRIPSI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LONCAT *SPIKE* BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA SISWA KELAS IV SDN CIKURUBUK KECAMATAN CISARUAKABUPATEN SUMEDANG

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah

- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Hasil Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Hakikat Pendidikan Jasmani
 - 1. Pengertian pendidikan jasmani
 - 2. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani
 - 3. Manfaat Pendidikan Jasmani
 - 4. Permainan Bola Voli
- B. Pengertian Spike
- C. Pembelajaran Lompat Spike Melalui Permainan Lompat taliu
- D. Permainan lompat tali

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Lokasi Dan Waktu penelitian
 - 1. Lokasi Penelitian
 - 2. Waktu Penelitian
- B. Metode dan desain penelitian
 - 1. Metode Penelitian
 - 2. Desain Penelitian
- C. Batasan istilah
- D. Instrumen penelitian
- E. Teknik pengumpulan dan analisis data
 - 1. Teknik Pengolahan Data
 - 2. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Pengolahan data
- B. Pembahasan/ analisis temuan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

G. Batasan Istilah

Untuk menghindari multi penafsiran terhadap pokok permasalahan yang diteliti ini, berikut ini akan dijelaskan secara operasional beberapa istilah yang perlu diketahui kejelasannya.

1. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali merupakan permainan dengan melakukan lompatan memakai tali yang diayun. (Sukantika, 1992:58)

2. Permainan Bola Voli

Permainan bolavoli adalah permainan dari cabang olahraga yang bertujuan memukul bola atau mengembalikan bola ke lapangan lawan agar jatuh di daerahnya, dengan melewati di atas net dan menjaga agar bola tidak jatuh di daerah lapangan sendiri (Sarumpet, 1992:78)

3. *Spike*

Spike adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah". (Miryanto, 2006:128)

4. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan suatu proses untuk terjadinya perubahan yang dapat menimbulkan berkembangnya kemampuan diri. (Abdulkadir, 1986:73)

5. Loncatan *Spike*

Loncatan spike merupakan merupakan gerakan eksplosif dan loncatan vertical dengan tumit & jari kaki menghentak lantai dan mengayunkan kedua lengan kedepan atas saat kedua kaki mendorong naik ke atas. Telapak kaki, pergelangan tangan, pinggul dan batang tubuh digerakkan serasi merupakan rangkaian gerak yang sempurna. (Wahyu-Musfekar.blogspot.com/.../teknik-dasar-main-voli)

6. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan yang ditampilkan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan dengan menggunakan otot.

(www.koni.or.id)

7. Tolakan

Tolakan adalah gerakan melangkahkan kaki hingga telapak kaki hamper sejajar dan salah satu kaki aga ke depan sedikit untuk mengerem gerak kedepan dan senagai persiapan meloncat kearah vertical. (Wahyu-Musfikar.blogspot.com/.../teknik-dasar-main-voli)

8. Take off

Take off adalah gerakan setelah tolakan untuk meloncat ke atas.

(www.artikata.com)