

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang populer pada masyarakat Indonesia. Permainan bolavoli telah dimainkan oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas, dari anak-anak sampai orang dewasa, dan dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Olahraga permainan bolavoli bermanfaat untuk kesehatan tubuh, mengurangi stres, dan meningkatkan kerja sama antar pemain. Pemain bolavoli membutuhkan teknik, kondisi fisik dan mental, dan kerja sama tim yang baik. Berdasarkan manfaat dan kebutuhan tersebut, permainan bolavoli cocok untuk diajarkan sejak tingkat sekolah dasar.

Permainan bolavoli merupakan salah satu jenis olahraga permainan bola besar yang dimainkan secara tim yang menggunakan lengan sebagai alat pemukul dan bola sebagai objek pukul, dilakukan dengan menekankan kerjasama dan kekompakan tim (Syaleh, 2017: 23). Berbeda dengan permainan bola besar lainnya, permainan bolavoli mempunyai cara khusus untuk melakukan kontak dengan bola, jumlah sentuhan yang terbatas, ukuran lapangan permainan yang kecil, sistem rotasi, kecepatan dan memiliki durasi setiap permainan. Secara spesifik permainan bolavoli melibatkan teknik servis, *passing*, set, serangan (*smash*), bendungan (*block*) bola, dan pertahanan tim (Gunawan, Dlis, & Widiastuti, 2019: 266). Pada teknik *passing*, umumnya diberikan lebih awal dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di tingkat

sekolah dasar (SD) (Anggraini, Tomi, & Sulistyorini, 2016: 366). Materi teknik dasar *passing* permainan bolavoli memerlukan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik agar memiliki keterampilan teknik dasar *passing* dalam permainan bolavoli (Susila, Setiawan, & Artha, 2019: 2), baik keterampilan *passing* atas maupun bawah.

Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 (K-13) Mata Pelajaran PJOK, materi permainan bolavoli diberikan untuk peserta didik kelas V dan VI. Pembelajaran bolavoli tingkat SD diupayakan untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dan bermanfaat bagi pembinaan dan pengembangan permainan bolavoli. Seorang guru dituntut untuk dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Gustiawati, 2017: 28). Tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran permainan bolavoli di sekolah berbeda dengan tujuan pembelajaran pada ekstrakurikuler ataupun pada klub bolavoli. Pembelajaran permainan bolavoli di sekolah lebih menekankan pada pencapaian tiga ranah hasil pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Ajayati, 2017: 219). Akan tetapi, pada masa pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19), proses pembelajaran dilakukan secara daring ataupun dengan pembatasan tatap muka di sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan 3M, yaitu memakai masker, menjaga jarak antar individu sejauh dua (2) meter, serta mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir. Hal tersebut harus dilakukan dalam rangka pencegahan penyebaran virus corona di masyarakat.

Pandemi COVID-19 menjadi isu kesehatan utama yang melanda di seluruh dunia, yang berdampak signifikan dalam kehidupan penduduk dunia. Penyebaran virus yang cepat menyebabkan negara-negara di dunia melakukan segala cara untuk memutus mata rantai virus corona. Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak pandemi tersebut (Setiawan & Iasha, 2020: 33). Dalam memutus rantai penyebaran COVID-19 pada sistem pendidikan di Indonesia, pemerintah menetapkan peraturan mengenai pembelajaran sekolah yang harus dilakukan secara daring. Peraturan ini menyebabkan guru harus menyesuaikan model pembelajaran yang diterapkan dalam memberikan materi, terutama pada mata pelajaran PJOK sebagian besar menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran daring merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet sehingga guru dan peserta didik tidak perlu bertatap muka dalam proses pembelajaran (Stoetzel & Shedrow, 2020: 1). Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai perangkat elektronik yang terkoneksi dengan internet seperti laptop ataupun *smartphone* (Purwanto *et al.*, 2020), yang dilengkapi *software* pendukung seperti *google classroom* ataupun *zoom meeting* (Setiawan & Iasha, 2020). Bentuk pembelajaran daring ini juga diterapkan pada mata pelajaran PJOK di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA), termasuk didalamnya pembelajaran materi permainan bolavoli.

Materi permainan bolavoli diberikan kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Penelitian yang dilakukan oleh Sumbara Hambali (2016: 59) menyebutkan bahwa permainan bolavoli telah tidak asing dilakukan oleh peserta didik tingkat SD, sehingga terkadang permainan ini dirasakan membosankan dan menjenuhkan bagi sebagian peserta didik.

Sedangkan bagi peserta didik yang belum terbiasa melakukan permainan bolavoli, peserta didik cenderung tidak ada keinginan untuk mempelajarinya. Pembelajaran yang monoton dan membosankan, penggunaan alat/media yang kurang sesuai, akan menyebabkan menurunnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan oleh Yulingga Nanda Hanief, Hendra Mashuri, dan Tri Bagus Agiasta Subekti (2018: 162) menyebutkan bahwa peserta didik sulit menguasai materi *passing* bawah bolavoli. Para peserta didik lebih aktif dan semangat apabila guru menyampaikan materi sepak bola. Sementara saat guru menyampaikan materi permainan bolavoli, sebagian besar peserta didik kurang antusias. Berdasarkan temuan tersebut, dibutuhkan sebuah perencanaan, strategi dan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi terhadap proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 Banjar Jawa pada pembelajaran permainan bolavoli, ditemukan masalah dalam proses pembelajaran bolavoli. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan Kepala SDN 3 Banjar Jawa, Ida Bagus Someputra, S.Pd. M.Pd, masalah utama yang ditemukan adalah hasil belajar permainan bolavoli peserta didik sebagian besar dinilai rendah. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pemahaman dan penguasaan materi permainan bolavoli rendah, salah satunya keterampilan *passing* terutama dalam teknik dasar *passing* atas. Pada hasil observasi langsung pada pembelajaran praktikum, peserta didik sering sekali membuat kesalahan pada saat melakukan

passing atas, baik dalam menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu. Tanpa adanya penguasaan teknik *passing* yang baik, maka sebuah tim bolavoli tidak akan mampu menghadapi pertandingan dengan baik, karena *passing* merupakan langkah awal yang akan menentukan kemampuan sebuah tim untuk bertahan dan melakukan penyerangan.

Ketertarikan peneliti muncul karena hasil wawancara tidak terstruktur pada salah satu guru PJOK di SDN 3 Banjar Jawa, permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran PJOK pada saat pandemi COVID-19 saat ini yaitu guru merasa kebingungan dalam memberikan materi permainan bolavoli kepada peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil interaksi dengan peserta didik menyebutkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada masa pandemi ini, sehingga peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi, peserta didik merasa kesulitan dalam mempraktikkan langsung secara mandiri materi yang diberikan oleh guru. Peneliti meyakini bahwa penyebab kesulitan peserta didik dalam pembelajaran PJOK karena guru belum mampu beradaptasi terhadap pembelajaran daring, dan kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam memberikan materi permainan bolavoli.

Hasil refleksi mengenai teknik dasar *passing* bolavoli pada peserta didik, ditemukan permasalahan lainnya yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, yaitu kurang ada kerjasama tim dalam mempraktekkan permainan bolavoli secara beregu. Peneliti menganggap bahwa permasalahan timbul dikarenakan pembelajaran sebelumnya menggunakan model pembelajaran

langsung (*direct instruction*), dimana guru mengendalikan keseluruhan proses pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh mereka. Peneliti menganggap bahwa model pembelajaran yang digunakan kurang relevan dalam perkembangan pengetahuan saat ini, sehingga model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar teknik *passing* bolavoli peserta didik.

Sebagai upaya untuk menangani permasalahan yang ditemukan dan untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik, maka peneliti mencoba menerapkan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divison* (STAD). Peneliti memandang model pembelajaran ini adalah model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dari tiga tipe kooperatif lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berdiskusi serta memecahkan masalah dalam model pembelajaran. Alasan lain pemilihan model ini dipilih adalah karena sesuai dengan kondisi peserta didik yang heterogen, baik dari segi kemampuan maupun jenis kelamin, dan dalam kegiatan pembelajaran jarang digunakan sistem kelompok. Menurut I Putu Sucipta dkk. (2014: 3), model pembelajaran kooperatif tipe STAD digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terpusat pada guru yang berakibat pada peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, suasana kelas juga berdampak pada proses pembelajaran di kelas, baik langsung maupun tidak langsung. Peneliti menilai bahwa suasana kelas di SDN 3 Banjar Jawa, Singaraja cocok untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Menurut I Putu Sucipta dkk. (2014: 3) menyebutkan bahwa guru dituntut untuk menguasai berbagai model mengajar dan juga harus mampu memilih model yang tepat sesuai dengan materi pelajaran, tingkat kecerdasan peserta didik, lingkungan, dan kondisi setempat, kemudian merancang menjadi satu program pengajaran yang sesuai dengan situasi tersebut. Tuntutan tersebut termasuk kemampuan dalam melakukan pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD. STAD merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang paling sederhana, yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Haris & Fitriani B, 2018: 53). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga menanamkan nilai-nilai moral dan budaya yang dapat menciptakan hubungan yang selaras dan rukun antar seseorang dengan makhluk sesamanya, antara anggota-anggota suatu masyarakat, suatu bangsa yang menyebabkan hidup aman dan sentosa (Susila dkk., 2019: 2). Pembelajaran dengan model ini juga dipengaruhi faktor intrinsik dari peserta didik, salah satunya adalah motivasi untuk berprestasi.

Motivasi dalam bolavoli merupakan salah satu aspek psikologi yang berperan penting bagi para pelatih, guru ataupun pembina bolavoli, karena motivasi adalah dasar untuk menggerakkan dan mengarahkan perbuatan dan perilaku seseorang. Hasil wawancara tidak terstruktur pada guru PJOK menyatakan bahwa motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bolavoli tidak optimal, sehingga menyebabkan menurunnya pemahaman dan penguasaan materi peserta didik terhadap pembelajaran *passing* permainan bolavoli. Setiap

pelatih, guru, ataupun pembina bolavoli perlu memahami hakikat, teori, faktor-faktor yang mempengaruhi dan teknik-teknik motivasi, di samping perlu mengetahui peserta didik yang harus diberi motivasi (Muskanan, 2015: 107). Menurut Singgih D. Gunarsa (1987) dalam Eko Purnomo, dan Nina Jermaina (2018: 100) menjelaskan bahwa motivasi olahraga adalah daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan berolahraga, menjamin kelangsungan latihan dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi olahraga dapat dibagi atas motivasi primer dan sekunder, dapat pula atas motivasi biologis dan sosial, ataupun membagikannya atas dua jenis, yaitu intrinsik dan ekstrinsik (Muskanan: 2015: 107).

Berdasarkan penelusuran permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* terhadap hasil belajar *passing* bolavoli ditinjau dari motivasi berprestasi” yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa. Peneliti merasa terdorong melakukan penelitian dengan judul tersebut dengan melihat bahwa terdapat suatu cara meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada permainan bolavoli. Peneliti berharap penelitian ini dapat membawa perubahan pada pembelajaran olahraga ke arah yang lebih baik di masa mendatang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang ditemukan. Masalah tersebut akan deskripsikan sebagai berikut:

1. Dalam RPP K-13 Mata Pelajaran PJOK, materi permainan bolavoli diberikan untuk peserta didik kelas V dan VI. Pembelajaran bolavoli tingkat SD diupayakan untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dan bermanfaat bagi pembinaan dan pengembangan permainan bolavoli.
2. Pada masa pandemi COVID-19, proses pembelajaran dilakukan secara daring ataupun dengan pembatasan tatap muka di sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan 3M, yaitu memakai masker, menjaga jarak antar individu sejauh 2 meter, serta mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.
3. Masalah utama yang ditemukan adalah hasil belajar permainan bolavoli peserta didik sebagian besar dinilai rendah. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pemahaman dan penguasaan materi permainan bolavoli rendah, salah satunya keterampilan *passing*, terutama *passing* atas.
4. Guru merasa kebingungan dalam memberikan materi permainan bolavoli kepada peserta didik dalam pembelajaran PJOK pada saat pandemi COVID-19 saat ini.
5. Kurang ada kerjasama tim dalam mempraktekkan permainan bolavoli secara beregu yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi teknik dasar *passing* bolavoli.

6. Pembelajaran sebelumnya menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*), dimana guru mengendalikan keseluruhan proses pembelajaran kepada peserta didik.
7. Peserta didik sering sekali membuat kesalahan pada saat melakukan *passing* atas, baik dalam menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu.
8. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berdiskusi serta memecahkan masalah dalam model pembelajaran, model ini digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terpusat pada guru yang berakibat pada peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran.
9. Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bolavoli tidak optimal, sehingga menyebabkan menurunnya pemahaman dan penguasaan materi peserta didik terhadap pembelajaran *passing* permainan bolavoli.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka terdapat cakupan-cakupan permasalahan yang akan diteliti. Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap teknik dasar *passing* bolavoli ditinjau dari motivasi berprestasi. Mekanisme pelaksanaan penelitian akan ditinjau mengenai:

1. Penelitian ini terbatas pada subjek peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa, Singaraja.

2. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, yang dilakukan secara daring.
3. Keluaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* bolavoli, yang terbatas pada ranah kognitif.
4. Penelitian ini membedakan antara peserta didik dengan motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah.
5. Penelitian ini menentukan pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar teknik dasar *passing* bolavoli pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Banjar Jawa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan model pembelajaran langsung?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar *passing* bolavoli peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa?
3. Apakah pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa dengan motivasi berprestasi tinggi terdapat perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan yang mengikuti model pembelajaran langsung?

4. Apakah Pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa dengan motivasi berprestasi rendah terdapat perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan yang mengikuti model pembelajaran langsung?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* bolavoli ditinjau dari motivasi berprestasi pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan yang ini dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan yang mengikuti model pembelajaran langsung.
2. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar *passing* bolavoli peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa.

3. Mengetahui pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa dengan motivasi berprestasi tinggi perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan yang mengikuti model pembelajaran langsung.
4. Mengetahui pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa dengan motivasi berprestasi rendah perbedaan hasil belajar *passing* bolavoli antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan yang mengikuti model pembelajaran langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapat dari penelitian ini adalah temuan hasil penelitian dapat menambah keterbaruan informasi untuk perkembangan keilmuan PJOK di Indonesia. Temuan yang didapatkan dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* bolavoli pada peserta didik dan bagaimana pengaruh motivasi berprestasi terhadap hasil belajar tersebut, yang diuji secara statistik dan akan dipublikasikan sehingga dapat digunakan sebagai dasar pada penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini berkenaan dengan pemecahan masalah bagi seseorang, kelompok masyarakat, organisasi sosial, instansi pemerintah atau swasta. Manfaat praktis pada penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk guru PJOK

Guru yang terlibat dalam penelitian ini akan memperoleh pengalaman langsung melalui penerapan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai tolak ukur dan acuan dalam penyusunan rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien.

2. Manfaat untuk peserta didik

Memberikan pengalaman serta membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif, yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu peserta didik akan dapat menghargai orang lain, percaya diri, bertanggungjawab dalam pembelajaran, dan memiliki motivasi berprestasi tinggi sesuai dengan manfaat model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

3. Manfaat untuk sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan dapat digunakan sebagai bahan referensi, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perbaikan kualitas proses pembelajaran, dan peningkatan desain pembelajaran sesuai dengan harapan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik *passing* bolavoli ditinjau dari motivasi berprestasi peserta didik.

