

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengajarkan keterampilan fisik, teknik olahraga, serta prinsip-prinsip kesehatan dan kebugaran melalui aktivitas fisik yang terstruktur. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek fisik dan mental peserta didik melalui latihan yang teratur dan terencana. Menurut Mustafa (2022, p. 72) menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani adalah tahap total proses pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan kemampuan gerakan sukarela, tujuan, gerakan, dan tanggapan mental, emosional dan sosial yang terkait langsung. Sedangkan Menurut Haris et al. (2021, p. 13) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pada hakikatnya, Pendidikan Jasmani merupakan proses Pendidikan melalui aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ruang lingkup Pendidikan jasmani pada dasarnya tidak terpaku pada ranah psikomotor saja, tetapi juga dalam ranah afektif dan kognitif. Melalui aktivitas fisik nilai-nilai Pendidikan karakter juga bisa tercapai, seperti nilai kerja sama, tolong-menolong, sikap toleransi dan juga *fair play*. Nilai-nilai karakter tersebut bisa dicapai pada saat proses pembelajaran Pendidikan jasmani.

Permainan net merupakan suatu permainan yang didalamnya menggunakan net sebagai unsur permainannya. Net disini berfungsi tidak hanya berfungsi sebagai pemisah wilayah permainan tetapi juga sebagai cara untuk mendapatkan poin dalam permainan. Permainan Bulu Tangkis, Sepak Takraw, Tenis, Tenis Meja dan Bola Voli adalah contoh cabang olahraga dalam permainan net.

Menurut Umasugi et al. (2023, p. 56) menjelaskan bahwa Pengertian permainan bola voli adalah olahraga permainan yang di mainkan oleh dua grup atau dua tim yang berlawanan. Masing-masing Tim terdiri dari enam orang pemain. Olahraga ini mempunyai daya Tarik tersendiri, dimana gerakan-gerakan-nya yang mengandung unsur keperkasaan, seperti melakukan gerakan smash yang cepat dan kuat, membendung serangan, bahkan dapat mengambil bola yang sulit sekalipun, sehingga gerakan-gerakan

yang dilakukan dinilai sangat menarik. Pada dasarnya permainan Bola Voli merupakan permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain 6 orang pada setiap timnya yang dipisahkan oleh net dengan teknik dasar *service*, *passing*, *smash*, dan *block*.

Olaharaga bola voli ternyata cukup efektif disekolah karena bola voli merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipelajari dan dimainkan oleh siswa mulai dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Teknik dasar merupakan syarat untuk bisa bermain bola voli dengan baik. penguasaan teknik dasar yang baik akan memudahkan seorang pemain dalam menjalankan strategi dan akan timbul rasa percaya diri yang tinggi serta selalu optimis dalam setiap pertandingan. Adapun materi ajar atau Teknik-teknk dasar bola voli yang harus dikuasai oleh pemain bola voli menurut (Kardiyanto & Sunardi, 2020) “Permainan bola voli mempunyai beberapa macam Teknik dasar yaitu: 1) Teknik servis, 2) Teknik passing, 3) Teknik *spike*, 4) teknik bendungan (*block*)” (Dr. Deddy Whinata Kardiyanto & Drs. Sunardi, 2020, p. 15). Mengenai penguasaan Teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam suatu pertandingan disamping unsur kondisi fisik. Setiap Teknik tersebut mempunyai karakteristik dan fungsi yang berbeda. Dan dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Didalam Teknik dasar *spike* ada beberapa cara agar bisa melakukan *spike* dengan bagus, antara lain : 1) berdiri dengan sikap melangkah menghadap net, 2) letakkanlah berat badan di kaki depan, diawali dengan beberapa Langkah kaki dan melebar Langkah terakhir, 3) tolakkanlah kedua kaki keatas menyesuaikan tinggi bola kemudian diikuti dengan ayunan lengan kedepan atas untuk memukul bola dibagian atas, 4) pukul bola di bagian atasnya.

Setelah penulis melakukan observasi dilapangan terdapat permasalahan yang terjadi terhadap peserta didik SMAN 13 Garut mengenai keterampilan *spike* dalam permainan bola voli. Dari 33 peserta didik yang diamati, hanya sekitar 15% atau 4 sampai dengan 6 orang yang mampu melakukan teknik *spike* dengan benar, sementara sisanya menghadapi kendala seperti *timing* saat melakukan loncatannya kurang tepat sehingga pukulannya tidak maksimal, kemudian posisi tangan peserta didik tidak lurus, serta posisi jari tidak terbuka sehingga peserta didik kesulitan dalam memukul bola.

Berdasarkan fakta yang ada, keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik *spike* masih terbilang rendah. Jika tidak segera diberikan solusi, hal ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam materi bola voli. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan *spike* di SMAN 13 Garut adalah kurang efektifnya model pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung lebih terfokus pada pemberian instruksi langsung, di mana peserta didik hanya mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru tanpa diberikan ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih lanjut. Hal ini mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan secara mandiri dan lebih mendalam.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengatasi rendahnya keterampilan *spike* peserta didik di SMAN 13 Garut, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengadopsi model pembelajaran yang lebih fleksibel dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk saling membantu dan memberi umpan balik. Model pembelajaran kooperatif sendiri juga memiliki banyak modifikasi alur pembelajaran didalamnya dengan karakteristik yang berbeda. Salah satunya adalah model pembelajaran *cooperative* tipe STAD.

Model pembelajaran *Cooperative* type STAD ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1980. Menurut Hidayatul Rohmah et al. (2023, p. 272) menyatakan bahwa pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi maksimal. Model pembelajaran kooperatif ini adalah model pembelajaran yang paling sederhana, dimana karakteristik peserta didik yang tadinya *individualistic* diubah menjadi Kerjasama tim. Didalam model pembelajaran ini peserta didik dibagi kedalam kelompok yang bersifat heterogen dan diberikan tugas belajar yang sama sehingga tidak ada persaingan antar kelompok. Dengan begitu peserta didik akan lebih fokus untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, penulis membagi peserta didik menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), yang menekankan pada kerja sama antar siswa untuk

meningkatkan pemahaman dan keterampilan melalui diskusi kelompok dan pemberian umpan balik. Sementara itu, kelompok kontrol tetap menggunakan model pembelajaran yang sebelumnya diterapkan oleh guru, yang lebih terfokus pada instruksi langsung. Dengan pembagian ini, penelitian bertujuan untuk menganalisis perbedaan efektivitas antara kedua model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan *spike* pada peserta didik.

Berdasarkan uraian yang penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe STAD terhadap keterampilan *spike* dalam permainan bola voli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana penulis ungkapkan pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan penelitian ini sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen (*cooperative* tipe STAD) dengan kelompok kontrol terhadap keterampilan *spike* dalam permainan bola voli di SMAN 13 Garut? Jika terdapat perbedaan, manakah yang lebih baik.”

1.3 Definisi Operasional

- a. Pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan (Muhammad et al., 2024, p. 3).
- b. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran itu seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Amelia & Aisya, 2021, p. 186).
- c. *Cooperative learning* adalah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Ristono, 2022, p. 121).

- d. *Cooperative* tipe STAD, menurut Robert Slavin (1995) didalam buku Andi Sulistio & Dr. Nik Haryanti (2022, p. 16) adalah “STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) adalah model pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memahami materi pelajaran dan kemudian memperoleh skor individu berdasarkan tes. Slavin menyatakan bahwa STAD dirancang untuk meningkatkan pencapaian akademik dengan cara memberikan umpan balik positif kepada siswa berdasarkan kemajuan kelompok dan individu. Kunci dari model ini adalah kerja sama tim dan motivasi intrinsik yang didorong oleh sistem penghargaan kelompok”.
- e. keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut (Tria et al., 2023, p. 4)
- f. *Spike* merupakan Teknik serangan di atas *net* (jaring) (Afif, 2022, p. 32).
- g. Bola Voli merupakan permainan beregu menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu saling berhadapan. Pada permainannya masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18m x 9m. Tujuan pemain dalam bermain adalah menjatuhkan bola secepat mungkin di lapangan lawan. (Herdaphasa et al., 2023, p. 436).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen (*cooperative* tipe STAD) dengan kelompok kontrol terhadap keterampilan *spike* dalam permainan bola voli, Untuk mengetahui manakah yang lebih baik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis

Mendapatkan pengetahuan baru tentang cara meningkatkan keterampilan *spike* permainan bola voli pada pembelajaran PJOK melalui model *cooperative learning*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Melalui model *cooperative* tipe STAD diharapkan siswa lebih bersemangat dan terpacu dalam mengikuti pelajaran PJOK di sekolah dan lebih berprestasi lagi sehingga *spike* permainan bola voli dapat meningkat dan berkategori baik.

2) Bagi guru

Dapat dijadikan pedoman untuk menentukan pembelajaran yang lebih baik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan *spike* bola voli dan juga untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran

3) Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan, saran dan informasi terhadap SMA Negeri 13 Garut, untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses dan kemampuan siswa.