BAB II
KAJIAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Hakikat Keterampilan

Pada umumnya keterampilan adalah kemampuan gerak dengan tingkat tertentu. Istilah keterampilan juga diartikan sebagai perbuatan atau suatu tugas dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran. Sebagai indikator dari tingkat kemahiran, maka keterampilan diartikan sebagai kompetensi yang diperagakan oleh seseorang dalam melaksanakan tugas yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan. Untuk memperoleh tingkat keterampilan diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu bisa dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong penguasaan keterampilan.

Pada intinya bahwa suatu keterampilan itu baru dapat dikuasai atau diperoleh apabila dipelajari atau dilatih dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang memadai. Pada hakekatnya seluruh tugas dalam kehidupan sehari-hari senantiasa melibatkan berbagai keterampilan. Keterampilan itu baru dapat diperoleh apabila dilaksanakan melalui proses pembelajaran atau pelatihan (Amung Ma’mun dan Yudha, 2000: 57-59).

Menurut Schmid dalam Amung Ma'mun dan Yudha (2000: 68-69), keterampilan digolongkan menjadi dua, yaitu (1) keterampilan yang cenderung ke gerak, dan (2) keterampilan yang cenderung mengarah ke kognitif. Dalam keterampilan gerak, penentu utama dari keberhasilannya adalah kualitas dari gerakannya itu sendiri tanpa memperhatikan persepsi serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keterampilan yang dipilih, misalnya dalam olahraga lompat tinggi, si pelompat tidak perlu memperhitungkan kapan dan bagaimana harus bertindak melompati mistar, tetapi yang dilakukan adalah melompat setinggi dan seefektif mungkin, sedangkan dalam keterampilan kognitif hakikat dari gerak tidak penting, tetapi keputusan gerak apa dan yang mana yang harus dibuat merupakan hal yang penting (Amung Ma'mun dan Yudha, 2000: 68-69).

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha (2000: 70), pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut dibedakan menjadi tiga hal, yaitu (1) faktor proses belajar mengajar, (2) faktor pribadi, dan (3) faktor situasional (lingkungan). Faktor proses belajar (*learning proses*). Dalam pembelajaran gerak, proses yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan manfaatnya.

Faktor pribadi (*personal faktor*) setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik fisik, mental, maupun kemampuannya. Faktor situsional (*situsional faktor*) yang termasuk ke dalam situsional itu antara

lain, tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar di mana pembelajaran itu berlangsung.

Keterampilan dasar secara umum terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu: (1) keterampilan lokomotor, (2) keterampilan non lokomotor, dan (3) keterampilan manipulatif (Sudrajat Prawirasaputra, 2000: 19). Keterampilan lokomotor adalah keterampilan untuk menggerakkan badan dalam keadaan titik berat badan berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain, contohnya: gerakan melangkah, jalan lari, lompat dan loncat. Keterampilan dasar dominan jenis lokomotor ini harus didukung oleh kekuatan, kecepatan, dan bahkan power seperti untuk gerakan melompat. Keterampilan jenis non lokomotor adalah jenis keterampilan yang dilakukan dengan menggerakkan anggota badan yang melibatkan sendi dan otot dalam keadaan badan si pelaku menetap, statis, kaki tetap menumpu pada bidang tumpu atau tangan tetap berpegangan pada pegangan. Contohnya: berdiri tegak dengan satu kaki diangkat, keterampilan dasar ini termasuk keterampilan keseimbangan (*balance*). Keterampilan manipulatif adalah keterampilan anggota badan, tangan atau kaki, untuk mengontrol bola. Contohnya: menyepak bola dengan kaki.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan adalah derajat keberhasilan seseorang dalam melakukan gerakan baik lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam suatu tujuan dengan efisien dan efektif.

2. Hakikat Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1985 di kota Halyoke. Dia seorang guru pendidikan jasmani pada *Young Men Christian Association* (YMCA). Pembelajaran bolavoli di samping dapat meningkatkan pengetahuan siswa juga dapat menambah keterampilan. Permainan bolavoli sendiri merupakan jenis permainan yang menggunakan bola besar. Bolavoli adalah permainan di atas lapangan persegi empat yang lebarnya 900 cm dan panjang 1800 cm dibatasi oleh garis-garis selebar 5 cm, di tengah-tengahnya dipasang jaring yang lebarnya 100 cm, terbentang kuat dan mendaki sampai 243 cm (khusus untuk putra) dan untuk putri 224 cm (Bonnie Robinson, 1997: 12).

Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan anak-anak dan dewasa baik wanita maupun pria. Permainan bolavoli pada dasarnya berpegang pada dua prinsip ialah teknik dan psikis. Prinsip teknik dimaksudkan pemain melakukan passing bola dengan bagian badan pinggang ke atas, hilir mudik di udara lewat di atas net agar dapat menjatuhkan bola di lapangan lawan secepatnya untuk mencari kemenangan secara sportif. Prinsip psikis adalah bermain dengan senang dan kerjasama yang baik (Suharno HP, 1981: 1-2).

Permainan bolavoli adalah bentuk permainan yang termasuk dalam “cabang olahraga permainan“. Voli adalah pukulan langsung atau tidak langsung di udara sebelum bola jatuh ke tanah. Permainan bolavoli dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri atas enam orang pemain,

setiap regu berusaha untuk melewati di atas jaring atau net dan mencegah lawan dapat memukul bola dan menjatuhkan ke dalam lapangan (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1991: 103).

Menurut Suhadi (2004: 7), permainan bolavoli hakikatnya adalah memvoli bola dengan menggunakan seluruh anggota badan dan menyeberangkan melalui net ke lapangan lawan. Permainan bolavoli dimainkan dengan menggunakan bola besar oleh dua regu. Tiap regu hanya boleh memvoli bola sebanyak tiga kali dan tiap pemain tidak melakukan sentuhan dua kali berturut-turut, kecuali *blocking.*

Menurut Suhadi (2004: 7), ”teknik dasar permainan dalam bolavoli meliputi *servis*, menerima *servis*, *passing*, umpan, pukulan serangan dan *blocking* “. Jadi, teknik tersebut harus diajarkan dan dikenalkan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah permainan di atas lapangan segi empat dengan lebar 9 meter dan panjang 18 meter, bola dimainkan dengan menggunakan cara memvoli bola di udara dan melewatkan bola di atas jala dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lawan untuk menang.

3. Hakikat Teknik Dasar Permainan Bolavoli.

Menurut M. Yunus (1992: 68), teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara

memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai peraturan-peraturan yang berlaku dalam voli untuk mencapai hasil yang optimal.

Sedangkan menurut Suharno HP (1979: 11), teknik adalah suatu proses melahirkan keaktifkan jasmani dan pembuktian suatu praktik dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli. Untuk meningkatkan prestasi bolavoli, teknik ini erat hubungannya dengan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik dasar bolavoli harus betul-betul dikuasai terlebih dahulu agar dapat meningkatkan mutu prestasi permainan bolavoli. Penguasaan teknik dasar merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam suatu pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental.

Adapun macam-macam teknik dasar bolavoli menurut A. Sarumpaet dkk. (1992: 87), yaitu: "(1) *passing* atas, (2) *passing* bawah, (3) *set-up* (4) bermacam-macam *service*, (5) bermacam-macam *smash (spike)*, (5) bermacam-macam *block* (bendungan)".

Menurut Suharno HP (1979: 11), syarat penting dalam penguasaan teknik dasar bolavoli mengingat hal-hal sebagai berikut:

a. Hukuman terhadap pelanggaran permainan yang berhubungan dengan kesalahan dalam melakukan teknik.
b. Karena terpisahnya tempat antara regu yang satu dengan lainnya, sehingga tidak ada terjadinya adanya sentuhan badan dari permainan lawan, maka pengawasan wasit terhadap kesalahan teknik ini lebih seksama.
c. Banyaknya unsur-unsur yang menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan teknik antara lain: membawa bola, menyenduk bola, mendorong bola, mengangkat bola, pukulan rangkap dan bola tertahan.

d. Permainan bolavoli adalah permainan bola cepat, artinya waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, sehingga penguasaan teknik yang tidak sempurna mengakibatkan timbulnya kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar.
e. Penggunaan teknik-teknik yang tinggi hanya dimungkinkan kalau penguasaan teknik dasar dan tinggi dalam permainan bolavoli sudah cukup sempurna.

Berdasarkan syarat penguasaan teknik dasar bolavoli, maka teknik-teknik dasar permainan bolavoli dapat dibedakan sebagai berikut:

a. *Servis*

Menurut M. Yunus (1992: 69), *servis* merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kegunaan permainan, teknik saat ini hanya sebagai pembukaan permainan, tapi jika ditinjau dari sudut teknik sudah merupakan serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan.

Sedangkan menurut Nuril Ahmadi (2007: 20), *servis* adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan *servis* sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, terarah, keras dan menyulitkan lawan.

b. *Passing*

Passing adalah upaya seorang pemain yang menggunakan teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman satu regu untk dimainkan di lapangan sendiri (Nuril Ahmadi, 2007:

22). Dalam permainan bolavoli, passing dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.

Menurut M. Yunus (1992: 79), *passing* adalah mengumpankan bola teman sendiri dalam satu regu dengan teknik tertentu sebagai langkah awal untuk menyusun serangan kepada regu lawan. Berdasarkan pada macam-macam teknik dasar *passing* dalam permainan bolavoli, maka teknik passing dibedakan menjadi teknik *passing* atas dan *passing* bawah.

1) *Passing* atas

Cara melakukan passing atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hamper saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut ditekuk sidikit hingga di muka hingga setinggi bahu. Sudut antara siku dengan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuhkan dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

2) *Passing* bawah

Menurut Barbara L. Viera (2004: 19), *passing* bawah atau operan lengan bawah merupakan teknik dasar bolavoli yang harus dipelajari lebih tegasnya Barbara mengatakan bahwa “operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk menerima *servis*, *spike*, memukul bola

setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang terpantul di net".

Passing bawah ini merupakan teknik dalam permainan bolavoli yang mempunyai banyak fungsi dan kegunaan. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) memainkan bola dengan lengan bagian bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan antara lain:

a) untuk penerimaan *servis*
b) untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa smash atau serangan
c) untuk pengambilan bola setelah terjadi *block* atau bola dari pantulan net
d) untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh dari lapangan permainan
e) untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya

Adapun teknik *passing* bawah sebagai berikut:

a) Persiapan
   (1) bergerak kearah datangnya bola dan atur posisi tubuh
   (2) genggam jemari tangan
   (3) kaki dalam posisi meregang dengan santai, bahu terbuka lebar
   (4) tekuk lutut, tahan tubuh dengan posisi rendah.
   (5) bentuk landasan dengan tangan
   (6) sikut terkuci
   (7) lengan sejajar dengan paha
   (8) pinggang lurus
   (9) pandangan ke arah bola

b) Pelaksanaan

   (1) terima bola di depan badan
   (2) kaki sedikit diulurkan
   (3) berat badan dialihkan kedepan
   (4) pukulan bola jauh ke depan
   (5) pinggul bergerak ke depan

(6) perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku.

c) Gerakan lanjutan

(1) jari tetap genggam.
(2) siku tetap terkunci.
(3) landasan mengikuti bola kesasaran.
(4) pindahkan berat badan k earah sasaran.

c. Umpan (*set up*)

Menurut M. Yunus (1992: 101), umpan adalah menyajikan bola kepada teman dalam satu regu, yang kemudian diharapkan bola tersebut dapat diserangkan ke daerah lawan dalam bentuk *smash.*

d. *Smash*

Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan. Menurut Muhajir (2006: 23), teknik smash dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai "cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal".

Menurut pendapat M. Mariyanto (2006: 128), mengemukakan bahwa: "*Smash* adalah suatu pukulan yang kuat di mana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila

pukulan bola lebih tinggi berada di atas net , maka bola dapat dipukul tajam ke bawah". Menurut Iwan Kristianto (2003: 143), mengemukakan bahwa: "*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 bolavoli. Dari beberapa pendapat 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. Tes *smash* Menurut Sandika mengemukakan bahwa tes *smash* adalah tolok ukur untuk mengukur kemampuan *smash*.

e. Bendungan (*block*)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan (M. Yunus, 1992: 119). Menang atau kalah pada pertandingan bolavoli sesungguhnya tergantung pada baik tidaknya *basic skill* atau kemampuan dasar pemain itu sendiri. *Basic skill block* atau pertahanan merupakan inti dari seluruh pertahanan. Hanya dengan pertahanan yang kuat pemain dapat melindungi pukulan-pukulan *smash* lawan.

4. Karakteristik Siswa SMK

Menurut Depdikbud (1994: 4), “siswa SMK adalah peserta didik pada suatu pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan dan peningkatan keterampilan siswa untuk melanjutkan kejenjang pendidikan tinggi.”

Menurut Sukintaka (1992: 45-46), karakteristik pelajar SMK adalah sebagai berikut:

a. Psikis (mental)
   1) mental menjadi stabil dan matang
   2) banyak memikirkan dirinya sendiri
   3) membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai segi
b. Sosial
   1) lebih lepas
   2) sadar dan peka terhadap masalah perkembangan sosial
   3) berusaha lepas dari lingkungan orang dewasa atau pendidik
c. Jasmani
   1) anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang
   2) mampu menggunakan energi dengan baik
   3) anak putri propersi tubuhnya masih menjadi baik
d. Perkembangan Motorik

   Karena anak telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, keadaan tumbuh menjadi lebih kuat dan lebih baik. Maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi.

Siswa SMK adalah peserta didik yang memperoleh ilmu melalui pendidikan pada tingkat menengah atas, guna menghadapi kehidupan yang akan datang sehingga menjadi manusia seutuhnya. Kita harus menyadari, bahwa pertumbuhan sendiri menimbulkan situasi-situasi tertentu yang menimbulkan masalah tingkah laku. Anak-anak khususnya remaja yang tingkat pertumbuhannya cepat, lambat, atau tidak teratur sering menimbulkan *problem* pengajaran.

SMK Piri III Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan MT Haryono, no. 23 Pugeran, Yogyakarta. merupakan salah satu lembaga pendidikan yang tidak mempunyai kegiatan ekstrakurikuler bolavoli. Melihat kenyataan yang ada kegiatan ekstrakurikuler bolavoli masih kurang diminati oleh siswa SMK PIRI III Yogyakarta, hal tersebut dikarenakan olahraga bolavoli kurang popular di sekolah tersebut dan sebagian besar siswanya adalah siswa putri.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan. Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan yang memadai maka siswa mendapatkan sesuatu yang sangat berharga untuk bekal yang akan datang. Diharapkan di era globalisasi saat ini siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berprestasi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Ajie Setyawan (2011) dengan judul Keterampilan Permainan Bolavoli Siswa Peserta Ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah Purworejo. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei. Hasil penelitian dari 28 siswa diperoleh keterampilan bermain bolavoli peserta ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah Purworejo sebagian besar berkategori sedang sebanyak 21 anak (75 %), diikuti kategori kurang sebanyak 4 anak (14,3 %), kategori baik sebanyak 3 anak (10,7 %), tidak ada yang masuk pada kategori sangat baik dan kurang sekali. Hasil tersebut diartikan

ketrampilan bermain bolavoli peserta ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah Purworejo adalah sedang.

2. Penelitian oleh Kelik Wibawa (2010) dengan judul Keterampilan Bermain Bolavoli Siswa Kelas X dan XI SMA Padmawijaya di Kabupaten Klaten. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan passing atas sebagian besar berkategori sangat baik, keterampilan passing bawah sebagian besar berkategori sangat kurang, keterampilan smash sebagian besar berkategori sangat baik dan keterampilan servis sebagian besar berkategori sangat kurang

C. Kerangka Berpikir

Untuk dapat bermain bolavoli secara baik terlebih dahulu harus menguasai teknik-teknik dasar yang ada dalam permainan ini, antara lain teknik *serve, passing, smash*. Tanpa penguasaan teknik dasar tersebut tidak dapat bermain secara baik pula. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi keberhasilan di antaranya kondisi fisik, mental, taktik dalam bermain bolavoli, banyak latihan, dan sebagainya. Pada intinya penguasaan teknik atau keterampilan dapat dikuasai atau diperoleh apabila dilatih atau dipelajari dengan persyaratan tertentu, salah satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan tersebut dilakukan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang memadai.

Tingkat keterampilan bermain bolavoli merupakan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang untuk dapat bermain bolavoli dengan baik. Semakin

baik tingkat keterampilan siswa, maka semakin besar kesempatan untuk berprestasi. Sebaliknya jika siswa kurang terampil, maka keinginan untuk berprestasi di luar bidang akademik khususnya dalam bidang olahraga bolavoli akan berkurang.