

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan psikomotorik siswa. Pengembangan psikomotorik yang melibatkan siswa secara sederhana siswa bisa diajarkan dengan menggerakkan tangan dan kaki. Melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan untuk mengembangkan potensi anak secara seimbang. Siswa SD pada usia 7-12 tahun cenderung aktif dengan psikomotoriknya. Oleh karena itu, perlu adanya arahan untuk mengoptimalkan perkembangan psikomotorik siswa sehingga seimbang lebih terarah dan bermakna. Yang menjadi sasaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani perkembangan psikomotorik, kognitif dan afektif. ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dan harus seimbang satu sama lainnya.

Seperti yang dijelaskan dalam buku panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI (BNSP, 2006: 208), menjelaskan bahwa :

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani sebagai media dan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang hakiki dan mempunyai tujuan. Dalam mencapai tujuan tersebut dalam pembelajaran harus mengoptimalkan aspek-aspek pembelajaran seperti penetapan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, pemilihan strategi, pengefektifan waktu, media dan evaluasi supaya tercapai suatu tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang maksimal.

Cabang olahraga permainan bola voli merupakan suatu cabang olahraga yang sangat memasyarakat, karena dalam permainan bola voli tidak banyak

memerlukan biaya yang terlalu mahal untuk bisa bermainnya, sehingga permainan ini sangat memasyarakat. Permainan bola voli juga tidak harus dimainkan oleh orang dewasa saja, anak-anak juga bisa bermain bola voli. Untuk itu peningkatan keterampilan gerak dasar bermain bola voli pada siswa sekolah merupakan suatu keharusan karena ada di dalam kurikulum KTSP SD/MI (BNSP, 2006: 208), yaitu:

- 1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. Eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis dan bela diri, serta aktifitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung
- 7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Permainan bola voli merupakan cabang olahraga beregu yang melibatkan banyak orang. Teknik dasar dalam bermain bola voli yang sebaiknya dikuasai oleh setiap pemain yaitu *servis*, *passing*, umpan, *spike* dan *block*.

Pada permainan bola voli, sebaiknya setiap pemain bisa melakukan *spike* yang kegunaannya untuk menyerang lawan. Bentuk serangan yang lainnya dapat berupa *servis*, bola tipuan atau sontekan, dan bendungan/*block* juga diperlukan dalam permainan bola voli. Konsep dasarnya terbagi ke dalam empat tahapan yaitu; awalan, tolakan, gerakan memukul, dan mendarat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani diajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi, permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai

(sportivitas, kerjasama, dan lain-lain), serta pembiasaan hidup sehat. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani diberikan dan dikemas melalui berbagai pendekatan, agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani perlu unsur permainan supaya siswa tidak cepat merasa bosan, karena di dalamnya terdapat kesenangan dan kepuasan bagi siswa. Sehingga, proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Permainan juga menunjang perkembangan fisik dan kepribadian siswa. Permainan juga dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Selain itu, permainan juga berfungsi sebagai sarana untuk rekreasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon. Pada saat pembelajaran bola voli gerak dasar tolakan *spike* proses dan hasil belajar masih sangat rendah. Permasalahan yang muncul saat pembelajaran, yaitu siswa kesulitan saat melakukan awalan, tolakan, dan mendarat. Namun, siswa sangat kesulitan yaitu saat melakukan tolakan. ketika melakukan *spike*, kesalahan yang dilakukan siswa yaitu saat melangkahkkan kaki untuk meloncat. Siswa hanya menolak dengan satu kaki mengakibatkan tolakannya tidak tinggi. Sehingga, saat melakukan *spike* bola tersangkut di net, dan mendarat dengan posisi tubuh tidak seimbang. Permasalahan tersebut terjadi karena ada beberapa faktor yang menghambat siswa SD Negeri 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon dalam pembelajaran bola voli.

Guru dalam merencanakan pembelajaran masih kurang maksimal hanya 46%. Dikarenakan masih kurang jelasnya cakupan rumusan pembelajarandan dan kurang kreatifnya guru dalam memilih metode pembelajaran. serta kurang mampu menentukan kegiatan pembelajaran dan tidak merencanakan prosedur dan tidak menyiapkan alat penilaian dalam pembelajaran.

Kinerja guru disaat proses pembelajaran masih kurang maksimal hanya 45%. Pada saat pembelajaran hanya memberikan penjelasan secara lisan tanpa menggunakan metode yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran bola voli gerak dasar tolakan *spike* serta kurang mengefektifkan media dan pemilihan

strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa. Hal tersebut dapat menghambat proses dan hasil dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Aktivitas siswa masih kurang maksimal hanya 46% karena tolakan yang dilakukan tidak berhasil. Siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kurang termotivasi, terlihat banyak siswa yang pada saat pembelajaran hanya duduk dan ngobrol dengan temannya.

Berdasarkan tabel 1.1 diperoleh data dari proses pembelajaran bola voli kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon dengan jumlah 26 siswa, maka peneliti mendapatkan data awal dari hasil observasi tes gerak dasar tolakan *spike* bola voli sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Observasi Pelaksanaan Tes Gerak Dasar Tolakan *Spike*
Bola Voli Siswa Kelas IV SDN Bungko 2

No	Nama	L / P	Aspek yang dinilai									Jumlah skor	Nilai	Keterangan		
			Awalan			Tolakan			Mendarat					T	BT	
			3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Nurjana	L	v					v			v		6	66,66		v
2	Alan N.	L		v				v			v		6	66,66		v
3	Sudarsono	L	v				v					v	7	77,77	v	
4	Widianto	L		v				v			v		5	55,55		v
5	Alik	L	v					v			v		8	88,88	v	
6	Andani	P		v				v			v		5	44,44		v
7	Anjeli	P			v			v			v		4	44,44		v
8	Aris L.	L		v				v				v	5	55,55		v
9	Atin A.	P		v				v			v		5	55,55		v
10	Catnia	P	v					v			v		6	66,66		v
11	Dani A.	L		v			v				v		8	88,88	v	
12	Darkina	L	v					v	v				7	77,77	v	
13	Dea N.	P			v			v			v		4	44,44		
14	Dimas R.	L			v			v			v		4	44,44		v
15	Eka Y.	L			v			v			v		5	55,55		v
16	Gilang R.	L		v				v	v				6	66,66		v
17	Idayat P.	L			v			v				v	4	44,44		v
18	Ika	P			v			v			v		4	44,44		v
19	Jedli	L		v		v				v			8	88,88	v	
20	Yulia w.	P			v			v			v		3	33,33		v
21	Karlina	P		v				v			v		5	55,55		v
22	Laelatin	P			v			v			v		3	33,33		v
23	Mahesa	L		v		v					v		6	66,66		v
24	Marisa H.	P			v			v			v		4	44,44		v
25	Ayu R.	P		v				v			v		4	44,44		v
26	Dani B.	L	v					v			v		7	77,77	v	
	JUMLAH		15/11	6	11	9	4	6	16	5	13	8	138	1455,41	6	20
	RATA-RATA			-	-	-	-	-	-	-	-	-	5,31	58,21	-	-
	PERSENTASE (%)			23,08	42,31	34,61	15,38	23	61	19,23	50	30,77			23,08	76,92

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Tidak Tuntas

Rumus Penilaian :

$$\frac{(\text{Jumlah skor yang diperoleh}) \times 100}{\text{Skor ideal}} = \text{Nilai Akhir}$$

Skor Ideal = 12

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 70 dikatakan tidak tuntas.

Berdasarkan data pada tabel 1.1 mengenai data awal observasi pelaksanaan tes gerak dasar tolakan *spike* bola voli siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 26 siswa. Dapat dilihat yang tuntas sebanyak 6 (23,08%) siswa, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 20 (76,92%) siswa.

Apabila dilihat dari aspek yang dinilai yaitu awalan, tolakan, dan mendarat pada aspek kemampuan siswa dalam melakukan awalan, terdapat 6 (23,08%) siswa yang mendapatkan skor 3 yaitu yang melakukan gerakan awalan *spike* dengan tepat dan pandangan ke depan. Dan sebanyak 11 (42,31%) siswa yang mendapatkan skor 2 yaitu yang melakukan gerakan awalan *spike* dan pandang tidak ke depan. Selanjutnya, terdapat 9 (34,61%) siswa yang mendapatkan skor 1 yaitu yang tidak dapat melakukan gerakan awalan *spike* dan pandangan tidak ke depan.

Aspek selanjutnya yaitu kemampuan melakukan tolakan *spike* sebanyak 4 (15,38%) siswa mendapat skor 3 yaitu yang berhasil melakukan tolakan *spike* dengan dua kaki dan meloncat dengan benar. Sebanyak 6 (23%) siswa yang mendapat skor 2 yang berhasil melakukan tolakan dengan satu kaki dan loncatan dengan benar. Sedangkan, sebanyak 16 (61%) siswa yang melakukan kesalahan saat melakukan tolakan *spike*.

Aspek yang ketiga, yaitu kemampuan mendarat. Pada kemampuan mendarat, siswa yang mendapatkan skor 3 sebanyak 5 (19,23%) yaitu siswa yang dapat melakukan pendaratan dengan posisi tubuh seimbang dan pandangan ke depan. Sebanyak 13 (50 %) mendapat skor 2 yaitu siswa yang dapat

melakukan pendaratan dengan posisi tubuh seimbang dan pandang tidak ke depan. Sedangkan, siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 8 (30,77%) yaitu siswa yang melakukan pendaratan dengan posisi tubuh jatuh ke tanah. Secara keseluruhan kemampuan siswa paling rendah (15,38%) terdapat pada aspek melakukan tolakan *spike*. Kemudian, terendah berikutnya terdapat pada aspek mendarat.

Permasalahan tersebut terjadi karena dalam melakukan awalan *spike*, siswa keliru saat melangkahkan kaki untuk meloncat. Dilihat dari gerak dasar tolakan *spike*, siswa hanya menolak dengan satu kaki mengakibatkan tolakannya tidak tinggi, sehingga pada saat melakukan *spike* bola tersangkut di net, serta saat mendarat posisi tubuh tidak seimbang. Dari permasalahan tersebut, maka akan diterapkan permainan loncat lempar sasaran bergantian ini untuk mengarahkan siswa untuk melakukan gerak dasar tolakan *spike*.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul “**Meningkatkan Gerak Dasar Tolakan Spike pada Permainan Bola Voli melalui Permainan Loncat Lempar Sasaran Bergantian**”

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: “ Bagaimana pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* bola voli melalui permainan loncat lempar sasaran bergantian”. Dari rumusan masalah tersebut maka dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* pada permainan bola voli melalui permainan loncat lempar sasaran bergantian bagi siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon?
- 2) Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* pada permainan bola voli melalui permainan loncat lempar sasaran

bergantian bagi siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon?

- 3) Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* pada permainan bola voli melalui permainan loncat lempar sasaran bergantian bagi siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon?
- 4) Bagaimana hasil pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* pada permainan bola voli melalui permainan loncat lempar sasaran bergantian bagi siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan yang dirumuskan di atas, perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan yang dialami guru saat pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Permasalahan yang timbul berkaitan dengan rendahnya proses dan hasil belajar siswa dalam melakukan gerak dasar tolakan *spike* dalam pembelajaran bola voli.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan saat pembelajaran pendidikan jasmani, maka perlu diterapkan pembelajaran yang menarik dalam bentuk permainan, yaitu permainan loncat lempar sasaran bergantian untuk meningkatkan proses dan hasil belajar gerak dasar tolakan *spike*. Dengan permainan dapat memudahkan siswa dalam melakukan gerak dasar tolakan *spike* dengan baik. Pemecahan masalah yang akan dilakukan untuk memecahkan permasalahan gerak dasar tolakan *spike* bola voli kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon, yaitu sebagai berikut :

- 1) Perencanaan Pembelajaran Gerak Dasar Tolakan *Spike* melalui Permainan Loncat Lempar Sasaran Bergantian.

Perencanaan yang dilakukan guru yaitu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tempat yang digunakan dan mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan. Media yang diperlukan dalam permainan loncat lempar sasaran bergantian yaitu kardus (bekas mie instan), bola kecil yang terbuat dari kain dan kaleng (bekas biskuit).

- 2) Pelaksanaan Pembelajaran Gerak Dasar Tolakan *Spike* Bola Voli melalui Permainan Loncat Lempar Sasaran Bergantian.

Pada pelaksanaan, guru memberikan pengarahan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* pada permainan bola voli, melalui permainan loncat lempar sasaran bergantian. Pada siklus pertama, siswa meloncati atau melewati satu susunan atau satu tumpukan kardus (bekas mie instan). Setelah kardus tersebut selesai diloncati dan terakhir loncatan melemparkan bola kecil yang terbuat dari kain pada sasaran yang telah ditentukan yaitu sebuah kaleng (bekas biskuit). Pada siklus kedua, siswa meloncati atau melewati dua susunan atau dua tumpukan kardus (bekas mie instan). Setelah kardus tersebut selesai diloncati dan terakhir loncatan melemparkan bola kecil yang terbuat dari kain pada sasaran yang telah ditentukan yaitu sebuah kaleng (bekas biskuit). Pada siklus ketiga, siswa meloncati atau melewati tiga susunan atau tiga tumpukan kardus (bekas mie instan). Setelah kardus tersebut selesai diloncati dan terakhir loncatan melemparkan bola kecil yang terbuat dari kain pada sasaran yang telah ditentukan yaitu sebuah kaleng (bekas biskuit).

3) Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Gerak Dasar Tolakan *Spike* melalui Permainan Loncat Lempar Sasaran Bergantian.

Dengan menggunakan permainan loncat lempar sasaran bergantian maka aktivitas siswa diharapkan akan meningkat ketika melakukan pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* bola voli bagi siswa kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

4) Hasil Pembelajaran Gerak Dasar Tolakan *Spike* Bola Voli Kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

Dengan menggunakan permainan loncat lempar sasaran bergantian maka hasil pembelajaran diharapkan akan meningkat ketika melakukan pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* bola voli. Sehingga pembelajaran berhasil.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani di SD khususnya tentang gerak dasar tolakan *spike* pada siswa

kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon. Maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui perencanaan penerapan permainan loncat lempar sasaran bergantian sebagai pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* bola voli di kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.
- 2) Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan permainan loncat lempar sasaran bergantian terhadap keterampilan siswa dalam melakukan gerak dasar tolakan *spike* bola voli di kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.
- 3) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan permainan loncat lempar sasaran bergantian sebagai pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* bola voli di kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.
- 4) Untuk mengetahui hasil pembelajaran permainan loncat lempar bergantian untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar tolakan *spike* bola voli di kelas IV SDN 2 Bungko Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakan PTK ini, diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Untuk Siswa

Dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga tidak mudah bosan, serta dapat mempermudah dalam menerima pembelajaran yang diajarkan dalam bentuk permainan.

b. Untuk Guru

Meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran gerak dasar tolakan *spike* dalam bola voli. Dengan menciptakan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

c. Untuk Sekolah

Model pembelajaran melalui permainan dapat memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Khususnya gerak dasar tolakan *spike* pada bola voli yang dikemas dalam bentuk permainan.

d. Untuk UPI PGSD Kampus Sumedang.

Dapat meningkatkan mutu lulusan PGSD pendidikan jasmani. Serta dapat mengembangkan profesionalisme lulusan UPI Kampus Sumedang.

e. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk memperoleh data dan informasi yang jelas tentang masalah proses dan hasil belajar siswa kelas IV saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Serta dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman dan pemahaman tentang tata cara menyusun karya ilmiah. Selain itu, hasil penelitian ini sebagai bekal untuk lebih mampu mengembangkan kinerja pembelajaran pendidikan jasmani sekaligus salah satu upaya untuk terus meningkatkan kompetensi mengajar agar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran selalu lebih efektif dan efisien sehingga target belajar setiap siswa akan selalu tercapai.

E. Batasan Istilah

Pembelajaran yaitu pemberian pelajaran yang kata dasarnya adalah belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dan perubahan ini akan terjadi apabila adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Husdarta dan Saputra, 2010: 20).

Gerak dasar merupakan pola dasar perilaku yang dapat diamati. Aktifitas lokomotor, seperti lari, lompat, dan aktivitas manipulatif seperti lempar tangkap, serta aktivitas non-lokomotor seperti meregang dan memutar merupakan tugas-tugas gerak untuk pegas. (Saputra 1999: 15).

Tolakan adalah perpindahan gerak dari satu titik ke titik lain. perpindahan gerakan dari gerakan horizontal ke arah vertikal yang dilakukan secara cepat (Muhtar dan Irawati, 2009: 88).

Spike adalah gerakan meloncat didepan net sambil memukul bola voli. *Spike* merupakan salah satu teknik serangan yang paling efektif selama permainan. Bola dipukul di atas depan dekat net yang mengakibatkan bola jatuh menukik tajam ke bidang lapangan lawan, sehingga lawan sulit mengembalikannya, bahkan sering mematikan. Yudiana dan Subroto (2010: 56).

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang menggunakan bola untuk dipantulkan dengan tangan. Permainan memantul-mantulkan bola oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu (Subroto dan Yudiana, 2010: 42).

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan. Suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada (Kusmaedi, 2009: 4).

Permainan Loncat Lempar Sasaran Bergantian adalah permainan yang mengutamakan gerakan loncat dan melempar pada sasaran yang dilakukan dengan cara meloncati benda atau media yang ada didepan pada posisi tertentu dengan secepat mungkin setelah temannya selesai maka dilanjutkan secara bergantian.

