

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Selama ini telah terjadi kecenderungan

dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*.

Diterbitkannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Berkaitan dengan implementasi Standar Nasional Pendidikan, sekolah diberi kewenangan untuk menyusun kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Menurut Mulyasa (2009: 181), implementasi KTSP bermuara pada pelaksanaan pembelajaran yakni bagaimana agar isi atau pesan-pesan kurikulum (Setandar Kompetensi-Kompetensi Dasar) dapat dicerna oleh siswa secara tepat dan optimal.

Selanjutnya di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006 Sekolah Dasar untuk kelas IV semester dua di dalam standar kompetensi disebutkan “mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Hal tersebut kemudian dijabarkan di dalam kompetensi dasar antara lain: mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

Di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo siswa kelas IV mengalami kesulitan saat melakukan smash dalam permainan bolavoli mini.

Siswa kelas IV belum menguasai teknik dasar smash dengan benar, karena kebanyakan pada saat melakukan smash bola selalu jatuh diluar lapangan. Ada beberapa siswa yang takut terhadap bola untuk melakukan smash, khususnya siswa putri. Hal tersebut terlihat saat ingin memukul bola, pandangan siswa tidak tertuju pada bola tetapi selalu memejamkan mata atau takut terhadap bola. Selain itu, posisi jatuh saat melakukan pukulan smash selalu kaki menginjak daerah lawan atau menyentuh net, sehingga sering menguntungkan regu lawan. Oleh karena itu, guru perlu mengajarkan teknik dasar smash dengan benar kepada siswa kelas IV. Hal tersebut dikarenakan ruang lingkup permainan olahraga dalam semester genap yang memuat materi permainan bolavoli diajarkan sebanyak 1 kali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam penguasaan teknik dasar smash, guru harus mampu mencari suatu cara atau inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keberanian dan percaya diri dalam melakukan pukulan smash. Menurut Usman Wahyudi (2007: 186), pemikiran dari anak-anak pada umumnya ditujukan untuk mendorong dari kata hatinya, yaitu mendapatkan sesuatu yang menyenangkan hatinya. Berdasarkan hal tersebut, maka guru memilih pendekatan bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran smash. Menurut Yudha M. Saputra (2001: 6) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Pendekatan bermain efektif karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, memenuhi perasaan ingin tahu, kemampuan inovatif, kritis, dan kreatif, juga membantu mengatasi perasaan bimbang dan tertekan.

Banyak metode pendekatan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi peneliti tertarik menggunakan pendekatan bermain. Karena pendekatan bermain sesuai dengan karakteristik dari siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan menerapkan pendekatan bermain di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo. Selain itu, pendekatan bermain belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran smash permainan bola voli mini kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo, sehingga perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: “Peningkatan pembelajaran smash bolavoli mini melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas IV belum menguasai teknik dasar smash dengan benar.
2. Beberapa siswa yang takut terhadap bola untuk melakukan smash.
3. Posisi jatuh saat melakukan pukulan smash selalu kaki menginjak daerah lawan atau menyentuh net.
4. Pendekatan bermain belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran smash permainan bolavoli mini kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka agar dapat lebih mendalami didalam pengkajian permasalahan yang timbul maka dibatasi, yaitu: peningkatan

pembelajaran smash bolavoli mini melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah "Bagaimana meningkatkan pembelajaran smash bolavoli mini melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo?"

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut: "Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran smash bolavoli mini melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo".

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran permainan bolavoli mini.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi guru, siswa, dan sekolah.

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat mengembangkan pendekatan bermain pembelajaran yang paling tepat dan masukan dalam pembelajaran olahraga di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo.

- b. Bagi siswa, diharapkan mampu menguasai teknik dasar smash dengan benar dan meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya siswa kelas IV.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam hal smash bolavoli mini.