

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak dalam kehidupan sehari-hari dipenuhi dengan kegiatan yang melibatkan gerak psikomotornya, sehingga diperlukan suatu media agar gerak motorik mereka berkembang dengan baik. Berdasarkan tujuan dari pendidikan jasmani ialah mengembangkan keterampilan gerak. Oleh karena itu perlulah pembelajaran permainan agar gerak motorik anak dapat terfasilitasi dengan baik. Permainan sebagai bahan pengajaran, perlu juga ada sedikit pembahasan. Permainan merupakan situasi yang menyebabkan anak bergerak secara spontan.

Permainan anak-anak dapat membentuk pribadi seseorang secara utuh artinya kepribadian seseorang akan terbentuk, sesuai dengan pendapat Hadisukatno (1956:155) tentang permainan:”Kaum taman siswa mempunyai keyakinan setebal-tebalnya, bahwa dengan permainan kanak-kanak sebagai alat pendidikan itu dapat membimbing anak-anak kearah kesempurnaan hidup kebangsaan semurni-murninya”.

Pendidikan jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lutan (2001:17) yaitu sebagai berikut. “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 pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai keterampilan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi, menyenangkan serta berbagai keterampilan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak.

Keinginan untuk bermain timbul karena minat pada diri sendiri untuk bergerak sesuai dengan kebutuhan, memelihara kondisi tubuh serta menghilangkan kejenuhan. Bermain merupakan kegiatan yang penuh daya hayal, penuh aktifitas, dan anak-anak melakukannya mempunyai cara sendiri-sendiri baik menggunakan tangan maupun tubuhnya.

Pengertian bermain menurut Tjandrasa (1978:320) yaitu. Bermain adalah “setiap kegiatan yang dilakukan karena kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan atau tekanan dari luar kewajiban”.

Kegiatan bermain anak dapat menemukan bagaimana cara memasuki dunia mereka, bagaimana mengatasi tugas-tugas hidup, menguasai keterampilan baru, dan memperoleh kepercayaan diri untuk tumbuh menjadi berguna.

Hal tersebut di atas sesuai dengan pendapat Sopandi (1991:39) sebagai berikut: “gerak atau khususnya olahraga sangat berguna bagi kehidupan manusia”.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Depdiknas (2008:195) adalah sebagai berikut:

tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Sedangkan dalam ruang lingkup KTSP mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (2008:195) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippres, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya; (2) aktivitas pengembangan; (3) aktivitas senam; (4) aktivitas ritmik; (5) aktivitas air; (6) pendidikan di luar kelas; (7) kesehatan.

Kebaikan permainan bola voli sebagai olahraga sekolah sekiranya sudah cukup jelas, begitu pula segi-segi negatifnya. Dimana bola voli merupakan olahraga yang cocok di ajarkan di sekolah Sesuai dengan pendapat **Dürwächter G** (1982:1) yang mengatakan.

Kebaikan permainan bola voli sebagai olahraga sekolah sekiranya sudah cukup jelas, begitu pula segi-segi negatifnya. Apabila hal-hal yang kurang menguntungkan itu diimbangi dengan tindakan-tindakan sepadan, maka semakin nyata posisi bola voli yang menguntungkan diprioritaskan sebagai olahraga sekolah.

Diharapkan guru dapat mengembangkan dirinya untuk dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai suatu keberhasilan pembelajaran. Guru sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran tentunya memiliki tanggung jawab paling besar dalam upaya mengefektifkan pengajaran penjas di Sekolah Dasar. Dalam hal ini peneliti belum melihat adanya penerapan penjelasan hal di atas di SDN Margajaya, sehingga peneliti berupaya untuk menemukan kendala-kendala yang ada. Apabila prinsip-prinsip metodologi pendidikan diterapkan dalam proses penyajian pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung keberhasilan guru dalam mencapai suatu program, maka akan didapat hasil yang baik.

Adapun salah satu cabang olah raga yaitu permainan bola besar yaitu bola voli sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Muhadi (1993:183) "bola voli adalah suatu bentuk permainan yang termasuk dalam cabang olahraga permainan". Voli (*volley*) artinya pukulan langsung di udara sebelum bola jatuh ke tanah.

Cabang olah raga bola voli dalam kurikulum KTSP termasuk pada Permainan dan Olahraga.

Adapun teknik dasar bolavoli sebagai berikut:

1. Teknik servis (*service*).
2. Teknik *pass* bawah.
3. Teknik *pass* atas.
4. Teknik *smash*.
5. Teknik membendung (*block*).

Untuk dapat mempunyai keterampilan dasar bola voli atlet harus mempunyai kemampuan, sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Muhadi (1993:187):

“melakukan servis, dan membagi-bagi bola (*pass*), baik dari bawah maupun dari atas. Namun dengan semakin maju dan berkembangnya bentuk-bentuk gerakan dalam permainan bola voli (terutama dalam pertandingan), maka teknik dasar berkembang menjadi adanya teknik dalam melakukan *smash* dan teknik untuk mengantisipasi *smash* dari lawan (teknik membendung/*block*).

1. *Passing* tangan atas.

Melakukan *passing* tangan atas diperlukan kecermatan dalam melakukan gerakannya karena posisi kedua tangan harus berada di atas kepala di depan dekat ke dahi, dengan sikut dibengkokkan, jari-jari tangan diregangkan atau dijarangkan dan dikeraskan membentuk lengkungan setengah bola, ibu jari sejajar dan rapat sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Muhadi (1993:191).

Yang dimaksud *passing* atas atau *passing* tangan di atas adalah menyajikan bola atau membagi-bagi bola (mengoper bola) dengan menggunakan jari-jari tangan, baik kepada kawan maupun langsung ditujukan ke lapangan lawan melalui atas jaring. Apabila melakukan *passing* tangan atas bertujuan memberikan umpan kepada pemain yang bertugas untuk melakukan *smash*, maka *passing* tangan atas itu dinamakan dengan istilah *Set-up*.

Guru Pendidikan Jasmani haruslah pandai memilih media atau alat pembelajaran yang tepat, agar dapat meningkatkan kemampuan siswa. Untuk mendukung keberhasilan mengajarkan Pendidikan Jasmani di SD, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai keberhasilan.

Sesuai dengan pendapat Lutan (2001:65) yaitu sebagai berikut:

“Media/alat, waktu dan ruang merupakan sumber daya penting untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM). Ketiga sumber daya ini harus dikelola dan dimanfaatkan sebaik-baiknya karena bersifat langka”.

2. Pengertian Bola Raja

Permainan bola raja adalah permainan yang dapat menunjukkan suatu kekhasan dan keunikan dalam melakukan permainan. Bola raja berdampak pada perubahan sikap dan perubahan perilaku anak. misalnya: adanya kedisiplinan dalam bermain, kerjasama dalam regu, menuntut anak bersosialisasi dengan teman maupun lawan.

a. Prinsip-Prinsip Bermain Bola raja

Permainan ada yang menggunakan alat maupun ada yang tidak menggunakan alat yang bertujuan menyenangkan diri. Permainan bola raja pada prinsipnya merupakan permainan asli indonesia karena melihat namanya, sesuai dengan sejarah bangsa, pemerintahan jaman dahulu dipimpin oleh seorang raja.

b. Karakteristik Permainan Bola raja

Permainan bola raja melibatkan banyak orang yang merupakan kesatuan sebagai regu lawan. Artinya dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan, masing-masing regu harus berusaha menghadapi lawan dengan tujuan membuat point sebanyak-banyaknya dengan cara memberikan bola kepada raja dan mencegah lawan membuat point.

c. Cara Bermain Bola raja

Cara memainkan permainan bola raja dengan menggunakan bola dan tangan, dengan demikian permainan bola raja berlangsung untuk memperebutkan bola, sehingga setiap pemain berusaha, terampil memainkan bola dengan tangan, diperlukan kerjasama dengan orang lain seregu agar bola sampai ke raja.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada hari selasa

tanggal 24 Januari 2011 di SDN Margajaya ditemukan beberapa masalah yaitu pembelajaran penjas kurang begitu baik dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang memungkinkan dimana sarana dan prasarana tidak memadai, halaman yang kurang luas sehingga waktu istirahat atau berolahraga anak kurang bergerak, juga pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagian besar menggunakan strategi pembelajaran yang kurang melibatkan siswa aktif berlatih dalam pembelajaran, guru dalam pembelajaran monoton tidak kreatif dan inovatif tidak memberikan siswa untuk aktif dalam belajar yang berperan dalam proses pembelajaran hanya guru semata. Sehingga tujuan pembelajaran yang didapat kurang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan siswa pada pembelajaran dalam melakukan *passing* atas diperoleh data sebagai berikut:

1. Guru kurang mampu mengembangkan metode atau teknik dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam upaya meningkatkan keterampilan dasar bola voli terutama dalam melakukan gerak dasar *passing* atas.
2. Dalam pembelajaran guru bersifat monoton, tidak mempunyai daya kreasi dalam mengemas pembelajaran.
3. Guru kurang mengupayakan pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam permainan teknik dasar *passing* atas dalam bermain bolavoli.

Serta aktivitas siswa juga tidak menunjukkan keseriusan dalam belajar sehingga didapat data sebagai berikut:

1. Minat siswa kurang dalam pembelajaran PENJASORKES.

2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran bola voli yaitu melakukan gerakan *passing* atas.
3. Timbul rasa bosan pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, akibat dari kinerja guru yang kurang dalam pembelajaran bolavoli terutama gerak dasar *passing* atas.

Yang dijadikan subjek penelitian dalam hal ini murid kelas V SDN Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, berjumlah 24 orang yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 12 orang sedangkan anak perempuan 12 orang. Data empirik membuktikan dari data awal melatar belakangi bahwa masih banyak siswa yang belum dapat melakukan *passing* atas dengan benar, terlihat dari data di bawah ini anak yang lulus melakukan *passing* atas cuma 8 orang atau 33 % sedangkan yang belum lulus melakukan *passing* atas sebanyak 16 orang atau 67 % dengan KKM yang di tentukan adalah 65%. Dengan demikian keterampilan gerak dasar *passing* atas suatu masalah yang perlu dicarikan pemecahannya

Ini diperlukan suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar bola voli dalam melakukan *passing* atas. Maka penulis mencoba meneliti kendala yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa, diharapkan dengan upaya melalui permainan bola raja akan meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing* atas di SDN Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Kalau melihat hasil tes awal diperoleh data yang kurang memuaskan, untuk lebih jelasnya maka tabel 1.1 akan menjelaskan kurang mampu siswa-siswa SDN Margajaya dalam melakukan *passing* atas adapun datanya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Data Awal Penguasaan Kemampuan Gerak Dasar *Passing Atas*
Bola Voli Kelas V SDN Margajaya

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati																		Jumlah Skor	Nilai	Keterangan		
		Sikap Tungkai			Sikap Togok			Sikap Lengan			Perkenaan tangan dg bola			Arah Bola			Gerakan Lanjutan					T	TT	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1.	Abdul S	√				√				√				√				√			14	78,4	√	
2.	Agung M	√				√				√				√				√			14	78,4	√	
3.	Ai Sri R			√			√				√				√				√		6	33,6		√
4.	Asep K			√			√				√				√				√		6	33,6		√
5.	Devina A			√			√				√				√				√		6	33,6		√
6.	Fikri H			√			√				√				√				√		6	33,6		√
7.	Jimmy A			√			√				√				√				√		6	33,6		√
8.	Kinkin Sd			√			√				√				√				√		6	33,6		√
9.	Linda P	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
10.	Lutpia H	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
11.	Nisa L S			√			√				√				√				√		6	33,6		√
12.	Pemi A			√			√				√				√				√		6	33,6		√
13.	Ranti K			√			√				√				√				√		6	33,6		√
14.	Riko A	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
15.	Rina N B			√			√				√				√				√		6	33,6		√
16.	Rismaya S			√			√				√				√				√		6	33,6		√
17.	Rizal J F			√			√				√				√				√		6	33,6		√
18.	Rizal R			√			√				√				√				√		6	33,6		√
19.	Sandi			√			√				√				√				√		6	33,6		√
20.	Tantri A			√			√				√				√				√		6	33,6		√
21.	Taufik M	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
22.	Vera H	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
23.	Waryana			√			√				√				√				√		6	33,6		√
24.	Yani G	√				√				√				√					√		14	78,4	√	
	JUMLAH	8	0	16	0	8	16	0	8	16	0	8	16	8	0	16	0	8	16	208	1467,2	8	16	
	%	33	0	67	0	33	67	0	33	67	0	33	67	33	0	67	0	33	67			33	67	
		%		%		%	%		%	%		%	%	%		%		%	%			%	%	

Keterangan : $\frac{\text{Jumlah Siswa yang Berkategori Tertentu}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$

Seorang siswa mendapat nilai 3 dimana deskriptor yang muncul ada tiga, sedangkan yang muncul 2 deskriptor maka siswa mendapat nilai 2, jika yang muncul 1 deskriptor maka siswa mendapat nilai 1. Untuk lebih jelasnya mengenai deskriptor ada dalam lampiran.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk meneliti salah satu penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan bola voli melalui penggunaan media permainan bola raja. Penulis menduga dengan penggunaan media permainan bola raja sebagai alat melatih melakukan *passing* atas sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil *passing* atas yang baik.

Kendala yang dihadapi di SDN Margajaya penguasaan *passing* atas siswa-siswanya kurang memadai, serta penyampaian pembelajaran yang belum maksimal oleh guru Penjas, maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan, sehingga bertitik tolak dari uraian di atas penulis terdorong untuk meneliti tentang. **“Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Permainan Bola Raja di Kelas V SDN Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang”**.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, penulis mencoba menerapkan pembelajaran Permainan bola voli yaitu *passing* atas dengan media permainan bola raja. Penulis merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja?

- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja?
- c. Bagaimana peningkatan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja?

2. Pemecahan Masalah

Untuk kelancaran dan mempermudah penelitian penulis mencoba membatasi serta memecahkan masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan bola raja, dalam meningkatkan kemampuan dasar *passing* atas.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah ingin:

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja.
- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja.
- c. Mengetahui peningkatan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan permainan bola raja.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa:
 - 1) Mempercepat penguasaan gerak dasar *passing* atas
- b. Bagi Guru:
 - 2) Sebagai umpan balik pembelajaran sebelumnya, sehingga guru dapat

mengkaji praktek pembelajaran, meningkatkan gerak *passing* atas.

c. Bagi Lembaga:

3) Dapat dijadikan aset berharga seandainya siswanya dapat berprestasi

d. Bagi Peneliti yang lain:

4) Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan menggunakan media pembelajaran, dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain.

D. Batasan Istilah

Meningkatkan: adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil belajar atau latihan (SISDIKNAS, 2003:450).

Gerak Dasar: adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang (Kamus Besar:359). Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih Kompleks (UT, 2000:63).

Bolavoli adalah suatu bentuk permainan yang termasuk dalam cabang olahraga permainan".Voli (volley) artinya pukulan langsung di udara sebelum bola jatuh ke tanah.(Syarifuddin dan Muhadi, 1993:183)

Passing Atas: adalah menyajikan bola atau membagi-bagikan bola (mengoper bola) dengan menggunakan jari-jari tangan, baik kepada kawan maupun langsung ditujukan ke lapangan lawan melalui atas jaring. (Syarifuddin dan Muhadi, 1993:191).

Permainan Bola Raja adalah suatu aktivitas yang disukai anak. Dan memberi kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya sebagai makhluk sosial (Hermawan, 2005:12).