

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mencapai perkembangan peserta didik secara berkesinambungan baik secara jasmani maupun rohani sehingga dapat menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik serta berakar pada nilai nilai Pancasila. Menurut (Pristiwanti et al., 2022)

Mengacu pada UU No 20 tahun 2003 mendefinisikan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Selain dari pengertian pendidikan, ada juga tujuan pendidikan menurut pandangan definisi alternatif (kaum Humanis Realistik dan Realisme Kritis), membantu setiap orang mencapai perkembangan optimal dalam kemampuan intelektual menguasai pengetahuan, kemampuan afektif memiliki kepribadian yang mandiri, dan kemampuan berunjuk kerja produktif. Dan juga sebagai gambaran ideal yang sarat dengan nilai-nilai baik, luhur, pantas, benar dan indah bagi kehidupan (Noor, 2018). Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya mengenai aspek kognitif dan afektif saja, tetapi tujuan pendidikan disini memiliki arti luas, yaitu sebagai pengembangan aspek keterampilan dan sosial.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani". Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan jasmani memiliki korelasi dengan aktivitas fisik yang mampu meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Pada capaian pembelajaran pendidikan jasmani terdapat pada tujuan pembelajaran permainan net poin 1-3 yaitu memahami konsep aktivitas gerak spesifik *passing* atas dalam permainan bola voli, menganalisis prinsip dan prosedur aktivitas gerak

spesifik *passing* atas permainan bola voli, serta mempraktikkan aktivitas gerak spesifik *passing* atas dalam permainan bola voli.

Permainan bola voli merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan dengan masing masing tim berjumlah 6 orang dengan tujuan memukul bola melewati net ke area lawan. Dikuatkan oleh pernyataan Pranopik, (2017) “Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 6 orang, setiap pemain memiliki keterampilan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero”. Dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik dalam permainan bola voli, yaitu servis, *smash*, *passing*, *blocking*. Menurut Achmad, Aminudin, Sumarsono, & Mahardika, (2019) “Pada dasarnya beberapa teknik dasar suatu hal yang sangat penting dalam melakukan permainan bola voli (hlm.51).” Dari beberapa teknik yang terdapat dalam permainan bola voli, *passing* atas merupakan teknik yang menjadi ciri khas dalam permainan bola voli. Menurut Nugraha & Yuliawan, (2021) mengemukakan bahwa “*passing* atas adalah cara pengambilan bola atau mengoper bola dari atas dengan jari-jari tangan” (hlm.234). Berdasarkan pernyataan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa *passing* atas dalam permainan bola voli ini bertujuan untuk mengoper bola dengan jari- jari tangan dengan posisi tangan diatas agar mudah menjangkau bola dari posisi atas.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru bantu di SMP Negeri 5 Tasikmalaya, kemampuan *passing* atas dari siswa kelas VII-A dirasa kurang baik dan cenderung kurang antusias ketika pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran di SMP Negeri 5 Tasikmalaya yaitu 76. Sedangkan 26 siswa dari 33 orang siswa masuk kedalam kategori tidak tuntas. apabila dipersentasekan sekitar 78,78% jumlah siswa kelas VII-A yang dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran Minimum. Sedangkan jumlah siswa yang dikatakan tuntas dalam melakukan *passing atas* permainan bola voli yaitu 7 orang siswa. Apabila dipersentasekan 21,21% jumlah siswa. Permasalahan tersebut timbul setelah siswa melakukan tes *passing* atas pada materi permainan bola voli. Maka dari itu, seorang guru bisa menggunakan berbagai model pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan. Dalam permasalahan yang dihadapi oleh pengajar pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengenai materi *passing* atas pada permainan bola voli hasil identifikasi yang dialami siswa kelas VII-A, penulis mengemukakan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Siswa kurang antusias dan monoton ketika pembelajaran.
- b) Masih banyak siswa yang melakukan *passing* atas tidak terarah dan teknik yang kurang sesuai.
- c) Siswa yang memiliki keterampilan cukup baik hanya bisa mempraktekan saja, akan tetapi kurang bisa memberi pemahaman kepada teman sebaya.

Oleh karena itu, model pembelajaran harus dirubah agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton. Adapun pendapat yang disampaikan oleh Udin (dalam Octavia, 2020) bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu”(hlm.56). Terdapat banyak model pembelajaran yang bergerak seperti model pengolahan informasi, model interaksi sosial, model perubahan kepribadian dan perilaku. Pendefinisian dari setiap model itu tersendiri sangat bervariasi. Dari konsep tersebut maka dapat disimpulkan dengan model *Cooperative Learning* atau pendekatan secara kooperatif yang dimana itu merupakan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu konsep, mengerjakan tugas atau permasalahan, serta tujuan bersama lainnya. “*Cooperatif learning* merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”(Agustryani et al., 2020). Seiring berjalannya waktu model pembelajaran mengalami perkembangan sehingga terbagi-bagi menjadi beberapa model, termasuk model *cooperative learning* yang terbagi menjadi 1) *Student Teams Achievement Division* 2) *Jigsaw* 3) *Group Investigation* 4) *Team Game Tournament* 5) *Think Pair Share* 6) *Numbered Heads Together* 7) *Make a Match* 8) *Rotating Trio Exchange*.

Karena dalam *Cooperative learning* siswa tidak hanya mampu mempraktekan, akan tetapi siswa dituntut bisa menjelaskan dan bekerja sama dengan teman sebaya. Model pembelajaran yang dipilih yaitu *cooperative learning*

tipe *jigsaw*. Model ini juga melatih siswa untuk memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menjelaskan dari apa yang di pelajari. Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam menjelaskan kepada teman sebayanya ataupun mengkaji materi, serta memperagakan rangkaian gerakan dari *passing* atas bola voli. Dalam model pembelajaran ini, siswa di bagi dua kelompok, yakni kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli berisikan kelompok yang didalamnya terdapat materi yang sama, tapi kelompok asal yaitu kelompok yang memiliki materi yang berbeda. Menurut Harefa et al., (2022) “Model pembelajaran *jigsaw* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota sehingga dapat meningkatkan hasil belajar”(hlm.328). Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat memberikan stimulus kepada peserta didik agar dapat menjelaskan materi yang dipelajari. Dan juga memiliki keunggulan yaitu siswa dapat meningkatkan motivasi serta kerja sama sesama teman sebayanya. Karena setiap siswa akan memiliki tanggung jawab dengan kelompoknya masing-masing.

Permasalahan yang penulis dapatkan di SMP Negeri 5 Kota Tasikmalaya yaitu penulis mengajar sebagai guru bantu di sekolah tersebut. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas VII-A, penulis menawarkan solusi mengenai perubahan dalam proses pembelajaran berupa pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, dengan tujuan dapat memecahkan permasalahan dalam melakukan teknik *passing* atas dalam permainan bola voli.

Dalam upaya memecahkan permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan bahwa siswa kelas VII-A di SMP Negeri 5 Tasikmalaya masih dirasa kurang baik dalam melakukan *passing* atas permainan bola voli, rumusan masalah yang akan dibahas didalam penelitian yaitu “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *passing* atas pada permainan bola voli

melalui *model cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas VII-A di SMP Negeri 5 Tasikmalaya?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bola voli melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas VII-A di SMP Negeri 5 Tasikmalaya.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Hasil yang didapat dari penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya pendidikan jasmani.
- 2) Secara praktis bagi siswa penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai pembelajaran *passing* atas melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses pembelajaran yang kaitannya dengan pembelajaran *passing* atas dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw*.