

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Pembelajaran

Menurut Degeng (Abdul Majid, 2008: 11), pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran pada dasarnya rekayasa untuk membantu siswa agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud penciptaannya. Menurut Suherman (2003: 7) menyebutkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Sedangkan Hamzah B Uno berpendapat (2008: 2), pembelajaran memiliki hakikat perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Pembelajaran pada dasarnya adalah berkenaan dengan hal membelajarkan anak. Dalam pada itu, peranan guru tidak lain adalah memfasilitasi terjadinya belajar pada diri anak. Perlu digarisbawahi bahwa perubahan-perubahan perilaku siswa sebagai indikator hasil belajarnya, adalah akibat keaktifan yang dilakukan anak sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan belajarnya. Guru dalam berbagai perannya hanyalah sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memfasilitasi terjadinya aktivitas belajar. Oleh karena itu, maka istilah instruksional, yang bermakna proses interaktif guru-siswa, digantikan dengan istilah pembelajaran, dengan makna sebagai proses penciptaan lingkungan yang merangsang terjadinya proses belajar pada diri anak. Menurut W.S. Winkel (2007: 3) tujuan

belajar di sekolah adalah membentuk manusia yang mampu dan rela berpartisipasi aktif dalam kehidupan bangsa.

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam kegiatan pembelajaran, dikatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan.

2. Pendekatan Bermain

Menurut Yudha M. Saputra (2001: 6), bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain yang dilakukan secara tertata, mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk anak, karena dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Bermain menurut Mulyadi (dalam Nirom, 2010: 7), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain,

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Yudha M. Saputra (2001: 7-9), manfaat bermain dalam proses pembelajaran meliputi:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan keterampilan
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan intelektual
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan sosial
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan emosi
- f. Manfaat bermain untuk perkembangan keterampilan olahraga.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran smash bolavoli mini di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo.

3. Pembelajaran Smash Bolavoli dengan Pendekatan Bermain.

Pembelajaran smash merupakan salah satu materi teknik permainan bolavoli yang diajarkan di sekolah. Smash merupakan pukulan yang dilakukan dengan keras di atas net dengan arah bola menukik tajam ke arah lawan. Sehingga untuk dapat membelajarkan teknik dasar smash diperlukan pendekatan pembelajarn yang menarik dan sesuai dengan materi, pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dari pserta didik kelas IV adalah pendekatan bermain.

Proses pembelajaran permainan yang sering terjadi di sekolah adalah mengkombinasikan proses pembelajaran keterampilan teknik dengan proses

pembelajaran bermain secara terpisah (Yudanto, 2012: 4). Sebuah pendekatan yang dapat memadukan atau mengkombinasikan keterampilan teknik dengan pemahaman bermain secara bersamaan, sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Ciri permainan yang bermanfaat bagi perkembangan anak menurut Djoko Pekik Irianto (2005: 85) antara lain;

- a. *Move*, artinya dalam permainan harus ada gerakan yang dilakukan secara kontinyu dan ritmis, seperti gerak berjalan, berlari, merangkak, dsb. Gerak tersebut akan meningkatkan daya tahan jantung paru dan memperbaiki komposisi tubuh,
- b. *Lift*, artinya dalam permainan tersebut harus ada unsur gerak melawan beban. Gerakan tersebut akan melatih kekuatan dan daya tahan otot; dan
- c. *Stretch*, artinya dalam permainan tersebut harus mengandung unsur gerak meregang persendian termasuk mengulur otot. Gerak tersebut akan melatih fleksibilitas persendian dan otot.

Selain karakteristik tersebut perlu juga mempertimbangkan bahwa permainan tersebut haruslah mendatangkan kesenangan (*vareatit*), kompetitif (membangkitkan semangat bertanding), meningkatkan kemampuan kognisi (taktik/strategi), serta bermakna sosial (berkelompok) dan aman bagi anak (M. Hamid Anwar, 2005: 48).

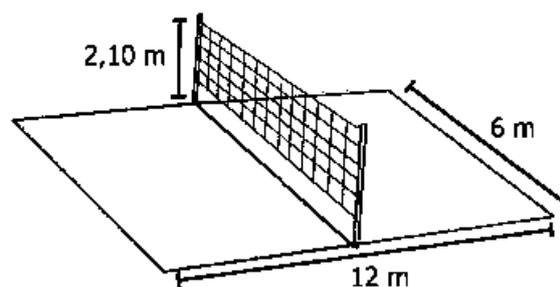
Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk proses pembelajaran smash digunakan pendekatan bermain. Dimana selama proses pembelajaran siswa belajar teknik dasar smash dengan permainan yang dimodifikasi, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk dapat menguasai materi yang disampaikan guru dengan tidak melupakan karakteristik perkembangan siswa kelas IV yaitu masih gemar bermain, berlomba, dan bermain secara kelompok.

4. Permainan Bolavoli Mini

a. Hakikat Permainan Bolavoli Mini

Menurut Farida Mulyaningsih (2010: 59), bolavoli mini merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola voli biasa atau standar. Peraturan dan lapangan yang dipergunakan relatif lebih sederhana dan kecil. Nilai atau angka dalam permainan diperoleh dengan cara menjatuhkan bola di daerah lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. Apabila diperlukan, permainan bolavoli mini dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Menurut Eso Suwarso (2010: 75), ketentuan permainan bolavoli mini adalah sebagai berikut:

- 1) Gunakan lapangan yang ada di sekolahmu. Kalian dapat menggunakan lapangan bulu tangkis.
- 2) Jumlah pemain dalam setiap regu terdiri atas empat orang.
- 3) Jumlah poin tertinggi dalam satu set adalah 25.
- 4) Jika bola mati maka poin untuk lawan dan langsung berpindah servis.
- 5) Servis dilakukan secara bergantian searah jarum jam.
- 6) Dalam permainan ini, kalian dapat menggunakan semua teknik pukulan yang sudah dikuasai.
- 7) Bermainlah dengan baik dan kembangkan kerja sama di antara teman.



Gambar 1. Lapangan Bolavoli Mini (Farida Mulyaningsih, 2010: 59)

Bentuk lapangan bolavoli mini adalah pesergi panjang dengan ukuran sebagai berikut

- 1) Panjang dan lebar: 12 meter x 6 meter
- 2) Tinggi net putra 2,10 meter
- 3) Tinggi net putri 2 meter
- 4) Jumlah pemain setiap regu terdiri dari atas 4 orang dengan 4 orang sebagai cadangan.
- 5) Bola mempergunakan ukuran bola nomor 4.

b. Hakikat Teknik Dasar Smash

Menurut Eso Suwarso (2010: 74), smash adalah pukulan yang dilakukan dengan keras di atas net dengan arah bola menukik tajam ke arah lawan. Menurut Atmaja Budi S (2010: 9), smash adalah tindakan memukul bola ke arah lapangan lawan, dengan keras dengan arah menukik sehingga bola bergerak melewati atas jaring dan mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikannya. Sedangkan menurut Nuril Ahmadi (2007: 31), smash disebut juga *spike* merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 31), macam-macam pukulan dalam smash antara lain:

- 1) Pukulan serangan formal, arah pukulan bola atau jalannya bola sebagian besar searah dengan arah awalan
- 2) Pukulan berputar, arah awalan dan arah pukulan saling membentuk sudut
- 3) Pukulan serangan melalui sisi badan, sisi badan menghadap jaring serta arah awalan dan arah pukulan juga saling membentuk sudut.
- 4) Pukulan dengan gerakan sendo pergelangan tangan yang diarahkan ke segala arah, pukulan ini dalam

pelaksanaannya dapat dengan putaran tubuh atau tanpa putaran tubuh.

Menurut Atmaja Budi S (2010: 9-10), teknik dasar smash dalam

bolavoli dapat dipraktikkan siswa dengan cara berikut:

1) Tahap persiapan

- a) Berdiri dengan siap normal dengan memberi jarak dari net
- b) Berdiri sikap melangkah menghadap arah net
- c) Berat badan pada kaki depan
- d) Pandangan ke arah depan (arah net)

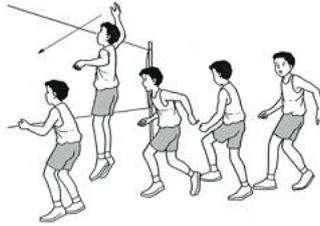
2) Tahap pelaksanaan

- a) Gerak awalan, melangkah sebelum melakukan tolakan. Biasanya dilakukan paling sedikit dua langkah dan langkah terakhir lebar
- b) Gerak tolakan, menolak dengan kedua kaki ke atas dibantu dengan ayunan kedua lengan ke depan atas
- c) Gerak pukulan, memukul bola dengan telapak tangan pada bagian atas bola bersamaan dengan pergelangan tangan diaktifkan
- d) Gerak mendarat, gerakan ini dilakukan dengan kedua ujung telapak kaki, bersamaan kedua lutut mengeper.

3) Tahap akhir

- a) Kedua lutu direndahkan
- b) Berat badan di bawah ke depan
- c) Padangan ke depan atas
- d) Kedua lengan di depan samping.

Tahapan smash dapat dilihat seperti pada Gambar 2, di bawah ini.



Gambar 2. Teknik Dasar Smash (Atmaja Budi S, 2010: 10)

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam penelitian ini, teknik dasar permainan bolavoli mini yang akan digunakan adalah teknik dasar smash. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan siswa kelas IV lebih suka permainan bolavoli mini.

5. Karakteristik Siswa Kelas IV

Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas IV adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Suyati (1992: 12–13) karakteristik anak umur 8-10 tahun atau kelas 3-4 adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik Fisik
 - 1) Perbaikan koordinasi gerak tubuh dalam melempar, menangkap memukul, dan sebagainya.
 - 2) Ketahanan bertambah, anak pria suka atau gemar ada kontak fisik, seperti berkelahi, dan bergulat.
 - 3) Pertumbuhan terus naik.
 - 4) Koordinasi antara mata dan tangan lebih baik.
 - 5) Bentuk tubuh yang baik dapat timbul/terjadi.
 - 6) Filosofi, wanita-wanita satu tahun lebih maju daripada pria.
 - 7) Perbedaan seksual banyak pengaruhnya.
 - 8) Adanya perbedaan individu mulai nyata dan terang.
- b. Karakteristik Sosial dan Emosional

- 1) Mudah terpengaruh mudah, mudah sakit hati karena kritik.
 - 2) Masa anak-anak suka membual.
 - 3) Suka menggoda dan menyakiti anak lain.
 - 4) Suka memperhatikan, bermain dalam bentuk-bentuk drama dan berperanan.
 - 5) Suka berteman dan senang terhadap teman-teman lain, disamping senang terhadap teman akrab.
 - 6) Kemauan besar.
 - 7) Hasrat turut serta berkelompok.
 - 8) Selalu bermain-main.
 - 9) Menginginkan lebih ada kebebasan, tetapi tetap dalam lindungan orang dewasa.
 - 10) Lebih senang kegiatan beregu daripada individual.
 - 11) Ada kecenderungan membanding-bandingkan dirinya dengan anak-anak lain.
 - 12) Mengidentifikasi dirinya untuk tujuan kelompok dan pertanggungjawaban.
 - 13) Sifat seksual lebih terlihat.
- c. Karakteristik Mental
- 1) Ruang lingkup perhatian bertambah.
 - 2) Kemampuan berpikir bertambah.
 - 3) Senang akan bunyi-bunyian dan gerakan-gerakan berirama.
 - 4) Suka meniru.
 - 5) Minat terhadap macam-macam permainan yang terorganisasi bertambah.
 - 6) Sangat berhasrat ingin menjadi dewasa.
 - 7) Khususnya gemar terhadap aktivitas-aktivitas yang berbentuk pertandingan.

Berdasarkan penjelasan dari karakteristik siswa di atas maka guru dapat memilih sebuah model ataupun pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran permainan bolavoli mini di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo

B. Hasil Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai proses pembelajaran secara teori maupun praktek di lapangan telah banyak dilakukan, penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. “Peningkatan Penguasaan Servis Atas melalui Pendekatan Bermain dalam Permainan Bolavoli Mini Siswa Kelas V SD Larangan Kulon Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo” oleh Nirom (2010). Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Larangan Kulon yang berjumlah 27 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar servis atas permainan bolavoli mini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan penguasaan servis atas pada siswa kelas V SD Larangan Kulon. Berdasarkan hasil tes proses pembelajaran servis atas yang dicapai siswa meningkat dari nilai rata-rata kelas 67,9 pada siklus pertama menjadi 73,3 pada siklus kedua, nilai tersebut sudah memenuhi kriteria yang diinginkan dengan nilai diatas standar kriteria ketuntasan minimum 65 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,5% yaitu 5 siswa tidak tuntas dan 22 siswa tuntas, atau lebih dari 75% target yang diinginkan.
2. “Peningkatan Penguasaan *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Mini melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Ngadisono Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo” dari Agus Purnomo (2010). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngadisono yang berjumlah 32 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan tes hasil pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli mini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kooperatif dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli mini pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngadisono. Berdasarkan hasil tes pada

siklus pertama rata-rata nilai siswa adalah 67,8 dan 68,8% siswa yang tuntas KKM. Pada siklus kedua nilai rata-rata siswa adalah 70,1 dan 78,1% siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 65 untuk nilai Penjaskes di SD Negeri 2 Ngadisono, serta telah melebihi target yang ingin dicapai yaitu 75% siswa yang tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bolavoli mini melalui metode kooperatif dengan pendekatan bermain dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran permainan bolavoli mini untuk kelas IV SD Negeri 2 Ngadisono Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo.

C. Kerangka Berpikir

Standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan jasmani dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan dalam penalaran dan mengkomunikasikan ide atau gagasan. Implementasi KTSP di sekolah ditujukan agar guru mampu mengembangkan kemampuannya untuk mengelola kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu materi yang masih perlu dikembangkan, salah satunya materi smash.

Menurut Farida Mulyaningsih (2010: 59), bolavoli mini merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola voli biasa atau standar. Dalam permainan bolavoli mini diperlukan teknik dasar yang harus dikuasai untuk dapat memainkan permainan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran teknik dasar smash bolavoli mini diperlukan komunikasi atau arahan yang tepat dari guru kepada siswa supaya teknik dasar smash dapat dikuasai dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam melakukan smash.

Selama ini pendekatan pembelajaran yang diterapkan pendidik untuk mempelajari smash bolavoli mini terkesan belum mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai teknik-teknik dasar smash. Hal tersebut berakibat siswa yang belum mampu menguasai teknik dasar smash saat mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hal tersebut maka sebagai guru pendidikan jasmani perlu berinovasi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah melalui pendekatan bermain. Hal tersebut karena, pendekatan bermain mengajarkan kemampuan dasar dengan menggunakan permainan yang menyenangkan, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, peningkatan pembelajaran smash bolavoli mini melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Tanjunganom Kaliwiro Wonosobo dapat tercapai.