

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia untuk mencapai kesehatan dan kondisi fisik yang bugar. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut baik dengan olahraga ringan sampai pada olahraga berat atau melalui sarana yang mudah sampai yang kompleks. Pendidikan olahraga memegang peranan penting karena satu-satunya materi pendidikan yang dapat secara langsung mengembangkan dan membina fisik sehat dan kuat. Manusia merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan antara jasmani dan rohani. Pandangan tersebut mengarahkan bahwa pelaksanaan pendidikan haruslah ditujukan pada manusia yang merupakan satu kesatuan tersebut. Dengan demikian pendidikan olahraga merupakan unsur penting yang harus diperhatikan, karena sebagai faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri (Baharudin, 2012:3).

Tujuan umum pendidikan jasmani di SD adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan kebiasaan hidup sehat (Baharudin, 2012:3). Menurut Yusuf Adi Sasmita dalam Baharudin (2012:4) pendidikan jasmani ada kemungkinan untuk mencakup keterampilan yang berkenaan dengan keterampilan olahraga, keterampilan menari, keterampilan akrobat dan lain sebagainya. Untuk melakukan hal tersebut harus menguasai gerak dasar yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari seperti berjalan, duduk, mendorong, mengangkat dan keterampilan gerak yang digunakan dalam bekerja, olahraga dalam waktu luang, dalam pekerjaan rumah atau bidang kehidupan lainnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan

umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam pendidikan jasmani juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar. Melalui proses tersebut, maka terjadi perubahan perilaku yang relative melekat. Secara sederhana pendidikan jasmani tidak lain adalah proses belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran dalam pendidikan jasmani anak diajarkan untuk bergerak melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Rusli Lutan, 2003 : 15).

Pendidikan jasmani berperan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Pertumbuhan adalah bertambahnya, keadaan fisik secara kuantitas seperti bertambahnya tinggi, berat dan besar. Sedangkan berkembang adalah kemampuan yang bersifat kualitas seperti cerdas, pintar, kemampuan berpikir meliputi kemampuan intelektual. Dengan olahraga pendidikan sebagai salah satu. Alat pendidikan dapat dibentuk sikap tubuh maupun gerak tubuh yang sempurna sesuai dengan fungsi alat-alat tubuh tersebut. Tubuh tidak bongkok, tidak miring, dapat berjalan melompat dengan baik, maupun melakukan kegiatan lainnya sebagaimana mestinya. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, ini terbukti adanya lapangan bola voli baik di perkotaan maupun di pedesaan. Banyak orang suka mempelajari permainan bola voli dikarenakan peraturan mudah dipahami, tidak diperlukan tempat yang luas dan perlengkapan sarana dan prasarana mudah didapat. Secara umum permainan bola voli tidak banyak mengandung resiko cedera bagi para pemainnya, karena tidak terjadi kontak langsung dengan pemain lawan di lapangan. Sebagaimana cabang olahraga yang lain, permainan bola voli juga mengandung nilai pendidikan, maka permainan bola voli diberikan dalam lingkungan Pendidikan

Hakikat permainan bola voli adalah kegiatan jasmani yang dilandasi semangat perjuangan terhadap diri sendiri dan orang lain yang jika dipertandingkan harus dilaksanakan secara kesatria sehingga merupakan

sarana pendidikan pribadi yang ampuh menuju peningkatan kualitas hidup yang lebih luhur (Depdikbud, 1993 : 1), untuk itu permainan bola voli diberikan sejak dari anak Sekolah Dasar sampai di tingkat Perguruan Tinggi. Sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, permainan bola voli sangat digemari dan menarik bagi anak didik, ternyata mengandung nilai-nilai: 1) Secara langsung dapat membentuk kepribadian pada anak didik. 2) Memberi ketangkasan dan kecakapan pada anak didik. 3) Mendorong anak didik untuk terbiasa hidup bekerja sama dan tolong menolong. 4) Melatih anak didik untuk tunduk terhadap peraturan yang berlaku. 5) Memupuk keberanian anak didik, sportifitas dan kepercayaan diri. Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes, kerana kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Dari hasil pengamatan, pengembangan model pembelajaran kesulitan ini terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran bola voli siswa enggan untuk bermain bola voli dan tidak mengikuti pembelajaran bola voli dengan baik. Kebanyakan siswa terutama siswa putri banyak yang hanya menonton teman-temannya saat permainan bola voli. Siswa putri kebanyakan merasa tidak bisa bermain bola voli, yang ditandai dengan takut terkena bola saat bermain bola voli. Melihat kesenjangan di atas maka tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kebugaran siswa tidak akan tercapai dikarenakan siswa tidak dapat mengikuti dan mempraktekkan permainan bola voli. Siswa hanya diam dan menonton, tidak aktif bergerak membuat kebugaran jasmani siswa tidak meningkat. Hal ini perlu di cari penyebab siswa tidak dapat mengikuti dan mempraktekkan permainan bola voli dengan baik dan lancar.

Dengan pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan permainan merupakan salah satu cara belajar yang dalam pelaksanaannya

dilakukan melalui bentuk permainan. Dalam pendekatan permainan siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan siswa dapat memiliki kreativitas dan inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. dikembangkan juga unsur kompetitif, sehingga siswa saling berlomba menunjukkan kemampuannya. dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberi kontribusi bibit-bibit atlet potensi yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga ke depan. Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di sekolah

Diharapkan melalui pendekatan permainan dimungkinkan metode pembelajaran *passing* bawah bawah sangat menarik minat siswa khususnya siswa SD untuk mempelajari permainan bola voli. Penggunaan metode pendekatan permainan akan menambah semangat siswa untuk mencoba gerakan yang diajarkan, karena menekankan pada permainan yang disukai anak-anak seusia SD. Sehingga dengan adanya perasaan senang untuk melakukan kegiatan permainan akan dapat meningkatkan teknik dasar bola voli terutama dalam hal *passing* bawah.

Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterampilan siswa bahwa lingkungan fisik di luar sekolah ada situasi dan kondisi yang menarik di alam bebas berupa lahan kosong, persawahan, perkebunan, hutan, perbukitan, sungai, pantai, perumahan dll, yang jika dimanfaatkan secara optimal melalui pengembangan model pembelajaran akan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang inovatif. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut di atas, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan pendekatan atau memanfaatkan lingkungan fisik di luar sekolah, sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas membuat penulis tertarik untuk meneliti tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul di atas, maka dapat dirumuskan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah keterampilan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.?”. Sedangkan yang menjadi sub permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak?
2. Bagaimanakah pelaksanaan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada masalah dan sub masalah diatas maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan informasi yang jelas dan objektif mengenai keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selukung Kecamatan Mandor.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi objektif untuk mengetahui :

1. Perencanaan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.
2. Pelaksanaan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.
3. Terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah penelitian. Dari hal tersebut penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan Bola voli dengan pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam tentang masalah yang berhubungan dengan olahraga terutama dalam pembelajaran *passing* bawah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Model pengajaran langsung dengan penggunaan metode pendekatan bermain akan lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli.

- b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sarana untuk mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa dalam tugasnya, sehingga guru akan selalu memperhatikan dan meningkatkan pembelajaran *passing* bawah dengan permainan.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memahami sistem pembelajaran melalui sebuah pendekatan permainan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian tersebut memberikan acuan kepada sekolah yang diteliti untuk mengembangkan model pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga sekolah dapat melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung untuk meningkatkan hasil belajar kedepannya.

d. Bagi Penulis

Meningkatkan dan membuktikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan baik teori maupun praktek pengalaman lapangan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini akan dibahas tentang variabel penelitian dan defenisi operasional yang mengacu kepada masalah dan sub masalah. Ruang lingkup penelitian memberikan gambaran atau deskripsi dari batasan masalah yang akan diteliti.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian diartikan sebagai suatu objek atau subjek yang menjadi perhatian atau pengamatan penelitian. Arikunto (2014:161) mengatakan “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2013:38) mengatakan “variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Sukmadinata (2012:21), mengatakan bahwa “Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil

kesimpulannya”. Dari berbagai defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

a. Variabel Masalah

Judul Penelitian Tindakan Kelas harus menggambarkan secara jelas masalah yang akan diteliti. Maksudnya adalah judul Penelitian Tindakan Kelas telas jelas variabel masalahnya. Kristiyanto A (2010:83) mengatakan “variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan Penelitian Tindakan Kelas”. Sugiyono (2013:39) mengatakan bahwa “variabel masalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel tindakan”. Variabel masalah itu sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata terjadi di kelas atau di lapangan. Dalam penelitian ini masalah yang dimaksud adalah *passing* bawah permainan bola voli.

b. Variabel Tindakan

Judul penelitian tindakan kelas telah tersurat menggambarkan tindakan penelitian yang dipilih untuk memecahkan masalah. Kristiyanto A (2010:84) mengungkapkan “Tindakan dalam PTK dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (*engineering*) dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, atau *asesmen* penelitian”. Sugiyono (2013:39) mengemukakan “variabel tindakan adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel masalah. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai variabel tindakan adalah pendekatan permainan.

2. Defenisi Operasional

Definisi Operasional ini maksudnya adalah kumpulan-kumpulan teori yang berkaitan dengan kemampuan *passing* bawah dan pendekatan bermain.

- a. Teknik *passing* bawah adalah penerimaan bola dengan gaya menggali. Teknik *passing* bawah merupakan satu-satunya cara untuk menerima servis yang sulit atau serangan lawan, karena dengan teknik *passing* bawah ini kita masih memilih kesempatan mengarahkan bola sesuai kehendak kita (Maryanti dkk, 2017:201)
- b. Pendekatan Bermain
Pendekatan bermain dalam penelitian ini menggunakan pendekatan bermain lempar tangkap. Tujuan lempar tangkap adalah melatih siswa untuk menerapkan gerakan *passing* bawah sesuai teknik yang benar. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius, dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya (Furqon, 2006:2).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu perkiraan tentang tindakan yang diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Setiap penelitian perlu dirumuskan suatu hipotesis sebagai jawaban atau dugaan sementara yang diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa Kelas IV SD Negeri 23 Selutung Kecamatan Mandor”.