

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang yang memiliki jasmani yang bugar akan memberikan efek pada kualitas kerja, produktifitas kerja dan juga kesehatan mental yang lebih baik. Untuk itu dimulai dari unit paling kecil seperti keluarga untuk melakukan kebiasaan hidup sehat dengan cara berolahraga, dimulai dari usia dini di sekolah dasar digalakkan kegiatan gemar berolahraga bersama murid dan guru, tentu ini akan memberikan efek positif pada kebugaran masyarakat dan kebugaran suatu negara.

Dalam gemar berolahraga ini bisa dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah khususnya di sekolah dasar karena olahraga di sekolah dipandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan. Olahraga sebagai pendidikan atau dengan istilah pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas.

Proses pembelajaran jasmani harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan murid dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Dalam hal ini, guru perlu membiasakan diri untuk mengajarkan anak tentang apa yang akan dipelajari berdasarkan pemahaman tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya. Pergaulan yang terjadi di dalam situasi yang bersifat mendidik itu dimanfaatkan secara sengaja untuk menumbuhkan berbagai kesadaran emosional dan sosial anak. Dengan demikian anak akan berkembang secara menyeluruh yang akan mendukung berbagai kemampuan anak.

Namun dalam mencapai tujuan dari pendidikan jasmani khususnya di SDN Kemayoran 13 Jakarta tidaklah berjalan lancar karena dipengaruhi oleh beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran khususnya dalam materi bolavoli murid kurang bersemangat dalam belajar. Setiap diberikan materi bolavoli murid sering mengeluh sakit pada jari-jari tangan saat melakukan *passing* atas, setiap kali ada bola yang mengarah kepada murid yang akan di *passing* atas murid selalu menghindar dan takut tangannya patah atau luka, kondisi ini membuat suasana belajar

murid kurang optimal yang mengakibatkan murid susah bermain bolavoli khususnya *passing* atas. Dengan demikian berakibat juga pada rendahnya nilai dan hasil belajar pendidikan jasmani murid untuk materi bolavoli. Dari 31 murid yang ada di kelas V.B materi bolavoli *passing* atas hanya ada 8 orang siswa yang tuntas dalam belajar dan mampu melakukan *passing* atas dengan baik. Selain itu juga prestasi murid di SDN Kemayoran 13 Jakarta khususnya bolavoli pada tingkat kecamatan sangat rendah, setiap kali ada pertandingan antar sekolah SDN Kemayoran 13 Jakarta, tidak pernah menjadi juara dalam permainan bolavoli.

Agar pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga berhasil di SDN Kemayoran 13 Jakarta khususnya pembelajaran bolavoli maka harus diciptakan lingkungan kondusif di antaranya dengan cara memodifikasi sarana dan prasarana permainan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Dalam memperkenalkan permainan bolavoli di sekolah dasar, seorang guru pendidikan jasmani sering kesulitan dalam pengajarannya. Hal ini disebabkan murid kurang memahami tehnik dasar *passing* atas bolavoli sehingga tidak mendukung dalam proses pembelajaran bolavoli dan akhirnya pembelajaran yang berlangsung kurang efektif. Salah satu yang menjadi kendala seorang guru pendidikan jasmani di SDN Kemayoran 13 Jakarta saat mengajar adalah bola yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bola merupakan perlengkapan yang harus ada dalam proses pembelajaran permainan bolavoli. Oleh karena itu bola merupakan salah satu faktor penting dalam mempelajari permainan bolavoli, khususnya pada penguasaan kemampuan tehnik dasar *passing* atas.

Hal ini yang menjadi penyebab peneliti mengkaji masalah permainan bolavoli khususnya *passing* atas dengan mengambil sampel pada murid kelas V.B SDN Kemayoran 13 Jakarta. Setelah dilakukan observasi awal diperoleh informasi berupa data bahwa seorang guru pendidikan jasmani menggunakan bola standar No.4 dalam proses pembelajaran bolavoli. Dengan penggunaan bolavoli standar tersebut, pembelajaran permainan bolavoli di sekolah dasar tersebut terlihat dengan jelas bahwa murid tidak mampu melakukan *passing* atas sesuai dengan standar persentase yang semestinya jika menggunakan bola standar No. 4, selain itu murid sering mengeluh rasa sakit dan merah-merah pada tangan dan jari-jari siswa akibat beratnya bola yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga menimbulkan ketakutan murid pada bola yang digunakan, khusus kepada murid perempuan, yang akibatnya proses aktivitas belajar kurang efektif. Sehingga dalam hal ini pencapaian hasil belajar pada permainan bolavoli *passing* atas tidak maksimal.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul di atas, maka peneliti ingin menggunakan bola modifikasi untuk memaksimalkan proses pembelajaran murid pada permainan bolavoli di SDN Kemayoran 13 Jakarta. Bola yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada permainan bolavoli adalah bola modifikasi (bola karet) yang lentur, ringan, harganya relatif murah dan mudah didapatkan. Disamping itu untuk semangat siswa penulis menggunakan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran. Atas dasar permasalahan penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: “Upaya peningkatan

hasil belajar *passing* atas bolavoli melalui modifikasi bola dan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Kemayoran 13 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sebagai upaya dalam menjelaskan masalah dan membuat penjelasan yang bisa diukur. Identifikasi dilakukan sebagai langkah awal penelitian, sehingga dapat dikatakan identifikasi merupakan cara mendefinisikan masalah dalam penelitian. Selain itu juga disebut sebagai proses dan hasil dari pengenalan masalah. Berdasar latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah pemilihan gaya mengajar berpengaruh pada hasil pembelajaran *passing* atas permainan bolavoli?
2. Apakah pendekatan bermain berpengaruh pada hasil pembelajaran *passing* atas permainan bolavoli?
3. Mengapa sarana prasarana harus dimodifikasi dalam pembelajaran?
4. Apakah modifikasi bola dapat meningkat hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli?

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang dikemukakan, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membahas pembelajaran hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli dengan memodifikasi bola.

- b. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pendekatan bermain
- c. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).
- d. Subyek penelitian ini siswa kelas V.B di SD Negeri Kemayoran 13 Jakarta.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menjabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah pembelajaran dengan memodifikasi bola melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli pada siswa kelas V.B SD Negeri Kemayoran 13 Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan memodifikasi bola melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli pada siswa kelas V.B SD Negeri Kemayoran 13 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan konsep baru mengenai keterampilan bermain bolavoli dengan menggunakan media atau alat yang di modifikasi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para siswa khususnya mengenai keterampilan bermain bolavoli dengan menggunakan

bola karet melalui pendekatan bermain di SD Negeri Kemayoran 13 Jakarta.

2. Secara Praktis Sebagai bahan masukan kepada guru pendidikan jasmani tentang pentingnya model pendekatan belajar dan memodifikasi alat dan prasarana terhadap keterampilan bermain bolavoli pada siswa di Sekolah Dasar.

F. Definisi Operasional

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula dan supaya didalam penelitian tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi:

1. Modifikasi Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Secara umum modifikasi mengandung arti perubahan, sedangkan memodifikasi berarti melakukan modifikasi atau melakukan perubahan. Menurut (Ester, 2013) modifikasi yaitu suatu pendekatan dalam suatu situasi belajar yang berubah menjadi kegembiraan, kesedihan atau yang lain untuk dapat merubah situasi. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Model belajar Pendekatan bermain

Menurut (Wahjoedi, 1999) bahwa pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan. Berdasarkan definisi model belajar dan pendekatan bermain di atas maka yang dimaksud dengan “model belajar pendekatan bermain merupakan konsep proses pembelajaran yang

melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pembelajaran dengan pendekatan konsep bermain untuk mencapai tujuan belajar.

3. Hasil Belajar

Seorang siswa dikatakan telah belajar jika adanya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, yaitu perubahan tingkah laku yang menetap. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku pada siswa tersebut merupakan hasil dari belajar. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan (Sudjana, 2005) bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran smash permainan bolavoli yang diukur dengan tes keterampilan prikomotorik.

4. *Passing* Atas

teknik overhead passing adalah salah satu teknik dimana seseorang dapat menguasai bola dengan efisiensi tinggi dan terkontrol dengan baik (Viera & Ferguson, 2014). Cara melakukan passing atas (Muhajir & Sutrisno, 2014) adalah Jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan $\pm 45^\circ$. Bola disentuh dengan cara meluruskan kaki dan tangan.”

5. Permainan bolavoli

Bola Voli adalah olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim. Masing-masing tim terdiri dari 6 pemain aktif dan tiap tim dipisahkan oleh net. Setiap tim

mencoba untuk membuat poin dengan cara menjatuhkan bola ke lapangan lawan yang diselenggarakan di bawah aturan (Viera & Ferguson 2014).