

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara sederhana, pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Selain belajar dan didik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani, anak di ajarkan untuk bergerak, melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan potensi anak secara seimbang. Perkembangan tersebut harus terjadi secara utuh dan menyeluruh, sebab yang diharapkan dari proses belajar tersebut tidak hanya aspek jasmani yang biasa dikenal dengan istilah psikomotorik, akan tetapi juga potensi yang lainnya, yaitu perkembangan pengetahuan dan penalaran yang bisa disebut dengan istilah kognitif. Selain itu juga diharapkan dapat mencapai perkembangan sikap serta kepribadian yang positif.

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik. Tetapi disamping itu juga terjadi sesuatu peristiwa bagaimana para peserta didik mempelajarinya. “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan” (Lutan, 2001:1)

Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani di lembaga-lembaga pendidikan diantaranya ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas jasmani yang diaplikasikan melalui cabang-cabang olahraga yang sudah memasyarakat di lingkungan suatu lembaga pendidikan atau sekolah yang bersangkutan. Oleh karena tuntutan masyarakat tersebut timbul persoalan mendasar yaitu bagaimana cara meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan keterampilan cabang olahraga, sehingga alokasi waktu yang tersedia dan sarana pada satu sekolah dapat diefektifkan penggunaan dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Lutan (2001: 17), mengemukakan tentang tujuan pendidikan jasmani, bahwa :

Setiap pengajaran berawal dari perumusan tujuan. Tujuan berfungsi untuk mengarahkan, dan memusatkan pelaksanaan proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa, harus mengetahui tujuan pengajaran pendidikan jasmani sehingga dapat dijamin terlaksananya pengajaran yang efektif.

Cabang olahraga permainan bola voli merupakan suatu cabang olahraga yang sangat memasyarakat, oleh karena itu peningkatan keterampilan bermain bola voli para siswa disuatu sekolah sudah merupakan suatu keharusan setelah melihat tuntutan yang sangat besar dari masyarakat.

Di sekolah, permainan bola voli sudah dimainkan oleh siswa-siswi mulai dari sekolah dasar, sekolah lanjutan tingkat pertama, sekolah menengah umum sampai perguruan tinggi walaupun dalam bentuk yang sederhana. Untuk mencapai kualitas prestasi olahraga bola voli yang setinggi-tingginya perlu dilakukan pembinaan sejak dini. Salah satunya dapat dilaksanakan melalui jalur pendidikan jasmani di sekolah. Karena olahraga bola voli ini masuk dalam kurikulum sebagai salah satu materi pelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Latihan bola voli di sekolah bertujuan untuk meningkatkan derajat kesegaran jasmani dan keterampilan gerak dasar. Hal ini beralasan karena usia sekolah merupakan usia dan saat paling tepat untuk mendapatkan pembinaan terutama bola voli.

Bola voli merupakan permainan yang hampir seluruh permainannya dilakukan dengan keterampilan tangan. Permainan bola voli membutuhkan keterampilan perseorangan dan kerjasama yang menuntut setiap pemainnya memiliki teknik keterampilan dasar yang baik untuk mencapai hasil yang maksimal. Penguasaan teknik dasar yang baik sangatlah menentukan terhadap mutu permainan bola voli.

Melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara seimbang. Perkembangan tersebut harus terjadi secara utuh dan menyeluruh, sebab yang diharapkan dari proses belajar tersebut tidak hanya aspek jasmani yang biasa dikenal dengan istilah psikomotorik, akan tetapi juga potensi yang lainnya, yaitu perkembangan pengetahuan dan penalaran yang biasa disebut adalah kognitif. Selain itu juga diharapkan dapat mencapai perkembangan sikap serta kepribadian yang positif yang tercantum dalam ranah afektif.

Materi atau bahan ajar pada bidang studi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam kurikulum 2006/KTSP meliputi beberapa aspek, antara lain adalah permainan dan olahraga, dan salah satu diantaranya adalah olahraga permainan bola voli. Dalam permainan bola voli memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh para pelakunya, agar permainan dapat berlangsung dengan lancar, menarik dan menyenangkan. Teknik dasar tersebut adalah : Teknik dasar servis, *passing* dan *spike* atau *smash*.

Bola voli merupakan permainan yang hampir seluruh permainannya dilakukan dengan keterampilan tangan. Permainan bola voli membutuhkan keterampilan perseorangan dan kerjasama yang menuntut setiap pemainnya memiliki teknik keterampilan dasar yang baik untuk mencapai hasil yang maksimal. Penguasaan teknik dasar yang baik sangatlah menentukan terhadap mutu permainan bola voli.

PP. PBVSI (2001:1), menerangkan tentang pengertian bola voli, bahwa :

Bola voli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan yang khusus dimana pada akhirnya adalah untuk menyebar luaskan kemahiran bermain kepada setiap orang.

Gerak teknik dasar permainan voli hanya akan dikuasai dengan baik melalui proses belajar. Keterampilan suatu cabang olahraga hanya akan dapat dikuasai dengan baik bila dipelajari dengan sebaik-baiknya. Proses mencakup kegiatan latihan atau pelaksanaan tugas-tugas secara berulang-ulang.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi dari mata pelajaran pendidikan jasmani yang harus diberikan di kelas IV sesuai dengan pegangan guru yaitu kurikulum pendidikan jasmani, dalam permainan bola voli tersebut ada beberapa kemampuan dasar dan peraturan yang harus dimiliki dan diketahui siswa agar permainan dapat berjalan dengan baik, kemampuan dasar tersebut diantaranya *smash/spike*. Kemampuan dasar *smash/spike* harus dikuasai agar permainan dapat berjalan dengan baik ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran secara berulang-ulang. Namun demikian berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan siswa kurang aktif dalam permainan bola voli, sehingga pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Pada umumnya untuk anak usia sekolah dasar cenderung masih ingin banyak bermain. Jadi, guru harus lebih pintar dalam mengemas pembelajaran agar dapat

menarik siswa untuk mau melakukan pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan metode pendekatan bermain. Seperti istilahnya bermain sambil belajar agar anak tidak jenuh dalam melakukan pembelajaran dan antusias dalam melaksanakannya.

Hal tersebut seperti yang dikemukakan Saputra (2002:63) yang menyatakan bahwa :

Untuk membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar, maka guru pendidikan jasmani perlu merancang bentuk-bentuk yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar. Pendekatan bermain, menjadi kata kuncinya, karena siswa sekolah dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain.

Mencermati pernyataan di atas, penulis memiliki alternatif lain supaya siswa mau dan mampu melakukan teknik dasar *smash* dengan baik, yaitu dengan cara memakai atau mensiasati proses belajar melalui bola dilambungkan dengan net yang diperendah/dipendekkan agar siswa dapat melakukan *smash*.

Dalam pengamatan peneliti di SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang, bahwa siswa di SDN tersebut sangat antusias dalam olahraga terutama pada permainan bola voli, mereka selalu bermain bola voli pada waktu kosong seperti pada waktu istirahat. Namun, jarang sekali siswa dalam melakukan *smash* dengan baik. Dan setelah melakukan tes terhadap siswa tentang *smash* ternyata benar banyak siswa yang tidak bisa melakukan teknik dasar *smash* dengan baik. Ini dikarenakan siswa tidak sampai dalam melakukan lompatan dengan tangan melawati net. Jadi, siswa bermain bola voli hanya bermain dengan passing saja tanpa melakukan *smash*. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis dilapangan terhadap salah satu teknik dasar *smash* pada permainan bola voli, yaitu teknik dasar *smash* melalui tes terhadap siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang, dari 24 orang siswa yang mampu melakukan teknik dasar *smash* dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 8 siswa atau 33%, selebihnya 16 siswa atau 67% tidak mencapai KKM dalam melakukan teknik dasar *smash* dengan baik. Ini berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan Dinas Pendidikan dengan nilai 70. Dengan demikian keterampilan teknik dasar *smash*

merupakan suatu masalah yang terjadi di SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang, yang harus dicarikan pemecahannya.

Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu cara atau teknik yang sesuai dengan pokok permasalahan yang muncul.

Berdasarkan paparan diatas penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli dengan judul “Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar *Smash* Dalam Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Bola Dilambungkan dengan Net yang Dipendekkan di Kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang”.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Tes *Smash*

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai																Jml	Nilai Akhir	Ket	
		Awalan				Loncatan				Pukulan				Mendarat						T	TT
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Adi K		√				√				√				√			12	75	√	
2	Andri R		√					√			√				√			8	50		√
3	Asep Jejen		√					√			√				√			8	50		√
4	Asep Sifa		√				√			√					√			12	75	√	
5	Alyandi A			√				√			√						√	7	44		√
6	Dana A		√					√				√			√			9	56		√
7	Dede D			√			√					√	√					10	63		√
8	Dini I	√					√				√			√				12	75	√	
9	Dzikri T			√				√				√					√	6	38		√
10	Fandi A		√			√				√				√				13	81	√	
11	Farhan R			√			√			√				√				12	75	√	
12	Fitri S N			√			√				√					√		10	63		√
13	Gilang R			√				√				√					√	6	38		√
14	Gugum G		√				√				√		√					12	75	√	
15	Imam Robi				√			√			√				√			8	50		√
16	Amelia A		√				√				√			√				11	65		
17	Jejen J	√				√					√			√				14	88	√	
18	Nina N			√				√			√			√				8	50		√
19	Nur M			√			√				√			√				13	81	√	
20	Ramadani	√				√					√						√	11	65		
21	Rika K		√				√				√				√			9	56		√
22	Sinta R	√				√					√						√	11	65		√
23	Tati R M		√					√			√				√			9	56		√
24	Ujang K		√						√			√			√			8	50		√
		Jumlah																239	1484	8	16
		Rata-rata																9.95	61.83		
		Persentase (%)																		33	67

KKM = 70

Keterangan :

T = Tuntas : Skor 70 – 100

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{16}$ x 100

TT = Tidak Tuntas : Skor 25 - 69

16 (skor ideal)

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini akan dibahas masalah tentang pembelajaran gerak dasar *smash/spike* melalui bola yang dilambungkan dengan net yang dipendekkan melalui berbagai pembahasan baik secara teoritis maupun menurut kondisi dan situasi langsung di lapangan yang ditemukan penulis di kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang. Dalam pembahasan penulis akan membatasi dengan pembahasan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli melalui bola dilambung dengan net dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang ?
- b. Bagaimana kinerja guru pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli melalui bola dilambung dengan net dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang ?
- c. Bagaimana proses aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar *smash* bola voli melalui bola dilambung dengan net dipendekkan pada siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang ?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar gerak dasar dari pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli melalui bola dilambung dengan net dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Masalah tentang belum optimalnya guru penjas dalam menyajikan proses pembelajaran tugas gerak di SDN Cikaramas 2. Khususnya dalam hal meningkatkan gerak dasar *smash* bola voli melalui bola dilambung dengan net dipendekkan dipecahkan melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian tindakan pada perinsipnya adalah penelitian yang dilakukan dalam *setting* kelas oleh guru sebagai pelaku pembelajaran. Bentuk penelitian tersebut dapat dikatakan sebagai penelitian tindakan kelas. Karena penelitian yang dilakukan dalam *setting* kelas maka harus melibatkan seorang guru penjas sebagai

pelaksana pembelajaran dan seorang peneliti sebagai observer sehingga proses pelaksanaan dan hasil penelitian ini menjadi tidak biasa.

Atas dasar itu maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan yaitu :

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat skenario pembelajaran
- 2) Membuat alat evaluasi belajar, untuk melihat peningkatan siswa dalam pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli.
- 3) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru, aktivitas siswa dan peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli di kelas IV SDN Cikaramas 2 dengan mengembangkan modifikasi alat dan permainan.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif dengan metode bermain.
- 2) Guru memotivasi siswa.
- 3) Guru melakukan apersepsi sebelum kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
- 5) Penjelasan teknik gerak dasar *smash* bola voli
 - a) Menentukan awalan
 - b) Menentukan tolakan
 - c) Saat memukul bola
 - d) Hasil *smash*
- 6) Pembelajaran melalui beberapa siklus
 - a) Siklus I, melakukan *smash* bola gantung tanpa net
 - b) Siklus II, melakukan *smash* bola gantung dengan net yang disesuaikan dengan ketinggian net 2,1 meter.
 - c) Siklus III, melakukan *smash* dengan bola dilambung menggunakan net yang disesuaikan dengan ketinggian net 2,1 meter.

c. Pengamatan

Guru dan peneliti mengamati (mencatat) proses pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli pada siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan

Tanjungmedar Kabupaten Sumedang. Aktivitas siswa berkaitan dengan sikap dan perilaku sebelum (pada tahap persiapan), selama, dan sesudah melaksanakan aktivitas belajar gerak dasar pada siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang, termasuk juga memperoleh gambaran minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli.

d. Tahap evaluasi

Untuk proses evaluasi yaitu mengenai kinerja guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi maupun catatan lapangan kinerja guru (IPKG 1 dan IPKG 2) dan aktivitas siswa. Setelah penyampaian materi, siswa melakukan post tes untuk memperoleh perkembangan kemampuan individu dalam pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli. Untuk memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran tersebut selain satu cara yang dapat digunakan adalah dengan bola dilambung dengan net dipendekkan maka siswa akan bisa memahami pembelajaran tersebut tidak hanya itu dengan menggunakan teknik tersebut siswa akan memiliki minat yang besar saat pembelajaran bola voli.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Ingin mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran *smash* bola voli melalui bola yang dilambung dengan net yang dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.
2. Ingin mengetahui bagaimana kinerja guru pelaksanaan pembelajaran *smash* bola voli melalui bola yang dilambung dengan net yang dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.
3. Ingin mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar *smash* bola voli melalui bola yang dilambung

dengan net yang dipendekkan pada siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.

4. Ingin mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar dari pembelajaran *smash* bola voli melalui bola yang dilambung dengan net yang dipendekkan bagi siswa kelas IV SDN Cikaramas 2 Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaanya, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar *smash* siswa. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan gerak dasar guna meningkatkan keterampilan gerak yang akan memberikan manfaat bagi kehidupan kesehariannya.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan gerak dasar *smash* dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak dasar sebagai pondasi bagi peningkatan keterampilan gerak tahap lanjut.

3. Bagi Sekolah Dasar

Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran penjas. Terutama bagi sekolah yang tempat penelitian ini dilaksanakan dan bagi sekolah lain pada umumnya.

4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Hasil penelitian ini dapat menjadi suatu pembelajaran yang baru bagi UPI Kampus Sumedang terutama bagi Program Studi Pendidikan Jasmani untuk dapat diajarkan pada mahasiswa yang lain.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini akan dapat mengetahui hasil dari penelitian si peneliti, apakah penelitiannya berhasil atau tidak. Juga dapat mengembangkan kreativitas peneliti untuk menemukan hal-hal yang baru.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. **Meningkatkan** adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil dari belajar atau latihan. (KTSP, 2006:124).

Kata meningkatkan menurut peneliti adalah suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik.

2. **Pembelajaran** adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu dalam interaksi dengan lingkungannya (Muhamad Surya, 2003:40).

Dalam penelitian ini pembelajaran dimaksudkan perubahan hasil belajar siswa melalui tahapan peningkatan yang sistematis.

3. **Gerak Dasar** adalah gerak dasar merupakan suatu awal gerakan untuk mencapai tujuan gerakan yang sesungguhnya. (KTSP, 2006:16).

Gerak dasar menurut peneliti adalah suatu gerakan bagian yang menunjang dari satu gerakan sehingga menjadi gerakan yang sempurna dalam suatu permainan.

4. **Permainan bola voli** adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan yang khusus dimana pada akhirnya adalah untuk menyebar luaskan kemahiran bermain kepada setiap orang. (PP. PBVSI 2001:1)

Permainan bola voli menurut peneliti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh 6 orang dalam satu regu, dimana harus memukul bola sebelum jatuh ke tanah ke daerah lawan dan melewati net.

5. **Smash/Spike** adalah merupakan salah satu serangan dalam permainan bola voli, karakteristik bola hasil *spike* adalah menukik, tajam dan cepat. (Ma'mun dan Subroto,2002:51)

Menurut peneliti, *smash* adalah memukul bola sekeras-kerasnya di atas jaring ke lapangan lawan sehingga pihak lawan sulit untuk mengembalikannya.

6. **Modifikasi** adalah suatu perubahan bentuk dari yang telah ada sebelumnya (Kamus Besar ; 395).

Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah perubahan atau penyederhanaan teknik pembelajaran gerak dasar dalam permainan bola voli sebagai upaya meningkatkan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

7. **Smash bola dilambungkan** adalah suatu cara atau teknik latihan *smash* dengan bola dilambungkan ke atas sebelum melakukan loncatan.
8. **Net** adalah sejenis jaring yang dibentangkan di tengah-tengah lapangan yang berguna sebagai pembatas daerah dalam permainan. (Kamus Besar ; 428)