

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Bola Voli Mini

Permainan bolavoli di Indonesia juga sudah mengalami kemajuan, hal tersebut bisa kita lihat dari tim nasional SEA Games kita dalam kejuaraan di tingkat Asia juga diperhitungkan oleh lawan-lawannya. Peraturan permainan bolavoli mini sudah banyak dikembangkan oleh FIVB sendiri dan juga bisa kita modifikasikan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah (Sri Mawarti, 2009:70).

Menurut Eso Suwarso dan Sumaryo (2010:72) bolavoli mini termasuk kedalam cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu, jumlah pemain dalam setiap regunya adalah 4 orang. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, menggunakan bola berukuran sedang, serta lapangannya pun berukuran kecil.

Bola dalam permainan bolavoli mini menggunakan bola bermotor 4, garis tengah bola 22-24 cm, dan berat 220-240 gram. Jaring atau net untuk standar putra 2,10 m dan untuk putri 2,00 m. Lapangan bolavoli mini adalah panjang: 12 m x 6 m, tidak menggunakan garis serang, daerah sajian atau servis adalah seluruh daerah di belakang garis lapangan, tebal garis 5 cm (Sri Mawarti, 2009:71).

Cara bermain, semua pemain dapat melakukan segala macam cara memainkan bola asal pantulan sah. Rotasi putaran pemain sama seperti permainan bolavoli. Pergantian pemain, mengacu pada sistem internasional, satu set hanya

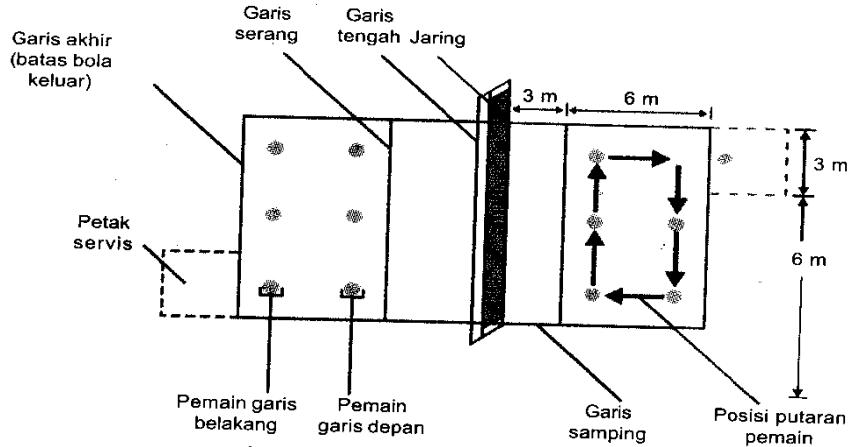
dapat dilakukan 4 kali, selama pertandingan *two winning set*/dua kali kemenangan atau “*best of three Games*” (Sri Mawarti, 2009:71).

Dari pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli mini adalah suatu permainan yang dimainkan oleh anak-anak, setiap regunya biasanya 4 orang dengan menggunakan bola berukuran sedang dan lapangan berukuran kecil serta mempunyai sifat permainan beregu.

Permainan bolavoli diciptakan pada tahun 1985 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda kristiani bernama, *Young Men Christian Association* (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat (Sri Mawarti, 2009:68). Menurut catatan resmi bolavoli sudah dikenal di Indonesia semenjak tahun 1928. Sebenarnya permainan ini telah dikenal sejak penjajahan Belanda oleh guru-guru Belanda yang bertugas sebagai guru-guru pada sekolah-sekolah lanjutan HBS dan AMS (Sanger H dalam Bachtiar, dkk, 1980:10).

Bolavoli adalah merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bolavoli secara efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi service, passing, smash, dan sebagainya. (Nuril Ahmadi, 2007:19).

Sedangkan pengertian bolavoli menurut Bachtiar, dkk (2007:2.3) yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi pleh jaring atau net.



Gambar 1. Lapangan Bolavoli (Nuril Ahmadi, 2007:23)

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan bolavoli adalah suatu permainan beregu yang lapangannya dibatasi oleh net dan untuk memainkannya diperlukan teknik. Salah satu teknik yang harus dikuasai dalam permainan bolavoli adalah *passing* bawah.

2. Tujuan pembelajaran permainan bolavoli

Sesuai dengan standar kompetensi dalam permainan bolavoli berisi mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran adalah isi dari kompetensi dasar.

Guru dalam mengajarkan pembelajaran kepada siswa pasti mempunyai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan kegiatan belajar yang dinyatakan dalam kualifikasi pengetahuan, keterampilan, emosi, dan sosial.

Kualifikasi tujuan ini didasarkan kepada domain kemampuan yang ada di dalam diri murid, baik sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Tujuan pengetahuan adalah tujuan untuk mengembangkan daya pikir, untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Contohnya murid-murid dapat menjelaskan atau mendeskripsikan teknik *passing* bawah dan memberikan alasan mengapa kaki harus ditekuk. Tujuan afektif adalah tujuan yang diarahkan agar murid dapat mengembangkan sikap. Contohnya, murid senang bermain *passing* bawah atau murid patuh terhadap peraturan bermain *passing* bawah atau murid bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan dalam permainan *passing* bawah. Tujuan sosial adalah tujuan yang lebih diarahkan kepada bentuk-bentuk kerjasama dan memberikan bantuan kepada teman. Contohnya, murid dapat bekerjasama dan membantu teman dalam bermain *passing* bawah (Bachtiar, dkk, 2004:4.7).

Dengan dirumuskannya tujuan pembelajaran permainan bolavoli jelas lagi ada batasan-batasan materi yang akan dipelajari murid-murid dan sebagai guru juga dapat memutuskan cara dan jalannya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

3. Strategi pembelajaran permainan bolavoli di sekolah

Di dalam menentukan atau memilih strategi pembelajaran permainan bolavoli perlu mempertimbangkan pribadi murid, alat, waktu, dan metode pembelajaran. Khusus mengenai pribadi murid yang perlu dipertimbangkan adalah :

a. Pertumbuhan dan perkembangan murid

Perkembangan kemampuan fisik dan motorik murid sangat erat kaitannya dengan perkembangan dan pertumbuhan fisiknya, murid-murid SD kelas IV dan V pertumbuhan fisiknya belum maksimal, jadi kemampuan fisiknya belum mampu melaksanakan kegiatan motorik seperti orang dewasa. Ini berarti kemampuan fisiknya masih terbatas untuk melakukan permainan bolavoli sesuai dengan peraturan permainan untuk pertandingan, oleh sebab itu peraturan, alat maupun lapangan serta lama rangangan/bermain murid harus disesuaikan dengan kemampuan modifikasi namun demikian ide permainan tetap mendapat perhatian (Bachtiar, dkk, 2004:4.10).

b. Sifat-sifat sosial psikologi

Menurut Sugianto dalam Bachtiar, dkk (1993:22) “Anak-anak umur 6 sampai 12 tahun, minat melakukan aktifitas jasmani cukup besar”. Ini berarti minat murid-murid kelas IV dan V di SD cukup tinggi, guru tentu dapat memahami apa artinya pernyataan tersebut di atas berhubungan dengan tugas sebagai Guru Penjasorkes di sekolahan.

Ada beberapa strategi yang dapat dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran olahraga diantaranya adalah :

1) Strategi rangkaian permainan.

Strategi rangkaian permainan adalah bentuk metodis pembelajaran yang diurutkan dari bentuk permainan yang sederhana dan mudah ke urutan permainan yang lebih sulit menuju ke permainan sebenarnya. Contohnya permainan lewat tali, permainan bola ditangkap, permainan dengan melempar ke *passing*,

permainan dengan sentuhan ganda, permainan seperti tennis, permainan pertandingan beranting, permainan bolavoli tanpa servis, permainan dengan servis bawah, permainan bolavoli lapangan kecil.

2) Strategi rangkaian latihan.

Dalam pengajaran olahraga permainan, strategi pembelajaran rangkaian latihan adalah bentuk-bentuk kegiatan metodis yang dijalani untuk sampai kepada permainan sebenarnya. Disini bentuk-bentuk latihan dalam mengembangkan keterampilan teknik-teknik yang telah dipelajari dengan teknik-teknik yang baru saja dipelajari menuju permainan sebenarnya. Dalam pembelajaran permainan bolavoli di sekolah yang secara metodis mempergunakan strategi rangkaian latihan untuk mengembangkan keterampilan bermain bolavoli teknik-teknik yang dikembangkan adalah teknik dasar *passing* atas, *passing* bawah, serta servis.

3) Strategi rangkaian situasi.

4. Hakikat *Passing* Bawah

Untuk dapat memainkan bolavoli, seorang pemain harus menguasai teknik *passing* bawah. *Passing* bawah adalah suatu teknik yang berguna untuk menerima bola bawah dan untuk mengumpan (Eso Suwarso dan Sumarya, 2010:72).

Kemampuan *passing* bawah merupakan hal mendasar yang harus dikuasai seorang pemain, karena *passing* bawah merupakan dasar dalam permainan bolavoli.

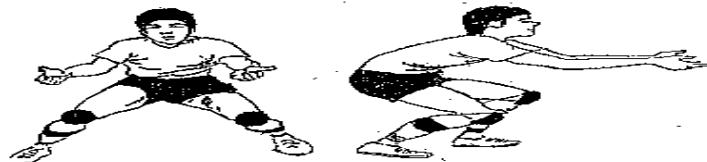
Passing bawah adalah merupakan suatu teknik memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke suatu

tempat atau teman seregu selanjutnya dimainkan kembali (Bachtiar, dkk; 2007:2.10).

Proses pelaksanaan *passing* bawah adalah sebagai berikut :

a. Sikap permulaan.

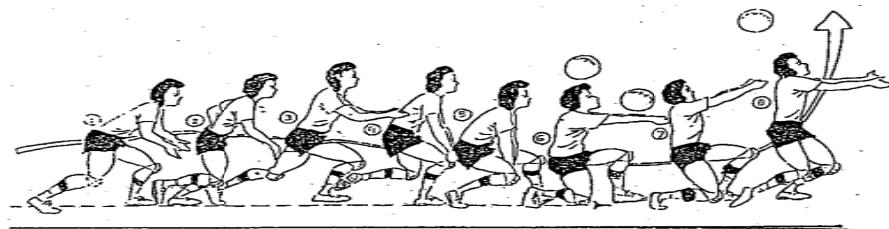
Sikap siap normal dalam permainan bolavoli normal yaitu: kedua kaki ditekuk dengan badan dicondongkan ke depan sedikit, berat badan menumpu pada kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu keseimbangan labil untuk lebih mudah bergerak dengan cepat ke segala arah.



Gambar 2. Sikap Siap untuk Bermain dari depan dan samping (Bachtiar, dkk, 2007:2.11)

b. Gerakan pelaksanaan

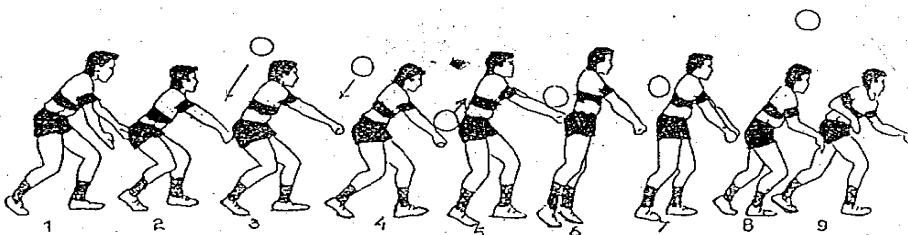
Posisi badan sejauh jangkauan bola, dengan posisi sedemikian rupa sehingga badan dalam keadaan menghadap bola. Ayunkan kedua lengan ke arah bola, dengan sumbu gerak pada persendian bahu dengan siku benar-benar lurus. Pada saat mengayun, tangan telah berpegangan. Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan pada bidang yang dibuat selebar mungkin saat lengan membentuk sudut 45° dengan badan. Ayunan lengan diangkat sampai lurus dengan lantai.



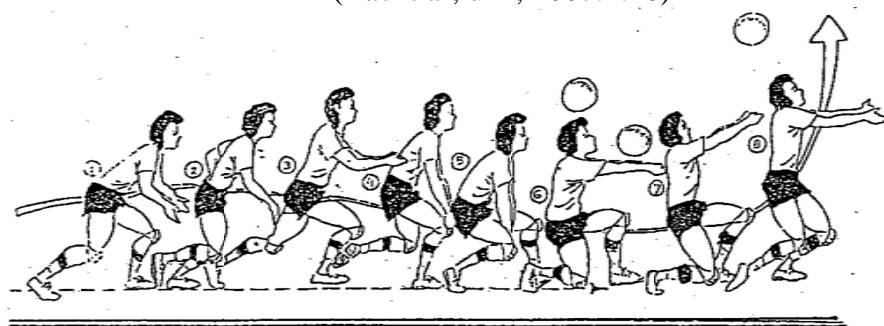
Gambar 3. *Passing Bawah ke Depan* pada Bola Rendah
(Bachtiar, dkk, 2007:2.22).

c. Gerakan lanjutan.

Setelah ayunan mengenai bola, kaki belakang dilangkahkan ke depan untuk mengambil posisi siap memainkan. (Bachtiar, dkk, 2007:2.21).



Gambar 4. Urutan Gerakan *Passing Bawah* Bergerak ke Depan
(Bachtiar, dkk, 2007:2.20)



Gambar 5. *Passing Bawah ke Depan* pada Bola Rendah
(Bachtiar, dkk, 2007:2.22)

Manfaat passing bawah antara lain :

1. Untuk penerimaan bola servis.
2. Untuk penerimaan bola dari lawan.

3. Untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net.
4. Untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh dari luar lapangan permainan.
5. Untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya. (Nuril Ahmadi, 2007 : 23).

Dari pengertian-pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa passing bawah adalah merupakan suatu teknik memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan tujuan mengarahkan bola kepada teman atau merupakan teknik dalam permainan yang dilakukan dengan dua tangan yang disatukan dengan cara diayun.

5. Hakikat Bermain

Menurut Soetoto Pontjopoetro, dkk (2007:1.4) bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan barang dalam daerah itu. Dengan jalan demikian anak-anak mengenal akan tabiat dan sifat-sifat lain daerah dan barang-barang itu. Mula-mula bayi bermain dengan bagian badan sendiri, kemudian dengan barang-barang yang, dijumpainya dan diberikan kepadanya.

Menurut Syamsir Azis dalam Sri Widiastuti dan Nur Rohmah Muktiani (1998:4) bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menarik, menantang, dan bisa menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang atau lebih yang dilakukan oleh anak-anak atau orang dewasa, orang tua atau muda, miskin atau kaya, laki-laki atau perempuan.

Proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan

sebagaimana dalam permainan. Di kelas-kelas yang tinggi, kegiatan bermain masih merupakan karakteristik pembelajaran anak SD. Guru harus menciptakan suasana bermain dalam belajar dan suasana belajar dalam bermain, sehingga anak akan memperoleh banyak manfaat dalam proses pembelajarannya.

Permainan merupakan cabang olahraga yang bisa kita gunakan sebagai alat dalam pembelajaran. Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Orang biasanya mengartikan bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang (Soetoto Pontjopoetro, dkk, 2007: 1.3).

Bermain merupakan salah satu sisi dari kehidupan anak secara keseluruhan. Kehidupan anak akan kurang bermakna tanpa disertai bermain. Bermain memberikan kesenangan bagi anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain merupakan sesuatu hal yang sangat menunjang bagi perkembangan anak. Anak akan memperoleh kemajuan dalam proses perkembangannya melalui kegiatan bermain. Dalam bermain, anak akan belajar berbagai aturan, belajar bergaul dengan jenis yang sama atau berbeda, mengembangkan kreativitas, dan sebagainya.

Bermain adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang ditentukan, diikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah keluar dari hidup biasa masuk ke dalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya (Soetoto Pontjopoetro, dkk, 2007: 1.3).

Adapun arti dan manfaat permainan menurut Soetoto Pontjopoetro, dkk (2007:1.8) adalah sebagai berikut :

a) Dipandang dari sudut kesehatan

Dalam permainan itu anak banyak sekali bergerak, suatu hal yang mempunyai pengaruh baik terhadap peredaran darah dan pernafasan. Luas pernafasan diperbesar, ruang dada diperbesar ke seluruh jurusan, dan paru-paru berfungsi lebih baik. Semua alat-alat pernafasan menjadi terlatih. Jantungpun menjadi lebih kuat memompa darah yang diperlukan di seluruh tubuh karena latihan-latihan tersebut, maka organ-organ tubuh kita berfungsi lebih baik dan pada gilirannya akan meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.

b) Dipandang dari sudut pendidikan

Ahli-ahli pendidikan seperti Gutsmuths, Montessori dan Frobel menganjurkan, supaya permainan itu menjadi alat pendidikan yang utama untuk menuntun pertumbuhan jasmani dan rohani. Umumnya anak-anak bermain dalam suasana jiwa bebas, lepas dari srgala rintangan dan tekanan. Mereka seakan-akan mencerminkan jiwa mereka kepada kita, hingga mudah bagi kita untuk mengetahui tabiat tiap anak. Maka tepat sekali, jika para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak sedang bermain adalah sebagai buku terbuka yang mudah terbaca.

Dalam permainan, anak-anak itu seorang berhadapan dengan seorang atau seorang berhadapan dengan kelompok, atau kelompok berhadapan dengan kelompok. Dalam permainan seorang lawan seorang anak itu belajar memberi dan menerima; belajar mengukur kekuatan atau kecakapan sendiri dengan kekuatan/kecakapan orang lain, belajar bergaul dengan orang lain. Dalam permainan kelompok lawan kelompok akan timbul rasa persatuan, kerjasama,

karena serasa senasib, sepenanggungan antara sesama kelompok, rasa tanggung jawab terhadap orang lain, menjunjung tinggi hak-hak orang lain, kerjasama untuk tujuan bersama, menyampaikan kepentingan pribadi untuk kepentingan orang banyak.

c) Dipandang dari sudut perkembangan pribadi

Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Melalui bermacam-macam kegiatan yang ada dalam olahraga permainan di sekolah, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dikembangkan, misalnya : keseimbangan mental, kecepatan proses berfikir, daya konsentrasi keakraban bergaul, kepemimpinan dan masih banyak lagi. Fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian sangat mungkin dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan bermain. Hal ini disebabkan oleh karena di dalam bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian masing-masing pesertanya.

Dari pengertian tentang teori di atas dapat disimpulkan, Bermain adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sukarela, bersifat spontan dan dapat dilakukan secara berkelompok dan menimbulkan rasa senang pada anak.

6. Pengaruh Permainan

a) Keseimbangan mental

Secara mudah dapat dikatakan bahwa seseorang dikatakan memiliki keseimbangan mental yang baik kalau pada diri orang itu tidak ada hal-hal yang berat sebelah. Dalam bermain, terutama dalam pertandingan-pertandingan banyak pengalaman yang bermanfaat bagi perkembangannya dan penyesuaian diri,

pengertian dan kesediaan menerima keadaan yang kadang-kadang tidak seperti yang diharapkan dan masih banyak lagi hal-hal yang serupa yang kesemuanya itu akan dapat melatih kestabilan dan kemampuan emosi. Dengan demikian pendidikan pengendalian emosi yang terarah melalui kegiatan olahraga permainan akan benar-benar dapat tercapai (Soetoto Pontjoputro, dkk, 2007:1.12).

b) Kecepatan proses berfikir

Dalam permainan dituntut kecepatan proses berfikir sebagai contoh bagaimana kita menempatkan posisi yang pas dalam menerima bola dari pihak lawan dan bagaimana kita bisa menempatkan jatuhnya bola kepada pihak lawan sehingga lawan tidak bisa menerima bola dari kita (Soetoto Pontjoputro, dkk, 2007:1.14).

c) Pengaruh permainan terhadap daya konsentrasi

Dengan konsentrasi atau pemasukan perhatian dan pemikiran terhadap pelaksanaan suatu usaha adalah suatu hal yang penting. Semakin tinggi tingkat pemasukan perhatian terhadap apa yang akan dilakukan, semakin tinggi pula prestasi yang akan dicapai. Salah satu contoh kejadian yang berpengaruh terhadap daya konsentrasi adalah kehadiran penonton yang berjubel di lapangan keputusan wasit yang kurang adil, keadaan lawan, fasilitas dan sebagainya sehingga mudah frustasi. Dengan latihan konsetrasi hal-hal yang semacam itu lama kelamaan dapat dikurangi. Dengan banyaknya pengalaman bertanding sedikit demi sedikit gangguan-gangguan konsetrasi tersebut akan mudah diatasi sehingga akhirnya gangguan-gangguan tersebut seakan-akan tidak berarti dan tidak lagi digoyahkan

oleh ejekan penonton, keputusan wasit, hasil pertandingan, fasilitas keadaan lawan dan sebagainya (Soetoto Pontjoputro, dkk, 2007:1.16).

Gangguan-gangguan yang dapat membuyarkan konsentrasi dalam bermain selalu ada dan selalu dapat dikurangi dengan pengalaman-pengalaman bertanding dan latihan pengendalian emosi serta konsentrasi. Hal ini berarti konsentrasi dapat dilatihkan melalui kebiasaan-kebiasaan melakukan permainan.

4) Pengaruh permainan terhadap pendekatan jarak sosial

Dalam pesta-pesta olahraga akan selalu terjadi tukar menukar tanda kenangan-kenangan, saling mengenalkan kebudayaan masing-masing saling menghargai dan menghormati bila ada suatu negara yang memenangkan pertandingan melalui pengibaran bendera yang diiringi lagu kebangsaan masing-masing secara khidmat dan masih banyak peristiwa-peristiwa yang menyebabkan terjadinya jalinan pergaulan yang lebih akrab antara mereka. Perkenalan-perkenalan dan keakraban bergaul yang terjadi, di lapangan permainan tidak akan terhenti sampai berakhirnya pekan olahraga tersebut akan berlangsung terus dalam kehidupan masing-masing peserta (Soetoto Pontjoputro, dkk, 2007:1.12).

Semakin baik program kegiatan permainan ini disusun dan diselenggarakan semakin subur pula tumbuh dan perkembangan proses pendekatan jarak sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antar bangsa dengan bangsa dapat pula dibina.

7. Hakikat Keterampilan

Menurut Gordon dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (1994:55) keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk meng-operasikan pekerjaan

secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor.

Menurut Nedler dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (1986:50) menerangkan keterampilan (*skill*) merupakan kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Sedangkan menurut Dunnette dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (1976:p.13) mendefinisikan *skill* sebagai kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil trianing dan pengalaman yang didapat.

Lebih lanjut Gordon dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (2010:49), Iverson dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (2010:49) menambahkan bahwa selain *training* yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*) untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

Selanjutnya Robbins dalam Sri Widastuti dan Nur Rohmah Muktiani (2010:50) menyatakan bahwa keterampilan dapat dikategorikan menjadi 4, yaitu :

a. Keahlian Dasar (*basic literacy*)

Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.

b. Keahlian Teknik (*technical skill*)

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer.

c. Keahlian Interpersonal (*interpersonal skill*)

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan sekerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.

d. Menyelesaikan masalah (*problem solving*)

Menyelesaikan masalah dalam proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan menyelesaikan masalah secara kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Jika disimpulkan maka keterampilan atau *skill* berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*) dan training untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

8. Hakikat Pendidikan Jasmani

Istilah pendidikan jasmani dimaksudkan sebagai terjemahan dari istilah *physical education* di dalam literatur-literatur bahasa Inggris (Sugiyanto, 2005:7.37). Charles A. Bucher dalam Sugiyanto (1972:7.37) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari proses pendidikan secara total, yang bertujuan untuk mengembangkan warga negara menjadi segar fisik, mental, emosional, dan sosial melalui aktifitas fisik.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari integral secara keseluruhan, yang merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan pengembangan penampilan

melalui aktifitas fisik yang telah diseleksi dengan cermat untuk memperoleh hasil secara nyata yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk lebih efektif dan sempurna (Guntur, 2009:12).

Fungsi pendidikan jasmani menurut Reuben B. Frost dalam Sugiyanto (2005:7.37) yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan keterampilan gerak, dan pengetahuan bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerakan dapat diorganisasi.
2. Untuk belajar menguasai pola-pola gerakan keterampilan secara efektif melalui latihan, pertandingan, tari, dan renang.
3. Memperkaya pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya dalam hubungannya dengan gerakan tubuh.
4. Mengekspresikan pola-polaperilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik di dalam pertandingan dan tari.
5. Meningkatkan kondisi jantung paru-paru, otot, dan sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat.
6. Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras.
7. Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

Dari penjelasan tersebut di atas, pendidikan jasmani dapat diartikan adalah suatu bagian integral dalam pendidikan yang bertujuan mengembangkan bakat, minat, dan keterampilan siswa serta bertujuan mengembangkan pengetahuan siswa.

9. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar. Sebagai seorang guru penjasorkes harus mengetahui karakteristik siswanya. Apabila seorang guru mengetahui karakteristik siswa maka guru tersebut akan bisa memberi bahan ajar di kegiatan pembelajaran yang tepat bagi anak.

Karakteristik anak SD Kelas IV adalah :

1. Senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.
2. Senang bergerak. Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah tempat atau bergerak.
3. Anak senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan tugas secara kelompok.
4. Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama.

10. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar pada Kelas Tinggi

Menurut I.G.A.K. Wardani, dkk (2005:1.3) berpendapat bahwa beberapa sifat khas anak pada masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar ialah sebagai berikut :

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
4. Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi kenginannya; setelah kira-kira umur 11,0 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
5. Anak memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
6. Gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk kegiatan bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Dari pengertian-pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah suka bermain dan berkelompok.

Dan karakteristik lain siswa kelas IV adalah pada umumnya anak dalam menghadapi tugas-tugasnya berusaha menyelesaikan sendiri.

11. Hakekat Pembelajaran

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Menurut Andun Sudijandoko (2010:1) bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Corey dalam Andun Sudijandoko (1986:1) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.

Dari pengertian tentang pembelajaran dapat disimpulkan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang terprogram. Dan pembelajaran merupakan suatu penentu utama keberhasilan suatu pendidikan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian mengenai proses pembelajaran baik secara teori maupun praktik di lapangan telah banyak dilakukan salah satunya penelitian tentang “Peningkatan Penguasaan *Passing* Bawah dalam Permainan Bolavoli Mini Melalui Model Kooperatif dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Ngadisono Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo”. Pada siswa kelas empat SD 2 Ngadisono kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo oleh Agus Pramono. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas empat SD Ngadisono yang berjumlah 32 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tanya jawab, dan tes hasil pasing bawah. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa metode kooperatif dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan penguasaan *passing* bawah pada siswa kelas empat SD Ngadisono. Berdasarkan hasil tes pada siklus pertama rata – rata 56,35 meningkat menjadi 76,63 pada siklus kedua. Pada siklus kedua 85% siswa dapat mencapai nilai KKM.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Priyandoko (2011) dengan judul: “Upaya Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gondangwayang Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung”. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Gondangwayang yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 63 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%, kemudian

meningkat menjadi 77 dengan ketuntasan klasikal 89,36% pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan kesatu nilai rata-rata siswa 85 dengan ketuntasan klasikal 100% dan meningkat pada pertemuan kedua nilai rata-rata siswa 92 dengan ketuntasan klasikal 100%.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep yang dipelajari, permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada model atau cara guru menyampaikan materi pelajaran. Seringkali materi yang diajarkan oleh guru kurang tertanam kuat dalam benak siswa.

Setiap pelaku pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengembangan ketiga ranah tersebut seorang guru sudah waktunya mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang bermutu dan menarik bagi siswa. Apabila siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran diharapkan tujuan yang dikembangkan yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat dicapai.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan perlu diciptakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada umumnya siswa Sekolah Dasar mempunyai sifat suka bermain dan berkelompok.

Pembelajaran materi *passing* bawah merupakan proses belajar yang bisa dilakukan dengan cara bimbingan pemberian pengetahuan atau materi. Banyak metode pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk kreatif salah satunya yaitu metode bermain. Dengan metode bermain diharapkan akan menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan diharapkan dengan suasana yang menarik akan menghasilkan kemampuan yang meningkat pada proses pembelajaran. Maka dari pemikiran tersebut peneliti beranggapan bahwa metode bermain akan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir dapat disimpulkan hipotesis yaitu “Peningkatan Pembelajaran Bolavoli Mini melalui Pendekatan Bermain Siswa Kelas IV SDN 2 Kincang Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara”.