

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Permainan Bola Besar

Permainan bola besar merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola dengan ukuran besar. Permainan bola besar terdiri dari berbagai jenis, seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan lainnya. Permainan bola besar memiliki tujuan utama yang sama, yaitu membantu meningkatkan kemampuan koordinasi antaranggota tubuh dan memperkuat kerja sama tim (Adhi Putra & Sistiasih, 2021).

Misalnya saja jenis bola yang paling populer di seluruh dunia adalah sepak bola. Permainan sepak bola dimainkan oleh dua tim, dengan anggota masing-masing lima orang. Tujuan utamanya adalah menjatuhkan bola di dalam petak area lapangan tim lawan. Sepak bola memiliki sejarah yang panjang, dengan dimulainya pada abad ke-2 Masehi dan menjadi populer di Inggris pada abad ke-19. Permainan sepak bola ini juga menjadi olahraga yang diperlukan dalam mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk peserta didik SD hingga SMA.

Karena terbatasnya waktu dan sarana yang tersedia di sekolah, proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih belum optimal. Perbaikan dalam proses pembelajaran termasuk guru yang memahami materi pelajaran, pengadaan dan penggunaan media yang tepat (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Dalam buku guru kurikulum 2013 yang juga didistribusikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dijelaskan bahwa permainan bola besar adalah aktivitas fisik yang dikembangkan ke dalam permainan. Buku tersebut mencakup permainan seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli (Hidayatullah, 2017).

Ada beberapa masalah dengan penerapan kurikulum 2013 dalam pendidikan Penjasorkes. Hasil wawancara dengan guru penjasorkes di SMA Negeri 1 Trimurjo menunjukkan bahwa karena terbatasnya sumber belajar dalam proses pembelajaran penjasorkes, banyak peserta didik tetap pasif selama proses pembelajaran. Peserta didik kurang memahami materi permainan bola besar dalam mata pelajaran Penjasorkes. Materi ini termasuk materi yang sulit dipahami karena peserta didik belum mengetahui dasar permainan bola besar, sehingga mereka malas mempelajarinya. Peserta didik harus diberikan sumber belajar yang

bersifat kontekstual. Pembelajaran kontekstual pada materi permainan bola besar dapat diketahui mempelajari dasar-dasar permainan bola besar yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013. (Ginantara & Aguss, 2022)

2.2 Karakteristik Permainan Bola Voli

Hakikat permainan voli, juga dikenal sebagai bola voli, adalah permainan beregu yang terdiri dari enam pemain dalam dua kelompok. Untuk menjatuhkan bola ke area lawan, permainan voli ini menggunakan teknik dasar seperti servis, servis, smash, dan block. Dalam jangka waktu tertentu, keterampilan permainan voli dapat diperoleh melalui pelatihan yang konsisten. (Lumbantoruan et al., 2016)

Untuk mencapai tujuan utama permainan, yaitu mengarahkan bola ke area lawan dan menjatuhkan bola di area pertahanan lawan, pemain harus menguasai teknik permainan bola voli. Berikut adalah beberapa teknik dasar yang digunakan dalam permainan bola voli:

1. Servis

Servis adalah teknik untuk memulai permainan bola voli. Pemain akan memukul bola ke arah lawan dengan tujuan untuk membuat bola melewati bagian atas net yang ada di tengah lapangan. Ada beberapa jenis servis, seperti float service dan overhand service

2. Servis

Servis adalah teknik untuk memberikan operan bola ke kawan tim dalam menyusun serangan balik ke area lawan. Pemain akan menggunakan ujung jari-jari untuk mengirim bola ke kawan, yang biasanya dilakukan saat bola datang setinggi bahu atau lebih

3. Smash

Smash adalah teknik memukul bola ke arah lapangan lawan dengan keras, sehingga bola dengan cepat jatuh ke area pertahanan. Teknik ini bertujuan untuk membuat pihak lawan sulit untuk mengembalikannya

4. Blocking

Blocking adalah teknik untuk mengantisipasi atau menghalau bola yang datang dari lawan. Hanya pemain baris depan yang diizinkan untuk melakukan blocking, dan saat kontak dengan bola, bagian tubuh pemain harus lebih tinggi dari bagian atas net. Pemain juga perlu melatih keseimbangan tubuh sebelum mahir melakukan blocking

5. Setting

Setting adalah teknik untuk mengatur gerakan dan putaran bola secara spesifik supaya bisa diarahkan ke area lawan. Pemain akan mengatur bola dengan tangan atau palu untuk membuat serangan balik ke area lawan

6. *Jumping*

Jumping adalah teknik melompat untuk mencapai bola yang datang dari lawan. Pemain akan melompat tinggi untuk mengantisipasi bola dan menghalau atau mengembalikannya ke area pertahanan tim

7. *Digging*

Digging adalah teknik untuk mengambil bola yang melewati area pertahanan tim. Pemain akan menggunakan tangan atau palu untuk mengambil bola dari area lawan dan mengarahkannya ke area pertahanan tim

8. *Spiking*

Spiking adalah teknik memukul bola ke arah lawan dengan keras, sehingga bola melewati bagian atas net dan jatuh ke area pertahanan lawan. Teknik ini biasanya dilakukan oleh pemain baris depan atau baris belakang

9. *Blocking*

Blocking adalah teknik untuk mengantisipasi atau menghalau bola yang datang dari lawan. Pemain akan melompat tinggi dan menggunakan tangan atau palu untuk menghentikan bola atau menghalau ke arah area pertahanan tim

10. *Diving*

Diving adalah teknik melompat ke arah bola yang datang dari lawan dan mengambil bola dengan tubuh. Pemain akan melompat ke arah bola dan menghantamkan tubuh ke bola untuk mengambilnya

11. *Spike*

Spike adalah teknik memukul bola ke arah lawan dengan keras, sehingga bola melewati bagian atas net dan jatuh ke area pertahanan lawan. Teknik ini biasanya dilakukan oleh pemain baris depan atau baris belakang

12. *Block*

Block adalah teknik untuk mengantisipasi atau menghalau bola yang datang dari lawan. Pemain akan melompat tinggi dan menggunakan tangan atau palu untuk menghentikan bola atau menghalau ke arah area pertahanan tim.

2.3 Hakikat Modifikasi

Mengubah sesuatu atau sistem adalah proses atau tindakan yang disebut modifikasi. Alat peraga, seperti bola voli, dapat diubah dalam pendidikan untuk membuatnya lebih mudah dipelajari dan menarik minat peserta didik (Yusmar, 2017). Misalnya, bola dapat dibuat dari plastik bekas, yang membuatnya lebih ringkas dan mudah disimpan. Mereka juga dapat memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda, misalnya lebih kecil atau lebih besar. Perubahan-perubahan ini dapat berdampak pada kinerja peserta didik, seperti kemampuan mereka untuk melewati bola dengan lebih cepat atau lebih (Showab & Djawa, 2019)

Media modifikasi permainan sederhana merupakan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif yang berfungsi sebagai untuk menarik minat dan keaktifan peserta didik. Dalam memodifikasi permainan, kita bisa menggunakan banyak jenis modifikasi permainan. Ada berbagai cara dalam penerapan modifikasi tersebut namun harus disesuaikan dengan karakteristik disetiap kelas masing-masing. Kelebihan dari modifikasi permainan bola karet ini adalah dari segi sarana sangat mudah ditemui dan selain itu harganya juga relative murah, sehingga untuk memodifikasi berbagai macam permainan bisa dilakukan. Modifikasi permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan peserta didik dalam mempelajari serta memahami materi tersebut, karena materi yang disampaikan menarik dan mudah untuk dimengerti. Peserta didik juga dengan mudahnya untuk mendapatkan materi tersebut, serta video materi pembelajaran juga dapat di download sesuai keinginan peserta didik. Video pembelajaran bersifat variatif, serta dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan dalam materi tersebut (Ardiansyah et al., 2024)

2.4 Hakikat Permainan

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan bukan hanya materi pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Ini adalah bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mencapai tujuan: meningkatkan kesehatan, kebugaran, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, dan aspek pola hidup (Dwi & Kurniawan, 2017).

Permainan bola besar, seperti bola voli, sepak bola, dan bola basket, adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang digunakan dalam pelajaran olahraga dan kesehatan. Selain itu,

ada permainan kecil seperti bola kasti, bola bakar, dan rounders (Ilham et al., 2019). Banyak orang, terutama anak-anak, menyukai bola voli. Karena dimainkan dalam tim, bola voli dianggap sebagai permainan yang menghibur dan menyehatkan. Sendirinya, bola voli telah menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dan telah dimasukkan ke dalam kurikulum. Selain bola voli, anak-anak juga menyukai permainan bola kasti. Namun karena fasilitas yang tersedia tidak mencukupi, beberapa sekolah masih belum memilikinya (Makhrus et al., 2024)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005, Pasal 42 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa "Setiap satuan pendidikan wajib mempunyai sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan." Ini menunjukkan bahwa sarana pendidikan sangat penting. Setiap sekolah harus memiliki ruang olahraga. Ini akan membantu peserta didik belajar, terutama tentang olahraga, kesehatan, dan pendidikan jasmani..(Jusmawandi & Saraswati, 2023)

"Setiap satuan pendidikan wajib mempunyai sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan", menurut Pasal 42 Ayat 1 dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005. Ini menunjukkan betapa pentingnya alat pendidikan. Setiap sekolah harus memiliki ruang olahraga untuk membantu peserta didik belajar, terutama tentang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.(Jombang, 2013)

Batasan tentang permainan sangat luas, dan sulit untuk mendapatkan pemahaman yang benar tentang permainan. Batasan ini dapat mencakup seluruh pengertian permainan. (Utama, 2016). Filosofi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus dipertimbangkan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran. Filosofi permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama. Bercirikan aktifitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya (Zulfikri, 2023)

Bermain adalah aktivitas fisik yang dilakukan secara sukarela dan bersungguh-sungguh dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan. Bermain melibatkan gerakan dan aktivitas fisik, seperti jalan, lari, lempar, lompat, berguling, memanjat, merangkak, menendang, memukul, dan sebagainya. Anak-anak pasti sudah terlibat dalam aktivitas rohani sebelum mereka dapat

berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Sukarela berarti bahwa aturan yang digunakan dalam permainan disepakati secara bersamaan, sehingga anak-anak melakukan aktivitasnya tanpa dipaksa. Meskipun sebenarnya berarti bahwa anak-anak menggunakan seluruh kekuatan mereka (fisik, teknik, taktik, dan psikis) untuk mengalahkan tantangan dan hambatan dalam permainan (Nugroho, 2017)

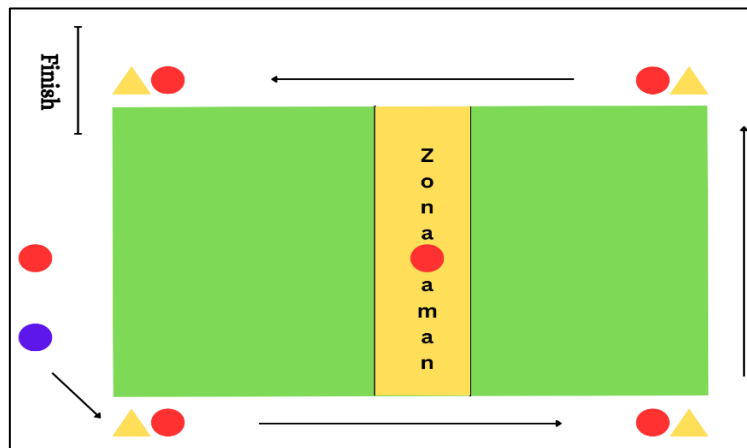
Agon dan eros harus ada dalam permainan. Eros berarti bahwa bermain harus didasarkan pada rasa senang dan cinta terhadap elemen-elemen yang ada dalam permainan, seperti teman, sarana dan prasarana, waktu, situasi, dll. Sedang agon berarti mencoba mengalahkan semua tantangan atau masalah dalam bermain. Anak-anak yang bermain pasti menghadapi berbagai masalah dalam dan di luar diri mereka sendiri. Tantangan dari dalam misalnya kondisi fisik atau mentalnya, sedangkan tantangan dari luar dapat berasal dari situasinya, teman dan lawan mainnya, sarana bermainnya, penonton, dan lainnya. Anak harus dapat mengatasi kesulitan ini dengan penuh semangat dan kekuatan fisik dan mental..(Nugroho, 2017).

Permainan pembelajaran tidak hanya membantu perkembangan kognitif peserta didik, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih kreatif dan disiplin. Bermain permainan membantu perkembangan psikomotorik dan afektif peserta didik, seperti belajar bagaimana berkomunikasi, mengorganisasi peran, menghargai orang lain, dan mematuhi peraturan.(Bintiningtiyas & Lutfi, 2016)

2.5 Lapangan dan Peralatan permainan Kastivol

2.5.1 Lapangan Kastivol

Lapangan Kastivol sama seperti bentuk lapangan bola voli persegi panjang, dengan ukuran panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Pada lapangan Kastivol terdapat Zona aman untuk regu pemain. Zona aman dijaga oleh satu orang regu penjaga. Saat regu pemain berada di zona aman, regu penjaga tidak boleh mengenai bola terhadap regu pemain. Pada lapangan Kastivol terdapat 4 cone kerucut. Cone kerucut tersebut adalah tiang hinggap (Zona aman bagi regu pemain) (Setiawan, 2013)



Gambar 2.1 Lapangan Kastivol

Sumber: dokumen penelitian, 2024

2.5.2 Peralatan Permainan Kastivol

Guna mendukung permainan vokal, berikut ini merupakan peralatan dalam permainan Kastivol:

1. Bola



Gambar 2.2 Bola

Sumber: dokumen penelitian, 2024

2. Cone Kerucut



Gambar 2.3 Cone Kerucut

Sumber: dokumen penelitian, 2024

3. Stopwatch



Gambar 2.4 Stopwatch

Sumber: dokumen penelitian, 2024

2.7 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan guna mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Table 2.1 Penelitian yang relevan

Nama/Judul Penelitian/Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
<p>Mahfud1 , Sriyono2 , Roas Irsyada yang berjudul“ Meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli menggunakan modifikasi permainan kasti- voli (Kasvol) pada siswa kelas VII C SMP Negeri 38 Semarang”(Mahfud1, Sriyono2, 2019)</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka Jenis penelitian yang di gunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang di laksanakan dua siklus. Pada setiap siklus berisi empat kegiatan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut dapat di paparkan melalui skema</p>	<p>Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran permainan bola voli menggunakan modifikasi permainan kasti- voli (Kasvol) secara keseluruhan bahwa siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan peningkatan tersebut sehingga pada siklus II telah mencapai batas minimal berdasarkan standar klasikal yang telah dibuat. Siswa kelas VII C SMP Negeri 38 Semarang, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang dilihat beberapa siswa yang memiliki potensi dan bisa menjadi contoh untuk teman-temannya satu kelas dan ada siswa yang memiliki potensi tetapi kurangnya percaya diri pada kemampuan sendiri dan rasa semangat, kemampuan, persiapan fisik pada siswa</p>

		<p>yang sering mengeluh tangan yang kesakitan saat melakukan servis bawah menggunakan bola voli menjadi salah satu penyebab tidaknya tumbuh rasa percaya diri pada siswa artinya banyak siswa yang gagal dalam proses belajar bukan berarti siswa tidak mempunyai kemampuan, melainkan karena mereka tidak percaya diri pada potensi yang dimilikinya.</p>
<p>“Penerapan modifikasi permainan lari Kastivol (kasti voli) dalam meningkatkan kebugaran jasmani di kelas X SMKN 1 SAKRA” (Kamaluddin, 2019)</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. 7</p>	<p>Dalam peningkatan kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan lari pada peserta didik kelas X SMKN 1 Sakra Tahun Pelajaran 2018/2019, yang berjumlah 32 anak yang telah dilakukan dengan menggunakan siklus I, siklus II dan siklus III menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan lari membuat suasana belajar lebih aktif, peserta didik lebih mampu menampilkan karakternya masing-masing dengan tetap mengindahkahkan rasa percaya diri, kerjasama, keberanian dan sportivitas</p>

		<p>secara baik. 2) Penerapan modifikasi permainan lari dapat meningkatkan kebugaran jasmani, ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis siklus I ke siklus II dan siklus II ke siklus III. 3) Penerapan modifikasi permainan lari dapat meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani, dengan prosentase ketuntasan kelas mencapai 78,12 %</p>
<p>Bayu Irawan¹ , Muhammad Muhyi², Yoso Wiyarno³ (2020) yang berjudul “Pengembangan Permainan Kasvol Terhadap Minat Siswa Untuk Bermain Bolavoli di Kelas VI MI Baiturrahman Kedurus Surabaya”(Irawan et al., 2021)</p>	<p>Penelitian ini bahan ajar menggunakan buku pedoman mengembangkan Kasvol . Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logistik dan sistematis untuk menetapkan apa yang akan diajarkan dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Penelitian pengembangan berusaha mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebut Penelitian dilakukan di MI Baiturrahman Kedurus Surabaya selama</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini maka dapat disimpulkan bahwa produk buku pedoman permainan Kasvol (kasti & voli) valid dan layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat siswa pada proses pembelajaran PJOK dalam permainan bolavoli. Hal itu berdasarkan pada hasil evaluasi ahli isi materi bahan ajar dengan nilai persentase 95% dengan kategori “sangat baik” dan penilaian ahli desain bahan ajar memperoleh nilai presentase 79% dengan katgori “sangat baik”. Produk hasil pengembangan</p>

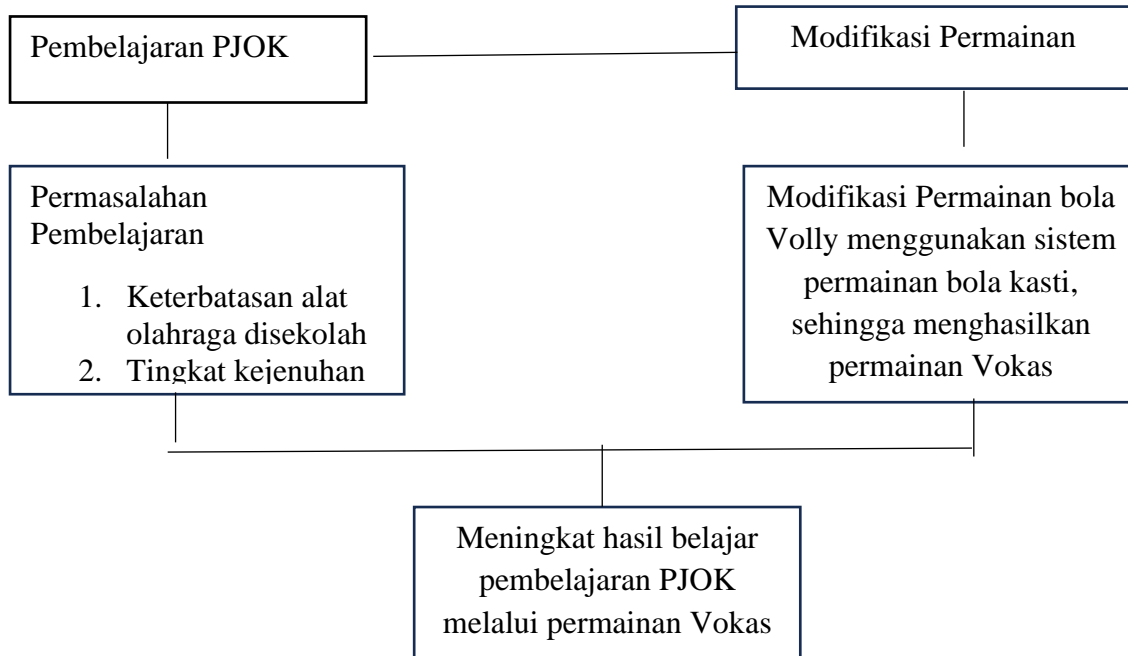
	<p>semester ganjil tahun akademik 2019/2020.</p>	<p>permainan Kasvol (kasti & voli) praktis untuk diterapkan dan dapat digunakan di lapangan, hal ini sesuai dengan penilaian praktisi lapangan yang memperoleh nilai dengan peresentase 98% dengan katagori “sangat baik”. Produk dari permainan Kasvol (kasti & voli) efektif digunakan untuk meningkatkan minat siswa untuk bermain bolavoli saat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat nilai persentase 63% dengan kriteria “baik”, sedangkan dan uji coba kelompok besar didapat nilai persentase 64% dengan kriteria “baik”.</p>
--	---	---

2.8 Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan atau melalui proses pemeliharaan aktivitas Jasmani. Pendidikan jasmani mencakup hal-hal seperti organ tubuh, neuromuskular, intelektual, sosial, budaya, emosional, dan etika. (Iyakrus, 2019).

Permainan Kastivol adalah modifikasi dari olahraga bola voli menggunakan sistem permainan bola kasti. Permainan Kastivol dimainkan menggunakan bola voli dan sistem permainannya menggunakan sistem permainan bola kasti. Permainan Kastivol ini terdiri dari dua tim, dengan masing-masing enam pemain.. awalan permainan menggunakan servis bawah.

Permainan Kastivol ini melatih servis bawah, kelincihan dan kekuatan. Menggunakan lapangan bola voli, pada permainan Kastivol ini terdapat tiang hinggap yg dijaga oleh pemain penjaga



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir