

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan Bola Voli termasuk salah satu olahraga yang diminati oleh banyak orang, termasuk masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia yang bertanggung jawab memantau perkembangan olahraga ini di dalam negeri. Permainan yang satu ini bisa di mainkan oleh siapa saja, secara umum untuk bisa bermain bola voli memerlukan 2 regu masing-masing 6 orang, dan juga lapangan voli, bola beserta net-nya. Masing-masing regu harus mencetak poin sebanyak mungkin untuk bisa memenangkan permainan ini, bola dikatakan mendapat poin apabila bola yang di lemparkan kearah lawan tidak dapat di tepis atau dikembalikan lagi.

Voli sendiri biasa dimainkan oleh banyak orang karena dianggap sebagai olahraga yang familiar dan mudah untuk dilakukan, perkembangan olahraga voli di Indonesia sendiri juga begitu baik dan signifikan, saat ini sudah dapat dengan mudah kita temui klub atau kelompok olahraga voli yang membuka peluang untuk siapa saja agar bisa berlatih. Pemerintah pun tidak ingin tertinggal ambil posisi, dapat kita lihat saat ini peran pemerintan dalam dunia olahraga sudah sangat baik, dapat sering kita temui di banyak sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler voli di SMA 51 Negeri Jakarta.

Kegiatan ekstra kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran di sekolah. Biasanya program ekstra kurikuler termasuk program pengembangan diri. Kegiatannya terjadwal 2 kali seminggu yaitu pada hari selasa dan hari sabtu. Jam kegiatan setelah jam pelajaran selesai jam 14.00 atau jam 16.00 sampai selesai, kegiatan ini ditujukan agar mampu memfasilitasi dan mengakomodir bakat olahraga siswa sehingga siswa yang memiliki bakat khusus olahraga dapat diberikan pelayanan pengembangan diri dengan sebaik baiknya

Kegiatan ekstrakurikuler bola voly dapat merangsang peserta didik untuk menyalurkan emosi sehingga emosi lebih stabil, melatih kesehatan jasmani dan juga rohani, sebagaimana pepatah mengatakan “Mensana in korporesano”. Yaitu Dalam badan yang sehat terdapat jiwa yang sehat, serta agar mengurangi pergaulan yang kurang baik di lingkungan pelajar, selain tujuan-tujuan tersebut ekstrakurikuler voli juga diharapkan memberi prestasi bagi sekolah atau perorangan.

Seperti yang dikatakan diatas bahwa banyak orang yang menganggap bahwa olahraga voli merupakan olahraga yang mudah untuk dilakukan, hal ini menyebabkan banyak yang menyepelekan teknik dalam bermain bola voli, salah satunya yaitu lompatan pada saat melakukan smash. Lompatan ini harus benar-benar terlatih dengan mantap untuk menghindari terjadinya cedera juga untuk menghasilkan hasil smash yang baik dan maksimal. Namun banyak siswa peserta ekstrakurikuler voli di SMA 51 Negeri Jakarta yang masih sangat minim pengetahuan tentang lompatan, sehingga hasil lompatan yang dilakukan pun

tidaklah maksimal bahkan beberapa anak terlihat malu-malu saat melakukan lompatan tersebut.

Siswa usia sekolah menengah atas memang masih cenderung belum dewasa dan sulit untuk memahami sesuatu yang kurang mereka sukai, dan mereka tidak suka bila mana diatur, pada saat kegiatan ekstrakurikuler pun siswa cenderung banyak melakukan permainan-permainan sendiri dan sulit untuk diarahkan untuk melatih teknik.

Hal ini memberi sebuah gagasan bagi peneliti untuk menerapkan dua jenis permainan untuk meningkatkan hasil lompatan saat smas. Yaitu permainan lompat tali dan permainan lompat kardus. Permainan lompat tali yang dimaksud adalah permainan yang diciptakan oleh peneliti dengan cara melompati tali yang di bentangkan dan diberi tingkat ketinggian yang bervariasi guna melatih kemampuan siswa untuk mendapat hasil lompatan smash yang baik.

Sedangkan permainan lompat kardus adalah permainan melompati benda-benda yang bervariasi dari pendek hingga tinggi untuk di lompat agar siswa terbiasa melompat untuk meningkatkan hasil lompatan smash siswa. Namun kedua permainan tersebut belum di ujicobakan dan belum terlihat mana yang lebih mempengaruhi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali Dan Permainan Lompat kardus Terhadap Hasil Lompatan Smash Pada Siswa Ekstrakurikuler Voli Sma Negeri 51 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Permainan lompat tali dan permainan lompat kardus dapat meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta.
2. Permainan lompat tali dapat meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta.
3. Permainan lompat kardus dapat meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak mengalami perluasan serta pelebaran masalah, maka penulis membatasi penelitian ini pada permasalahan berikut :

1. Peningkatan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta melalui permainan lompat tali dan permainan lompat kardus.
2. Permainan lompat tali dan permainan lompat kardus akan diuji kelayakan dan kesesuaiannya terhadap hasil lompatan smash.
3. Siswa yang dimaksud adalah siswa SMA 51 Negeri Jakarta yang mengikuti ekstrakurikuler voli.

D. Perumusan Masalah

Agar tidak meluasnya penjabaran yang diteliti, maka pada penulisan ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah permainan lompat tali dapat meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta?
2. Permainan lompat kardus dapat meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta?
3. Apakah permainan lompat tali dan permainan lompat kardus dapat meningkatkan hasil lompatan smash?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, serta perumusan masalah, maka penelitian ini berguna sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Dapat mengetahui seperti apa pengaruh permainan lompat tali untuk meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa ekstrakurikuler voli SMA Negeri 51 Jakarta.

2. Untuk SMA Negeri 51 Jakarta

Sebagai bahan kajian tentang pentingnya berolahraga dan juga bagaimana cara yang baik meningkatkan hasil lompatan smash pada siswa, selain itu sebagai bahan kajian yang menginspirasi dan memotivasi guru untuk

menerapkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan seperti permainan.

3. Untuk Universitas Negeri Jakarta

Sebagai bahan referensi untuk para mahasiswa yang sedang meneliti dan menambah wawasan.

