

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di mana pembelajaran tersebut mencakup aktifitas gerak siswa. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik secara fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Utama Bandi, 2011 (dalam Paramitha & Anggara, 2018) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani. Dalam pendidikan jasmani di sekolah yang memiliki tujuan untuk bisa membentuk generasi yang sehat dan memiliki moral, sebab dengan pembelajaran pendidikan jasmani tak hanya memanfaatkan aktivitas fisik dan olah raga tetapi juga menata sikap dan moral siswa. Menurut Erfayliana (2015), pendidikan jasmani dan olahraga merupakan upaya untuk menghasilkan suatu perubahan secara keseluruhan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional dengan memanfaatkan aktivitas fisik dan olah raga. Sedangkan menurut Lutan, 2000 (dalam Erfayliana, 2015) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses mendidik anak

serta sebagai sarana untuk membina anak muda agar menghasilkan pola hidup sehat dan mampu membuat keputusan terbaik terkait dengan aktivitas jasmani.

Menurut Widayanti & Slameto (2016), hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah sikap (*afektif*), ranah pengetahuan (*kognitif*) dan ranah keterampilan (*psikomotorik*). Dalam melakukan kegiatan hasil belajar, dilakukan dengan pemberian nilai sehingga dapat menunjukkan kualitas yang dinilai. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga akan diketahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang disajikan guru. Ranah sikap merupakan tujuan pembelajaran yang menekankan pada perasaan, emosi, atau tingkat penerimaan atau penolakan. Ranah pengetahuan adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah psikomotor merupakan taksonomi belajar Bloom yang terfokus pada keterampilan yang berkaitan dengan tugas motorik.

Aktivitas fisik dikenal sebagai kesehatan yang baik untuk mengurangi risiko penyakit kronis dan meningkatkan kualitas hidup. Aktivitas fisik didefinisikan sebagai setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi dan diklasifikasikan dalam berbagai cara termasuk intensitas, durasi, jenis, frekuensi, dan konteks (Sari et al., 2020). Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting, guru merupakan langkah awal tercapainya suatu tujuan, maka dari itu guru di tuntut lebih kreatif dalam menerapkan model atau metode pembelajaran, dengan model dan metode pembelajaran yang tepat maka akan menentukan suatu keberhasilan siswa. Dalam

tercapainya keberhasilan, guru harus bisa menguasai model dan metode pembelajaran yang akan di terapkan kepada siswa sebab dalam pembelajaran guru di harapkan bisa meningkatkan prestasi olahraga, karena dari keberhasilan guru dalam mengajar akan membawa dampak positif pada prestasi serta hasil belajar siswa. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Pemahaman dan penguasaan materi yang ditunjukkan oleh siswa dapat mencerminkan keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meraih prestasi atau hasil belajar yang maksimal perlu dilaksanakan berbagai langkah antara lain : dengan meningkatkan metode latihannya serta memperbaiki sarana dan prasarana (Ma'mun & Setiawan, 2015).

Dalam pendidikan jasmani terdapat permainan bola besar dan permainan bola kecil. Salah satu yang termasuk dalam permainan bola besar yaitu permainan bolavoli. Permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dan masing-masing tim terdiri dari enam pemain. Menurut Izzul Muttaqin, M. E. Winarno (2016), permainan bolavoli adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari enam orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18 meter x 9 meter. Tujuan permainan bola voli adalah untuk menjatuhkan bola di lapangan lawan melewati diatas net dengan syarat memantulkan bola kearah lapangan lawan sesuai dengan peraturan permainan bola voli. Lubis & Agus (2017) menyatakan bahwa prinsip dasar dalam permainan bola voli yaitu memukul bola ke arah bidang lapangan lawan sedemikian rupa agar lawan tidak dapat mengemabalikan bola. Pada dasarnya, permainan bola voli memiliki berbagai tujuan, mulai dari hal yang bersifat hiburan (*sportainment*),

hingga berkembang menjadi ke arah prestasi. Dalam mencapai berbagai tujuan tersebut, maka dibutuhkan keterampilan teknik dasar dan taktik yang baik dan mumpuni. Sedangkan menurut Izzul Muttaqin, M. E. Winarno (2016) bahwa teknik dasar bolavoli merupakan bagian terpenting dalam permainan bolavoli, tanpa penguasaan teknik dasar yang baik, maka permainan tidak dapat dimainkan dengan sempurna. Teknik dasar bolavoli memiliki peranan yang sangat penting sebelum para pemain meningkatkan kemampuan pada keterampilan yang lebih tinggi.

Bola voli menjadi olahraga yang sangat penting di setiap negara serta bolavoli merupakan olahraga yang disukai banyak orang. Teknik dasar permainan bola voli meliputi passing, servis, smash, dan block (Liu, 2022). Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang tidak mudah dilakukan karena perlu penguasaan teknik keterampilan yang tinggi agar bisa bermain bolavoli dengan baik dan benar. Izzul Muttaqin, M. E. Winarno (2016) berpendapat bahwa secara garis besar teknik dasar permainan bolavoli dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu teknik *service* bawah dan atas, *passing* bawah dan atas, *smash*, dan *block*. Teknik dasar *passing*, *service*, *block* dan *smash* dalam permainan bolavoli yaitu memiliki fungsinya masing-masing misalnya teknik *passing* atas. Menurut Lubis & Agus (2017) menyatakan teknik dasar *passing* atas (*overheadpass*) adalah salah satu jenis teknik dasar bola voli dengan melambungkan bola menggunakan kedua telapak tangan untuk memberi bola kepada rekan setim. Menurut Kastrena et al., (2020), teknik dasar *passing* bawah merupakan teknik yang lebih dominan digunakan dalam permainan bolavoli, di mana *passing* bawah diperlukan untuk menerima servis, menahan serangan lawan dan sewaktu-waktu dapat memberikan umpan-umpan bagi teman yang akan melakukan sebuah serangan. Syaleh (2017) berpendapat

bahwa servis merupakan pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah pertahanan lawan. Menurut Yudhianto & Hartati (2013) berpendapat bahwa servis bawah merupakan salah satu teknik dalam permainan bolavoli yang pertama kali dilakukan seorang pemain bolavoli. Untuk bisa bermain bolavoli secara efektif dan efisien, maka seorang pemain pemula harus menguasai teknik dasar servis bawah bolavoli sebelum menguasai teknik lanjutan.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar yang terletak di Banjar Dinas Insakan, Desa Pedawa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. SMP Negeri 4 Banjar melaksanakan kurikulum 2013 untuk kelas VII, VIII dan IX. Oleh karena itu struktur kurikulum disusun berdasarkan Permendikbud nomor 68 Tahun 2013 yang terdiri dari Mata Pelajaran Kelompok A meliputi, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Inggris, dan kelompok B meliputi Mata Pelajaran Seni Budaya, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan Prakarya. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, peneliti menemukan bahwa siswa yang tuntas mencapai nilai KKM 70 dalam melakukan teknik dasar *passing* atas bolavoli hanya 15 peserta didik. Peneliti juga menemukan masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan teknik dasar *passing* atas dengan baik dan benar. Hal itu dapat dilihat dari teknik yang dilakukan peserta didik pada saat melakukan sikap awal, sikap pelaksanaan maupun meletakkan posisi kedua tangan yang masih

belum benar. Selain itu faktor yang mengakibatkan teknik dasar *passing* atas peserta didik menjadi kurang yaitu guru belum menerapkan model atau metode pembelajaran yang inovatif, sehingga mengakibatkan kurangnya keterampilan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan model atau metode yang kurang variatif membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu upayanya guru untuk menerapkan model atau metode pembelajaran inovatif agar dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya yaitu tipe tipe TGT (*teams games tournament*). Untuk pengalaman belajar yang baik, pemilihan model pembelajaran itu penting. Menurut Kholidah & Qohar (2021), Seorang guru harus mampu mengidentifikasi model pembelajaran yang sesuai untuk suatu konsep tertentu. *Teams games tournament* merupakan metode untuk memberikan wawasan kepada siswa tentang materi pembelajaran untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Indahwati Nanik & Utomo Putra Borizkha (2018), model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) adalah metode pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 5-6 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. *teams games tournament* memiliki lima komponen utama yaitu penyampaian materi atau presentasi kelas, *teams*, *games*,



*tournament*, dan penghargaan. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik agar lebih aktif dan memotivasi peserta didik agar saling mendukung dan membantu satu sama lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengambil judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Banjar Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar masih kurang.
2. Guru belum menerapkan model atau metode pembelajaran yang inovatif.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka masalah harus dibatasi agar tidak menjadi luas dan fokus terhadap satu pokok bahasan saja. Sehingga penelitian ini terbatas pada upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar Tahun Ajaran 2021/2022.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar teknik *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar tahun ajaran 2021/2022 ?”.

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Dengan melihat rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar tahun ajaran 2021/2022”.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Peserta Didik yaitu untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar tahun ajaran 2021/2022.
2. Manfaat bagi Guru yaitu untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*



*tournament* pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 4 Banjar tahun ajaran 2021/2022.

3. Manfaat bagi Sekolah yaitu sebagai bahan referensi khususnya dalam pembelajaran PJOK dan dapat membantu sekolah dalam mengetahui, memahami dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
4. Manfaat bagi Peneliti yaitu dapat memperluas wawasan dan pengetahuan khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

