

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Secara sederhana pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar mendidik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu akan diajarkan untuk bergerak, sehingga melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Belajar melalui pengalaman gerak, untuk mencapai tujuan pengajaran merupakan salah satu ciri dari pendidikan jasmani. Lutan (2001: 17) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”

Dengan mempelajari pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Hal tersebut sejalan pendapat yang di ungkapkan sopandi (1991: 39) bahwa gerak atau khususnya olahraga sangat berguna bagi kehidupan manusia.

Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yaitu terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila

sebelumnya dikuasai keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di sekolah dasar itu dapat dibagi menjadi beberapa kategori.

Pembagian kategori tersebut sesuai dengan ruang lingkup KTSP (2008: 195) pendidikan jasmani yakni meliputi:

- 1) Permainan dan olahraga, meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non lokomotor, *manipulative*, kasti, rounders, kipres, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, atletik dan bela diri;
- 2) Aktivitas pengembangan, meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh;
- 3) Aktivitas senam, meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai;
- 4) Aktivitas ritmik, meliputi gerak bebas, senam pagi, senam kebugaran jasmani (SKJ) dan senam aerobik;
- 5) Aktivitas air, meliputi permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air dan renang;
- 6) Pendidikan diluar kelas, meliputi piknik/ karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung;
- 7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, seperti perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang diselenggarakan memenuhi kaidah-kaidah pedagogik, yang memberikan peran penting bagi perkembangan siswa secara menyeluruh. Para pelaku pendidikan terkadang melupakan peran penting pendidikan jasmani bagi perkembangan siswa, khususnya pada siswa usia sekolah dasar yang merupakan pondasi perkembangan pada diri siswa. Pelaksanaan pendidikan jasmani merupakan sebuah upaya pembinaan mutu sumber daya manusia yang berkualitas dan berkesinambungan, dengan menjunjung nilai-nilai sportivitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan pembiasaan pola hidup sehat dalam mengajarkan berbagai kompetensi pendidikan jasmani. Dalam penjabaran pelaksanaannya tidak hanya

menekankan pada hasil yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan harus mendapat sentuhan didaktik dan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Artinya bahwa pembelajaran yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Dengan demikian tugas ajar tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis, sosial, maupun keterampilannya. Tugas ajar itu juga harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu dan mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Dari kurikulum 2006 untuk pendidikan jasmani, terdapat program pengajaran permainan bola besar, diantaranya adalah permainan bola voli. Olahraga permainan bola voli merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Permainan bola voli mulai diperkenalkan pada kelas IV hingga kelas VI mulai diajarkan permainan bola voli yang sesungguhnya. Hal ini menunjukkan bahwa olahraga permainan bola voli dipandang layak sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permainan bola voli adalah suatu bentuk permainan yang termasuk dalam cabang olah raga permainan. Voli artinya pukulan langsung atau memukul bola langsung di udara sebelum bola jatuh ke tanah. 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.

Sesuai pendapat Muhajir (2006 : 23), mengemukakan bahwa:

Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Dalam permainan bola voli terdapat teknik-teknik dasar permainan bola voli meliputi *servis, passing, smash/ spike, dan block*. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, 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 teknik *spike*,

Menurut Mariyanto (2006 : 128), mengemukakan bahwa:

Smash 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 berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah.

Para ahli mengemukakan pengertian *spike* yang berbeda-beda tetapi maksud dan tujuan yang sama yaitu pukulan yang keras ke daerah lawan dan tajam sehingga bisa mematikan bola dalam suatu permainan voli.

Adapun Kristianto (2003 : 143) berpendapat bahwa :

Smash adalah pukulan keras yang biasanya mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan. *Spike* adalah bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *smash* atau *spike* adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke

daerah lawan. Siswa tingkat sekolah dasar pada umumnya belum memiliki kemampuan untuk melakukan *spike* yang lebih baik, maka diperlukan berbagai bentuk latihan maupun permainan dalam pembelajaran *spike* bola voli sehingga dapat menimbulkan motivasi yang tinggi terhadap pencapaian hasil belajar *spike* permainan bola voli.

Pembelajaran teknik *spike* dalam permainan bola voli merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa khususnya siswa kelas V SDN Sukadana II. Pada awal semester tahun ajaran 2010/2011, guru pendidikan jasmani di SDN Sukadana II menetapkan target nilai belajar siswa untuk teknik *spike* yaitu 67.

Adapun data awal hasil observasi tes *spike* bola voli siswa kelas V yang dilaksanakan pada Kamis 10 Februari 2011 peneliti memperoleh data keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 1.1
DATA AWAL HASIL TES SPIKE

No	Nama	Aspek yang dinilai																		Skor	Nilai	Ket		
		Awalan			Posisi Badan			Sikap Diudara			Pukulan Bola			Arah Bola			Mendarat					T	BT	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Adam		√				√		√			√						√		√	10	55		BT
2	Aji F	√				√			√		√				√					√	14	77	T	
3	Andri F		√				√		√			√						√		√	10	55		BT
4	Citra K		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
5	Dika W		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
6	Evi Silvia		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
7	Lusi M		√				√			√		√				√				√	8	44		BT
8	Mirna Y		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
9	Raihan Radesta		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
10	Rendi		√				√		√			√				√				√	10	55		BT
11	Rina N		√				√		√			√				√				√	10	55		BT
12	Robi M		√			√			√			√			√					√	12	66	T	
13	Sahrul A	√				√			√		√				√					√	14	77	T	
14	Samsul afriadi		√				√			√		√				√				√	8	44		BT

No	Nama	Aspek yang dinilai															Skor	Nilai	Ket				
		Awalan			Posisi Badan			Sikap Diudara			Pukulan Bola			Arah Bola					Mendarat			T	BT
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			3	2	1		
15	Sinta T		√			√				√		√				√			√	10	55		BT
16	Susi S		√				√		√			√				√		√		10	55		BT
17	Ulil Abab			√			√		√				√			√		√		8	44		BT
18	Wida U		√				√		√			√				√		√		10	55		BT
19	Yudi A		√				√		√			√				√		√		10	55		BT
20	Yuni R		√				√		√			√				√		√		10	55		BT
Jumlah																						8	12
Prsentase(%)																						40	60
																						%	%

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada awal semester tahun 2010/2011 adalah 40% siswa kelas V yaitu 8 siswa dari 20 siswa sudah memenuhi target nilai belajar, sedangkan 60% siswa yaitu 12 siswa belum memenuhi target nilai belajar.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran *spike* permainan bola voli masih rendah. Dari kondisi pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa masalah pembelajaran *spike* permainan bola voli kelas V SDN Sukadana II perlu diperbaiki.

Dalam pembelajaran *spike* permainan bola voli berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Sukadana II, permasalahan-permasalahan yang terjadi diantaranya sebagai berikut.

- a. Anak tidak bisa memanipulasi bola voli.
- b. Keterbatasan melakukan *spike* yang mengakibatkan kurangnya pengalaman gerak dalam belajar *spike* bola voli.

- c. Pembelajaran kurang menarik karena pembelajaran tidak dikemas dalam bentuk modifikasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan suatu penelitian tindakan kelas terhadap permasalahan tersebut yang dirumuskan ke dalam judul "Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar *Spike* Pada Permainan Bola Voli Melalui Media Bola Gantung di Kls V SDN Sukadana II"

B. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan proses pembelajaran *spike* dengan menggunakan media bola gantung di kelas V SDN Sukadana II Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka.
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran *spike* bola voli melalui media bola gantung di kelas V SDN Sukadana II Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka.
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *spike* dengan menggunakan media bola gantung secara bertahap tingkat kesulitannya di kelas V SDN Sukadana II kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka.
- d. Bagaimana hasil tes *spike* dalam permainan bola voli melalui media bola gantung di kelas V SDN Sukadana II Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka.

C. Pemecahan Masalah

a. Tahapan perencanaan dalam pembelajaran meningkatkan gerak dasar *spike* pada permainan bola gantung, yaitu:

- 1) Membuat skenario pembelajaran
- 2) Membuat alat evaluasi belajar, untuk melihat peningkatan keterampilan siswa dalam pembelajaran *spike* permainan bola voli
- 3) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan

b. Tahap pelaksanaan kinerja guru

- 1) Mengucapkan salam
- 2) Memimpin siswa untuk berdoa
- 3) Guru memotivasi siswa
- 4) Guru melakukan apersepsi sebelum kegiatan pembelajaran
- 5) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
- 6) Melakukan peregangan statis dan dinamis
- 7) Pembelajaran *spike* bola voli melalui media bola gantung
- 8) Guru mengajarkan teknik *spike* yang benar
- 9) Guru mendemonstrasikan teknik *spike* yang benar
- 10) Siswa melakukan *spike* tanpa bola
- 11) Siswa melakukan *spike* bola voli secara berkelompok
- 12) Penilaian secara individu kepada siswa.

c. Tahap aktivitas siswa

Untuk tahap aktivitas siswa dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran dengan

menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan yang dinilai dalam lembar observasi tersebut diantaranya yaitu aspek semangat dan kerjasama.

d. Tahap peningkatan hasil belajar

Guru menilai siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan direfleksikan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan proses hasil pembelajaran pendidikan jasmani di SD khususnya tentang *spike* bola voli pada siswa kelas V SDN Sukadana II Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka adapun tujuan khusus adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan gerak dasar *spike* melalui media bola gantung di kelas V SDN sukadana II.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran *spike* dengan menggunakan media bola gantung yaitu dengan cara tolakan kaki dan memukul secara bertahap beserta dengan tingkat kesulitannya.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *spike* bola voli melalui media bola gantung yaitu dengan cara tolakan kaki dan pukulan bola secara bertahap beserta tingkat kesulitannya.

4. Untuk mengetahui seberapa besar hasil tes meningkatkan pembelajaran *spike* bola voli melalui media bola gantung di kelas V SDN Sukadana II

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan.

1. Bagi Siswa Sekolah Dasar

- a. Menjadikan pembelajaran *spike* permainan bola voli lebih menyenangkan
- b. Memudahkan siswa dalam belajar *spike* permainan bola voli
- c. Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar voli.

2. Bagi Guru Penjaskes Sekolah Dasar

- a. Mengembangkan keterampilan guru dalam pembelajaran *spike* permainan bola voli di SDN Sukadana II
- b. Memudahkan guru dalam mengajar teknik *spike* permainan bola voli.

3. Bagi Sekolah

- a. Kualitas pendidikan di sekolah menjadi lebih meningkat.
- b. Iklim pendidikan di sekolah menjadi lebih kondusif.
- c. Kinerja guru menjadi lebih baik.

4. Bagi Lembaga

- a. Bagi satuan pendidikan, meningkatkan prestasi sekolah sekaligus meningkatkan prestise sekolah.
- b. Meningkatkan kompetisi dalam memahami dan menggunakan hasil-hasil temuan.

5. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran *spike* bola voli melalui media bola gantung.

F. Batasan Istilah

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

Permainan bola voli yaitu, suatu 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. (Syarifudin, 1993:183)

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 berada diatas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah. (Mariyanto, 2006 : 128)

Pembelajaran merupakan proses dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari guru ke siswa.