

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, kita 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.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lutan (2001:17) tentang pengertian pendidikan jasmani 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 dengan pendapat Sopandi (1991:39) yang menyatakan 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 dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Pembagian kategori tersebut sesuai dengan ruang lingkup 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 fondasi 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 yang 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 yang sesungguhnya mulai diperkenalkan pada kelas IV hingga kelas VI. 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 Olahraga 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.

Muhajir (2006:23), mengemukakan pengertian teknik dalam permainan bola voli sebagai berikut:

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*. Teknik-teknik tersebut dilakukan dengan tujuan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukannya

dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, saat melayang diudara, 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/ smash bola voli.

Mariyanto (2006:128) mengemukakan pengertian smash sebagai berikut:

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 diatas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah.

Untuk dapat menguasai keterampilan smash, diperlukan adanya latihan yang sistematis sehingga siswa menguasai keterampilan tersebut secara maksimal. Untuk dapat menguasai keterampilan spike tersebut, maka diperlukan adanya proses, yaitu melalui proses belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru untuk mencapai tujuan.

Kristianto (2003:143) mengemukakan pengertian smash sebagai berikut:

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

Dari beberapa pengertian diatas 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 Karangsembung IV. Pada awal semester tahun ajaran 2010/ 2011, guru pendidikan jasmani di SDN Karangsembung IV menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa untuk teknik spike, yaitu 60.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1
Meningkatkan Kemampuan Spike Bola Voli Melalui Pantulan Bola Ke Tembok Di Kelas V SDN Karangsembung IV Desa Karangsembung Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka

No	Nama	Aspek yang dinilai															Skor	Nilai	Ket			
		Awalan			Tolakan			Melayang			Pukulan			Mendarat					T	TT		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3						
1.	Aris	✓				✓			✓				✓			✓			9	60	✓	
2.	Deri		✓			✓			✓				✓			✓			10	66	✓	
3.	Edi	✓			✓			✓				✓				✓			6	40		✓
4.	Esi D		✓			✓			✓				✓			✓			9	60	✓	
5.	Fidri	✓				✓			✓				✓			✓			8	53		✓
6.	Galih	✓				✓			✓				✓			✓			8	53		✓
7.	Gilang	✓			✓			✓				✓			✓				6	40		✓
8.	Iyan	✓				✓			✓				✓			✓			8	53		✓
9.	Linda		✓			✓			✓				✓			✓			9	60	✓	
10.	Lona	✓			✓			✓				✓			✓				5	33		✓
11.	Mirandani		✓			✓			✓				✓			✓			9	60	✓	
12.	Nina		✓			✓			✓				✓			✓			10	66	✓	
13.	Nyai	✓				✓			✓				✓			✓			6	40		✓
14.	Nuridin	✓			✓			✓					✓			✓			6	40		✓
15.	Renanda		✓			✓			✓				✓			✓			9	60	✓	
16.	Rifky	✓			✓			✓					✓			✓			6	40		✓
17.	Gifi		✓			✓			✓				✓			✓			10	66	✓	
18.	Neng	✓				✓			✓				✓			✓			6	40		✓
Jumlah		11	7		5	13		9	9			8	10		8	10			140		8	10
Presentase %		61	39		27	83		50	50			44	56		44	56			51,85		44	56

Deskriptor:

1. Awalan

- a. Melangkahkkan kaki sebanyak tiga kali.
- b. Posisi tangan di ayunkan.
- c. Melompat dengan dua kaki.

2. Tolakan

- a. Posisi lutut pada saat menolak ditekukkan.
- b. Jika siswa menolakkkan kaki tidak melebihi garis yang ditentukan.
- c. Jika kedua lutut siswa ditekukkan secara bersamaan pada saat menolak..

3. Melayang

- a. Pada saat melayang posisi tubuh melenting.
- b. Pada saat melayang posisi tangan di atas kepala.
- c. Pada saat melayang posisi kaki lurus.

4. Pukulan

- a. Jika posisi telapak tangan dilecutkan pada saat memukul.
- b. Jika siswa memukul bagian atas bola voli.
- c. Jika tangan dilebarkan pada saat memukul.

5. Mendarat

- a. Jika siswa mendarat dengan kedua kaki besamaan.
- b. Jika posisi lutut ditekuk pada saat mendarat.
- c. Jika keseimbangan siswa terjaga pada saat mendarat.

Pejelasan

1= jika 1 indikator yang muncul maka skor nya 1.

2= jika 2 indikator yang muncul maka skor nya 2.

3= jika 3 indikator yang muncul maka skor nya 3.

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Skor Ideal = 15

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Skor Ideal

$$\text{Nilai KKM} = \frac{62 + 58 + 60}{3} \times 100 \% = 60$$

Jika siswa mendapat nilai ≥ 60 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai < 60 dikatakan tidak tuntas.

Dari perolehan data di atas, dijelaskan bahwa hasil data empiris menyatakan bahwa skor yang diperoleh adalah 140 atau 51,85%. dan 44% siswa kelas V, yaitu 8 orang dari 18 siswa sudah memenuhi standar KKM, sedangkan 56% siswa, yaitu 10 anak belum memenuhi standar KKM. Dari kondisi pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa masalah pembelajaran spike bola voli kelas V SDN Karangsambung IV perlu diperbaiki. Permasalahan tersebut terjadi karena anak tidak bisa memanipulasi bola voli, keterbatasan melakukan spike yang mengakibatkan

kurangnya pengalaman gerak dalam belajar spike bola voli dan pembelajaran kurang menarik dikarenakan sebagian siswa ingin langsung bermain permainan bola voli yang sebenarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dirumuskan ke dalam judul "Meningkatkan Kemampuan Spike Bola Voli Melalui Pantulan Bola Ke tembok Di Kelas V SDN Karangsambung IV Desa Karangsambung Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka".

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah yang menjadi dasar penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Desa Karangsambung Kecamatan kadipaten Kabupaten Majalengka?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Desa Karangsambung Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam

meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Desa Karangsambung Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka?

- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Desa Karangsambung Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V semester II SDN Karangsambung IV Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka dalam pembelajaran spike bola voli masih sangat minim, sekitar 55% siswa dari jumlah 10 orang siswa belum memenuhi standar nilai yang ditentukan. Permasalahan tersebut karena siswa tidak terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran spike bola voli. Kinerja guru dalam pembelajaran spike bola voli tidak dikemas dalam bentuk permainan sehingga membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran tersebut. Keterampilan spike siswa tidak terlalu baik sehingga hasilnya tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena permasalahan di atas, maka peneliti berupaya melakukan tindakan terhadap permasalahan ini, yakni dengan pembelajaran spike bola voli melalui pantulan bola ke tembok.

Tahapan perencanaan dalam pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok seperti di bawah ini.

a. Tahap perencanaan

- 1) Membuat skenario pembelajaran.
- 2) Membuat lembar evaluasi belajar untuk melihat peningkatan keterampilan spike siswa.
- 3) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran spike bola voli di kelas V SDN Karangmbung IV.

b. Tahap pelaksanaan kinerja guru

- 1) Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Memimpin siswa untuk berdo'a.
- 3) Guru melakukan apersepsi sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang menarik seputar bola voli.
- 4) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
- 5) Memimpin siswa melakukan peregangan statis dan dinamis.
- 6) Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- 7) Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan pantulan bola ketembok.
- 8) Siswa belajar spike melalui permainan pantulan bola ke tembok.
- 9) Guru memberikan arahan dan koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan siswa.
- 10) Guru menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- 11) Melakukan tanya jawab.

12) Siswa diberi tugas untuk melatih gerakan-gerakan yang telah dipelajari di rumahnya masing-masing.

c. Tahap peningkatan hasil belajar

Untuk peningkatan hasil belajar, yaitu mengenai keterampilan spike siswa dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi tes praktek spike bola voli.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan keterampilan spike bola voli pada siswa kelas V SDN Karangsambung IV Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar spike permainan bola voli melalui pantulan bola ke tembok dalam meningkatkan kemampuan spike

bola voli pada siswa kelas V SDN Karangambung IV Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. **Bagi Siswa**, yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan menguasai teknik spike serta meningkatkan keterampilan spike dalam permainan bola voli khususnya di sekolah dasar.
2. **Bagi Guru Pendidikan Jasmani**, yaitu untuk menambah wawasan dan mengembangkan metode mengajar di sekolah dasar dalam rangka meningkatkan keterampilan spike siswa dalam permainan bola voli.
3. **Bagi Peneliti**, yaitu untuk menambah wawasan dan mengembangkan metode mengajar di sekolah dasar dalam rangka meningkatkan keterampilan spike siswa dalam permainan bola voli.
4. **Bagi Lembaga**, sebagai bahan masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi khususnya pada pembelajaran spike bola voli.

E. Batasan Istilah

Untuk memperkecil atau mengurangi kesalahan persepsi, berikut ini adalah penjelasan istilah yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

1. **Meningkatkan**

Meningkatkan adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil dari belajar atau latihan (Sisdiknas, 2003).

2. **Permainan**

Permainan merupakan salah satu cabang dari olahraga yang digemari anak-anak untuk mendatangkan kesenangan dan kepuasan (Sukintaka, 1983:30)

3. **Permainan bola voli**

Permainan bola voli 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 (Syarifudin, 1993:183).

4. **Spike**

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).