

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dan juga merupakan hak bagi setiap warga Indonesia. Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 yang dikutip oleh (Setiawan & Rahmawati, 2019) tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, mengenai peran dan fungsi pendidikan menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (hlm.348).

Berdasarkan fungsi dan peran tersebut, nampaknya semua persoalan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan merupakan satu paket untuk mencapai tujuan pendidikan. Pekerjaan pendidikan di berbagai tingkatan di sekolah dibentuk menjadi sistem dengan mata pelajaran yang berbeda. Beberapa zat ini memberikan informasi yang berbeda tergantung pada kapasitasnya. Secara umum, isi dari setiap pelajaran yang diberikan bervariasi dari domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Setiap pelajaran memiliki penekanan tersendiri pada prioritas bidang tersebut. Namun, tidak semua mata pelajaran dapat mencakup semua bidang ini secara bersamaan. Satu dan bahkan satu-satunya mata pelajaran yang sekaligus dapat mencakup ranah kognitif, afektif, dan Pelaksanaan pendidikan harus mengikuti perkembangan jaman, termasuk kurikulum.

Saat ini kurikulum yang sedang berlaku dikenal dengan kurikulum 2013. Salah satu penekanan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Selain pendekatan dan model- model yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013, media pembelajaran juga merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Widijoto (Hasan, 2015) “pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotor yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif serta perilaku sosial” (hlm.183). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani di dalamnya terdapat beberapa aspek materi yang harus dikuasai peserta didik, dalam hal ini yang harus dikembangkan kemampuannya yaitu mengenai keterampilan bola voli (Rosdiani dalam Irwandi, 2019, hlm.3).

Kurikulum di SDN 3 Setiawaras ini menggunakan kurikulum 2013 terbaru. Guru dalam pembelajaran bola voli harus memberikan pembelajaran tentang beberapa teknik dasar, seperti: passing bawah, passing atas, smash, service bawah, dan passing atas. Penguasaan teknik dasar permainan tersebut merupakan modal dasar untuk bermain dan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting. Adapun servis bawah menurut Marsiyem (2018) adalah “teknik yang utama dalam permainan bola voli, karena berlangsungnya permainan harus didahulukan dengan melakukan servis. Teknik servis bawah memerlukan beberapa aspek fisik maupun psikologi, diantaranya kekuatan otot lengan, daya ledak otot dan koordinasi”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PJOK di SDN 3 Setiawaras menyebutkan bahwa peserta didik tertarik dan memperlihatkan minat terhadap permainan bola voli. Namun ketika berjalannya permainan beberapa siswa terlihat frustrasi dan jenuh karena servisnya tidak masuk, sementara dengan menggunakan model pembelajaran yang di diberikan peneliti dengan model instruksi, Dimana siswa setahap demi setahap harus mengikuti tahapan gerak servis yang dicontohkan guru.

Dampaknya, siswa kurang termotivasi siswa untuk mempelajari permainan servis bawah bola voli, tidak terbangun kerja sama dengan tim karena permainan tidak berlangsung mengingat servis tidak masuk dan model pembelajaran yang diberikan guru tidak jelas, belum sesuai dengan ciri pembelajaran permainan, tetapi lebih cenderung ke penguasaan teknik dasar. Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi pendapat siswa dalam peningkatan kualitas permainan. sehingga

siswa cenderung bersifat pasif dan hanya meniru atau melakukan perintah sesuai dengan aturan yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran di SDN 3 Setiawaras menggunakan model pembelajaran langsung, dimana model pembelajaran ini guru harus menguasai secara totalitas materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Namun, model pembelajaran langsung ini belum mampu meningkatkan keterampilan servis bawah di SDN 3 Setiawaras. Maka dari itu, perlu adanya suatu model pembelajaran agar keterampilan servis bawah peserta didik di SDN 3 Setiawaras meningkat.

Dalam pembelajaran permainan bola voli, guru harus menguasai berbagai metode mengajar agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik. Model pembelajaran yang biasanya digunakan pada proses pembelajaran PJOK adalah model pembelajaran berbasis penemuan, penemuan tak terbatas, model pembelajaran mengajar teman sebaya, model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran *cooperative*. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar permainan bola voli yang terkait dengan keterampilan teknik dasar dan keterampilan sosial. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola voli yaitu model pembelajaran *cooperative learning*.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok. Selain itu *cooperative learning* adalah sebuah format instruksi di mana peserta didik bekerja bersama di kelompok kecil, terstruktur, heterogen untuk menguasai pelajaran. “Peserta didik tidak hanya bertanggung jawab untuk mempelajari materi, tetapi juga untuk membantu kelompok mereka belajar” (Dyson & Rubin, 2003).

Chaohui (dalam Riadi, 2021) menyebutkan bahwa “dalam *cooperative learning* peserta didik tidak hanya bertanggung jawab terhadap isi pembelajaran tetapi membantu teman sekelompoknya untuk bisa mengerti terhadap materi”. Dalam beberapa literatur dijelaskan bahwa pendekatan dalam *cooperative learning* bisa dilakukan dalam 4 aspek yakni: (1) konsep/*conceptual*. (2) struktural/*structural*. (3) kurikulum/*curricular*. (4) instruksi kompleks/*complex instruction*.

Model pembelajaran *cooperative learning* salah satunya yaitu dengan tipe model *Teams Games Tournament* (TGT) tipe ini sangatlah cocok untuk pembelajaran bola voli.

karena *Cooperative learning tipe TGT*, Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative learning tipe TGT (team games tournament)* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan disamping itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT merupakan model *cooperative learning* yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok-kelompok. Oleh karena itu “dalam TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam pembelajaran, sehingga sebagian besar guru lebih memilih TGT karena factor menyenangkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya” Slavin (dalam Thabroni 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, belum ada yang meneliti tentang keterampilan servis bawah dalam permainan bola voli dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT* di SDN 3 Setiawaras. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul penelitian **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Servis Bawah dalam Permainan Bola Voli dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis mengemukakan rumusan masalah yaitu: “Apakah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan Keterampilan Servis Bawah dalam Permainan Bola Voli?”

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan, penulis mengemukakan makna yang dimaksud dari setiap istilah sebagai berikut.

1.3.1 Upaya

Menurut Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional (2008:1787) Upaya adalah usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, mencegah persoalan, mencari jalan keluar dan sebagainya. Upaya adalah aktivitas yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang memiliki hasil yang diharapkan. Upaya juga didefinisikan sebagai tindakan atau pekerjaan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

1.3.2 Keterampilan

Keterampilan menurut David (dalam Asrori, 2020) merupakan “Keterampilan adalah kemampuan yang digunakan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat”. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat.

1.3.3 Servis Bawah

Servis bawah menurut Fikriyansyah (2022) adalah “servis dengan awalan bola berada dari bawah dengan satu tangan memegang bola dan satu tangan lainnya memukul bola. Tangan yang bertugas untuk memukul bola diayunkan dari belakang sampai ke depan dengan kencang hingga bola terlempar ke area lawan”. Beutelstahl, Dieter, (2015) mengemukakan tentang servis dalam permainan bola voli sebagai berikut: “Servis adalah sentuhan pertama dengan bola. Mula-mula servis ini hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang”(hlm. 8).

1.3.4 Permainan Bola Voli

Permainan bola voli menurut Irsyada (2023) adalah “suatu jenis permainan olahraga beregu yang melibatkan dua tim, dan masing-masing tim bola voli memiliki enam orang pemain”. Menurut Ahmadi (2007: 20) permainan bola voli merupakan “permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli”.

1.3.5 Model Pembelajaran

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model Pembelajaran menurut Trianto (2011), menyatakan bahwa: Model Pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

1.3.6 *Cooperative Learning*

Menurut Hamdayana (2016) *cooperative learning* adalah “rangkaiian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Menurut Rusman (2018) Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Artinya, kelompok belajar yang disusun haruslah beragam dan tidak pandang bulu.

1.3.7 *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) menurut Slavin (2015) adalah “bagian dari pembelajaran *cooperative learning* yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka” (p. 57). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut M. Salim Sumantri (2015) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kaskus dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompentensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Peningkatan Keterampilan Servis Bawah dalam Permainan Bola Voli dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*”

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menurut Sugiyono (2018) merupakan “jawaban atas tujuan penelitian yang dibahas dalam hasil penelitian, guna mendapatkan sistem pengetahuan dalam memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah yang sudah dirumuskan di dalam topik penelitian”.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi kepada pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan khasanah keilmuan Penjas dan olahraga seperti guru Penjas, peserta didik jurusan olahraga, dan pihak terkait lainnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan tentang model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam permainan bola voli supaya lebih semangat dan antusias lagi dalam belajar.

b. Bagi pendidik

Bagi pendidik diharapkan mampu digunakan sebagai gambaran dan masukan dalam pembelajaran peserta didik khususnya melalui model *cooperative learning* tipe TGT dalam permainan bola voli.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan, mengetahui dan memberikan informasi mengenai model *cooperative learning* tipe TGT dalam permainan bola voli.