

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan jasmani menurut (Triwijayanto, 2013) yakni suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang digambarkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik, aktif, bersifat sportif, kecerdasan emosi dan berperilaku hidup sehat. Adapun ciri pendidikan jasmani yaitu belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan bergerak. Melalui aktivitas gerak didalam pendidikan jasmani akan membuat peserta didik memiliki badan yang sehat dan bugar. Umumnya menjaga kesehatan tubuh dapat dilakukan dengan olahraga.

Olahraga disebut juga dengan serangkaian gerak raga yang teratur (Hanief, 2015). Sedangkan olahraga menurut (Zulfikar, 2015) yaitu upaya peningkatan kesehatan jasmani dan rohani sebagai aspek dalam kehidupan sehari-hari di kalangan masyarakat, baik kaum muda maupun yang tua. Salah satu cabang olahraga yang cukup digemari oleh masyarakat adalah olahraga bola voli. Pada tahun 1895, permainan bola voli diciptakan oleh William G. Morgan. Bola voli termasuk cabang olahraga beregu, yang dalam satu regu maupun pemain satu sama lain harus saling bahu membahu membentuk regu yang kompak seperti yang dikemukakan oleh (Listina, 2012). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bola voli merupakan olahraga beregu, dimana satu regu terdiri dari enam orang yang bertujuan untuk memukul bola ke daerah lapangan lawan untuk memperoleh poin.

Saat ini proses pembelajaran di sekolah mengalami perubahan, dari yang awalnya disekolah, sekarang harus diadakan dari rumah. Hal itu terjadi semenjak pandemi corona di Indonesia. Namun sebagian sekolah masih ada yang proses pembelajarannya sudah tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan, salah satunya di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani kelas VI pada tanggal 21 Agustus 2021, dapat diketahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut sudah berjalan sebagai mana semestinya. Sarana dan prasana yang tersedia juga sudah cukup memadai. Namun kurangnya pemahaman peserta didik terhadap gerak dasar permainan bola

voli. Tidak pahamnya tentang materi tersebut, disebabkan pada saat proses pembelajaran guru jarang menerangkan materi gerak dasar tersebut. Padahal materi gerak tersebut sudah setiap hari peserta didik lakukan, namun peserta didik tidak mengetahui itu termasuk kedalam gerak apa saja. Serta proses pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurang kondusif dan juga tidak semua guru mengetahui teknik dasar tentang bola voli, guru hanya memberikan contoh secara langsung (praktek) tanpa adanya penjelasan materi. Contohnya guru cenderung monoton dalam memberikan contoh gerak passing atas, yang mana peserta didik hanya menerima lemparan atau sebaliknya tanpa adanya variasi dalam permainan bola voli.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga akan mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sebab pada saat pembelajaran, jika menggunakan permainan maka pembelajaran akan terasa menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ke peserta didik. Menurut (Widyatama, 2021) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dengan cara yang menyenangkan, dan tidak berorientasi pada hasil akhir, fleksibel, aktif serta positif. Hal ini sangat cocok digunakan untuk anak sekolah dasar, karena dengan belajar sambil bermain maka tidak akan merasa bosan saat pembelajaran.

Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, dapat ditarik analisis kebutuhan bahwa diperlukan inovasi dalam penyampaian materi dengan mengembangkan permainan. Sebab dengan mengembangkan permainan, peserta didik dapat belajar sambil bermain. Pengembangan permainan ini pada materi gerak dasar permainan bola voli yang dikembangkan sesuai dengan prosedur dan diharapkan mampu sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik.

Peneliti memilih mengembangkan permainan, karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran peserta didik yang menyenangkan, serta permainan *jum to get ball* sangat menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Ihsan, 2015). Hasil implementasinya menunjukkan terdapat peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar 71% dan pada siklus II sebesar 82%.

Hal tersebut dikuatkan dengan penelitian terdahulu, yang pertama (Triwijianto, 2013) menjelaskan bahwa model pengembangan permainan bola tangan “kappar” dalam penjasorkes efektif dan layak, yang diperoleh data dari peserta didik SDN Muntung (1) Aspek kognitif 85,5% (2) Aspek afektif 96,1% dan (3) Aspek psikomotorik 85,5% dengan rata-rata 89,1%. Penelitian kedua oleh (Subagyo, 2012) bahwa terdapat peningkatan hasil belajar passing bawah permainan bola voli dengan alat bantu menunjukkan efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotorik dengan nilai rata-rata dari siklus I sebesar 61,90% dan pada siklus II sebesar 90,48%. Kesimpulan bahwa penting dilakukan penelitian pengembangan permainan *jum to get ball* yang bervariasi, kreatif dan menyenangkan, dimana dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dijelaskan bahwa permainan yang digunakan saat ini masih dikatakan jauh dari yang diharapkan, yang mana pada proses pembelajaran materi gerak dasar bola voli yang digunakan cenderung monoton dan kurang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Maka, peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Permainan *Jump To Get Ball* Pada Materi Gerak Dasar Permainan Bola Voli Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar?

C. Tujuan penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar bola voli, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Konten (Isi)

- a. Materi yang digunakan yaitu gerak dasar permainan bola voli untuk kelas VI SD. Berikut ini adalah kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.2	Menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.2.1	Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar passing.
		3.2.2	Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar servis.
		3.2.3	Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar smash.
		3.2.4	Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar block.
4.2	Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.2.1	Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar passing.
		4.2.2	Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar servis.
		4.2.3	Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar smash.
		4.2.4	Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar block.

Tabel 1.2 Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Melalui permainan <i>jump to get ball</i> , peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar passing dengan benar.
2.	Melalui permainan <i>jump to get ball</i> , peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar servis dengan benar.
3.	Melalui permainan <i>jump to get ball</i> , peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar smash dengan benar.
4.	Melalui permainan <i>jump to get ball</i> , peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar block dengan benar.
5.	Melalui metode penugasan, peserta didik mampu memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar passing dengan percaya diri.
6.	Melalui metode penugasan, peserta didik mampu memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar servis dengan percaya diri.

Lanjutan Tabel 1.2 Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
7.	Melalui metode penugasan, peserta didik mampu memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar smash dengan percaya diri.
8.	Melalui metode penugasan, peserta didik mampu memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar block dengan percaya diri.

2. Konstruk

a. Buku panduan permainan *jump to get ball*

Pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli dicetak dalam buku panduan kertas A5. Desain dari buku panduan dibuat menarik dengan gambar yang warnanya kontras dan jelas, ukuran teks menyesuaikan dengan tema yang ada didalamnya. Isi dari buku panduan meliputi (1) Kata pengantar, (2) Daftar isi, (3) Penjelasan mengenai permainan *jump to get ball*, (4) Tampilan permainan *jump to get ball*, dan (5) Daftar pustaka.

b. Permainan *jump to get ball*

Merupakan permainan yang modifikasi dari gerak dasar bola voli, dimana peserta didik melakukan gerak dasar bola voli dengan cara bermain.

c. Langkah-langkah permainan *jump to get ball*, sebagai berikut :

Guru dan peserta didik membentuk lingkaran di luar kelas. Kemudian guru menjelaskan terkait permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar bola voli. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk bermain permainan *jump to get ball*. Adapun petunjuk permainan:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (tergantung dari jumlah peserta didik di kelas).
- 2) Setiap kelompok diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya, masing-masing kelompok berbaris kebelakang.
- 3) Setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor kepala.

Passing bawah

- Tahap awal peserta didik melompati pagar pipa yang sudah disediakan, terdiri dari empat pagar pipa.

- Barisan yang pertama peserta didik melakukan lari kecil ditempat kemudian scort trash lari menjemput bola dengan passing bawah.
- Setelah selesai peserta didik kembali kebelakang barisan.

Passing atas

- Tahap awal peserta didik melangkah dengan zig zag sesuai lingkaran tali yg sudah disediakan, dilanjutkan lari menjemput bola dengan passing atas.
- Setelah selesai peserta didik kembali kebelakang barisan.

Servis

- Tahap awal berbaris lurus berhadapan antara kelompok 1 dengan 2.
- Setelah itu kelompok 1 membawa bola untuk melakukan servis kearah kelompok 2 begitu juga sebaliknya.

Smash dan Block

- Langkah-langkah kegiatan sesuai dengan passing bawah.

Peserta didik melakukan permainan *jump to get ball* sesuai dengan tata cara yang disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik bersama kelompoknya melakukan permainan sampai selesai. Pada tahap akhir peserta didik dikumpulkan membentuk lingkaran, kemudian diminta menjawab pertanyaan untuk kegiatan refleksi. Kemudian guru memberikan evaluasi kepada peserta didik terkait dengan kegiatan yang sudah dilakukan. Setelah itu, peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan bersama guru.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kendala yang dialami oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurang kondusif dan juga tidak semua guru mengetahui teknik dasar tentang bola voli, guru hanya memberikan contoh secara langsung (praktek) tanpa adanya penjelasan materi. Contohnya guru cenderung monoton dalam memberikan contoh gerak passing atas, yang mana peserta didik hanya menerima lemparan atau sebaliknya tanpa adanya variasi dalam permainan bola voli.

Berdasarkan kendala yang diatas, maka peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli untuk siswa kelas VI sekolah dasar” untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adanya pengembangan permainan ini, dapat memberikan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Pengembangan permainan *jump to get ball* ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerja sama antar kelompoknya, karena permainan ini termasuk yang menyenangkan dan menarik. Permainan ini akan lebih maksimal jika dilakukan secara berkelompok agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Guru dan peserta didik harus memahami permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli.
- b. Adanya media pendukung yaitu (1) Nomor kepala, (2) Pipa, (3) Selang Berwarna, dan (4) Bola voli.

2. Keterbatasan

- a. Permainan *jump to get ball* hanya dibatasi pada materi gerak dasar permainan bola voli dan hanya diimplementasikan pada peserta didik kelas VI SD.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan jasmani yaitu pendidikan yang mengajarkan untuk bergerak agar gerakan yang diperoleh dapat bermanfaat bagi kesehatan tubuh.
2. Gerak dasar pada permainan bola voli atau bisa juga disebut dengan teknik dasar yang meliputi (1) Passing, (2) Serve (servis), (3) Spike, dan (4) Block (blok).
3. Permainan *jump to get ball* yaitu permainan yang dimodifikasi dengan gerak dasar bola voli.