

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam pengembangan keterampilan fisik, motorik, kognitif, dan sosial-emosional siswa. PJOK tidak hanya bertujuan meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan gerak dasar yang penting untuk kehidupan sehari-hari, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, dan rasa percaya diri (Gallahue & Ozmun, 2006).

Dalam kurikulum PJOK, salah satu kompetensi dasar yang penting adalah penguasaan keterampilan teknik olahraga, termasuk permainan bola voli. Bola voli diajarkan karena memiliki manfaat yang luas, meliputi peningkatan koordinasi, kelincahan, kekuatan otot, dan kemampuan bekerja sama dalam tim. Servis bawah merupakan teknik dasar pembuka dalam permainan bola voli, yang relatif sederhana dan mudah dipelajari siswa baru. Teknik ini menjadi fondasi bagi penguasaan gerakan berikutnya, seperti passing, smash, dan blok, serta menentukan ritme permainan sejak awal (Yunus, 2019; Hidayat, 2021).

Hasil observasi awal di kelas V SD Swasta Cokroaminoto menunjukkan bahwa penguasaan teknik servis bawah masih bervariasi. Dari 20 siswa, hanya 6 siswa yang mampu melakukan servis bawah dengan benar dan konsisten. Sisanya masih mengalami kesalahan dalam sikap awal, ayunan tangan, titik kontak bola, follow through, serta pengaturan kekuatan pukulan. Temuan ini menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa membutuhkan latihan yang lebih terstruktur dan kontekstual agar dapat menguasai teknik dasar secara merata.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas cenderung bersifat tradisional, dengan dominasi instruksi dan contoh gerakan dari guru, serta latihan pengulangan yang kurang bervariasi. Kondisi ini membuat sebagian siswa merasa kurang tertantang, sementara siswa yang lebih cepat menguasai teknik memiliki peluang terbatas untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Dengan demikian, muncul kebutuhan untuk menerapkan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan, yang dapat menyesuaikan latihan dengan kemampuan siswa dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka secara menyeluruh (Mo et al., 2024; Purwanto, Rejeki, & Mentara, 2024).

Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, latihan berulang yang terstruktur, dan kompetisi sehat dalam suasana yang menyenangkan. Melalui variasi permainan, siswa dapat mengulang teknik servis bawah dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti permainan target, relay, dan zona pukul, yang telah dimodifikasi sesuai kemampuan mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan karakter, seperti kerja sama tim, sportivitas, rasa percaya diri, dan komunikasi interpersonal (Suryanto & Wijayanti, 2020; Rohman & Sutisyana, 2021).

Selain itu, penerapan variasi pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar psikomotor siswa. Faktor keberhasilan servis bawah tidak hanya

ditentukan oleh teknik dan kekuatan fisik, tetapi juga konsentrasi, koordinasi, dan pengulangan latihan yang tepat. Dengan variasi yang dirancang secara sistematis, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga penguasaan teknik servis bawah meningkat secara signifikan, baik dari segi akurasi, konsistensi, maupun kesiapan mengikuti permainan (Schmidt & Lee, 2011; Dimyati & Mudjiono, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang didapatkan, peneliti merancang dan menerapkan variasi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto. Variasi yang diterapkan tidak hanya berfokus pada pengulangan teknik secara mekanis, tetapi juga mencakup elemen-elemen permainan yang mendorong kompetisi sehat, pengembangan keterampilan motorik yang lebih terarah, serta peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan variasi pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar teknik servis bawah bola voli pada siswa sekolah dasar, serta untuk memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Swasta Cokroaminoto, khususnya pada pembelajaran servis bawah bola voli di kelas V, diperlukan identifikasi masalah untuk memperjelas sumber

permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Identifikasi ini bertujuan untuk menguraikan berbagai aspek yang menjadi hambatan dalam pencapaian hasil belajar siswa, sehingga penelitian tindakan yang dilakukan dapat terarah dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Dengan memahami akar permasalahan secara komprehensif, guru maupun peneliti dapat menentukan tindakan yang tepat dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di lapangan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penguasaan teknik dasar servis bawah siswa masih rendah.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan monoton.
3. Kurangnya variasi latihan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
4. Ketidak terlibatan siswa secara merata selama proses pembelajaran.
5. Keterbatasan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ditemukan, maka agar penelitian ini memiliki arah yang jelas perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya fokus dalam Penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan untuk

meningkatkan hasil belajar servis bawah permainan bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini dirumuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan efektivitas penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penguasaan teknik dasar servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto sebelum diterapkan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan?
2. Bagaimana penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam pembelajaran servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto?
3. Bagaimana pengaruh variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan terhadap keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran servis bawah bola voli di kelas V SD Swasta Cokroaminoto?
4. Bagaimana suasana pembelajaran servis bawah bola voli setelah diterapkannya variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto?

5. Apakah penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam pembelajaran servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto setelah diterapkannya variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan melalui tindakan kelas.
3. Untuk menganalisis efektivitas penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam meningkatkan kemampuan teknik servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, tetapi juga memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta praktik pendidikan di lapangan. Penelitian mengenai penerapan variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas V SD Swasta Cokroaminoto diharapkan mampu memberikan manfaat yang luas baik dari segi

teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut dirumuskan untuk menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki daya guna nyata bagi guru, siswa, sekolah, serta peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan teori pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya terkait efektivitas variasi pembelajaran berbasis pendekatan permainan dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar, termasuk teknik servis bawah bola voli.
- b. Memperkaya kajian literatur mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada konteks pendidikan dasar, sehingga dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai karakteristik siswa.
- c. Menjadi dasar bagi pengembangan model atau modul pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, menyenangkan, serta berorientasi pada peningkatan keterampilan psikomotor siswa melalui aktivitas permainan yang terstruktur.
- d. Mendorong perluasan pemahaman tentang hubungan antara variasi pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan gambaran teoretis baru terkait bagaimana permainan dapat digunakan sebagai sarana pedagogis yang efektif dalam pembelajaran olahraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru PJOK

- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam melatih keterampilan servis bawah bola voli.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.
- 3) Menyediakan contoh implementasi pendekatan permainan yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

b. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.
- 2) Membantu siswa meningkatkan keterampilan teknik servis bawah bola voli melalui kegiatan permainan yang menekankan latihan terarah, pengulangan, dan keterlibatan penuh.
- 3) Mengembangkan kemampuan kerjasama, sportivitas, dan percaya diri, karena pembelajaran berbasis permainan menuntut partisipasi kelompok dan interaksi sosial positif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran PJOK sebagai bagian dari penguatan mutu pendidikan di sekolah.

- 2) Menjadi referensi dalam pengembangan program sekolah yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan inovatif.
- 3) Memberikan contoh penerapan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan berbasis aktivitas.

d. Manfaat Bagi Penelitian Selanjutnya

- 1) Menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan, memodifikasi, atau membandingkan model pembelajaran berbasis permainan dengan model lainnya.
- 2) Menjadi bahan acuan dalam merancang penelitian eksperimental atau tindakan kelas, khususnya terkait pembelajaran bola voli dan keterampilan gerak dasar.
- 3) Membuka peluang penelitian baru mengenai pengaruh variasi permainan terhadap aspek kognitif, afektif, atau sosial siswa