

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang tiada henti untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan serta karakter dan perilaku yang dimiliki individu agar kehidupannya dapat bermanfaat. Penelitian yang telah dilakukan oleh Syahidah (2015) menyatakan bahwa pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan berfungsi untuk menghilangkan penderitaan rakyat dari ketertinggalan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan individu dan membentuk suatu karakter serta generasi bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan atau mengembangkan berbagai potensi yang ada pada manusia dalam konteks dimensi keberagaman, moralitas, individualitas atau personalitas, sosialitas dan keberbudayaan secara menyeluruh dan terintegrasi (Sujana, 2019).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah, mata pelajaran ini meliputi materi tentang cabang-cabang olahraga, olahraga permainan dan materi tentang kesehatan lingkungan serta kesehatan tubuh. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang kemudian dilakukan secara sistematis (Prilanji, F.B., Simanjutak, V.G., Haetami, 2019). Dengan demikian, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani,

keterampilan gerak dan aspek-aspek fungsional yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran penjasorkes di sekolah masih belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fallo & Hendri (2016) menyatakan bahwa keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran penjas dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan belajar tersebut tidak cukup dapat tercapai oleh permainan bola voli itu sendiri, namun menuntut pula kecerdasan guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, gaya mengajar, metode mengajar yang tepat, termasuk daya dukung sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai (Yudiana, 2015). Masalah yang sering dijumpai oleh guru penjas dalam proses pembelajaran adalah masalah metode pembelajaran.

Dalam pembelajaran bola voli yang terjadi selama ini banyak diantara siswa yang cenderung bosan, malas dan mengeluh dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal tersebut diakibatkan dari penerapan suatu model pembelajaran. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan banyak mengalami kesulitan, sehingga dapat menyita waktu proses pembelajaran penjas, hal ini perlu dicarikan jalan keluar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Maka dari itu sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru harus merangkai terlebih dahulu materi pembelajaran, metode pembelajaran, gaya mengajar dan sarana prasarana agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan kondusif.

Yudiana (2015) mengemukakan bahwa permainan bola voli merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas

permainan dan olahraga. Permainan ini pertama kali diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang digemari banyak masyarakat. Bola voli merupakan salah satu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua grup berlawanan yang akan saling bertanding, dimana setiap grupnya terdiri dari 6 pemain yang menempati lapangan yang dibatasi oleh net, setiap grup berusaha untuk memukul bola melewati net dan akan mendapatkan 1 poin, jika bola berhasil jatuh di dalam lapangan lawan. Permainan selesai jika salah satu grup mencapai angka 25, ketika dalam angka 24-24, permainan akan dilanjutkan sampai tercapai selisih 2 angka. Pada permainan bola voli teknik dasar merupakan suatu faktor utama yang mendasar yang harus dikuasai. Dengan menguasai teknik dasar diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan bermain voli. Terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli yaitu, *passing*, *block*, *spike*, *service*.

Passing dalam permainan bola voli dibagi menjadi dua yaitu, *passing* bawah dan *passing* atas. *passing* bawah digunakan untuk menerima *service* dan menerima serangan dari lawan. *Passing* bawah dilakukan dengan kedua lengan untuk dioperkan atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Pada gerakan teknik *passing* bawah melibatkan beberapa gerakan dari anggota badan antara lain: posisi kaki, posisi badan, posisi kedua tangan, dan gerakan lanjut. Bagian-bagian tubuh tersebut merupakan rangkaian gerakan *passing* bawah yang tidak dapat dipisah-pisahkan pelaksanaannya untuk menghasilkan kualitas *passing* bawah yang baik dan sempurna (Maftukin & Adlan, 2020). Menurut (Febrianti et al., n.d) teknik *passing* bawah dilakukan dengan benar, kemungkinan besar dalam menerima serangan dari lawan akan berhasil, sehingga terjadi permainan yang baik dan kesempatan melakukan *spike* untuk mendapatkan poin akan terjadi.

Meskipun permainan bola voli merupakan olahraga yang banyak digemari oleh banyak kalangan, tetapi masih banyak siswa-siswi di Sekolah

yang belum memiliki keterampilan kemampuan *passing* bawah yang merupakan modal utama dalam permainan bolavoli. Masalah dalam penelitian ini yaitu masih banyak siswa-siswi yang belum menguasai keterampilan *passing* bawah permainan bola voli. Guru kurang menguasai model-model pembelajaran dalam penjas sehingga pembelajaran menjadi sedikit membosankan, proses pembelajaran olahraga tidak menggunakan model-model pembelajaran khususnya model kooperatif (Faozi et al., 2019). Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih baik dan kondusif.

Metode pembelajaran merupakan cara atau jalan seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tersalurkan. Guru selaku pengajar juga harus menguasai materi yang akan disampaikan, pandai menciptakan situasi dan kondisi mengajar yang menarik, serta kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif (Syahidah, 2015). Pembelajaran teknik *passing* bawah dapat dilakukan dengan bentuk lain yang menyerupai dan mengarah pada pembentukan *passing* bawah.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif, metode itu sendiri merupakan metode pembelajaran yang bersifat kelompok, siswa belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan

interaksi antar siswa, dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya (Zainal, 2018).

Dalam sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Romadhan (2019) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament” hasil penelitian mengemukakan bahwa penerapan model kooperatif tipe teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli pada siswa. Persamaan penelitian di atas dengan penulis terletak pada model pembelajaran kooperatif yang dilakukan pada pembelajaran permainan bola voli. Maka daripada itu, peneliti ingin mencoba apakah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif melalui permainan 2 vs 2 terhadap hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli di SMA Pasundan 1 Bandung dapat memberikan peningkatan atau sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan 2 VS 2 SMA Pasundan 1 Bandung”. Urgensi dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh model kooperatif melalui permainan 2 vs 2 jika di terapkan dalam pembelajaran olahraga dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran permainan bola voli di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif melalui permainan 2 vs 2 dapat memperbaiki proses pembelajaran *passing* bawah bola voli SMA Pasundan 1 Bandung.

2. Apakah model pembelajaran kooperatif melalui permainan 2 vs 2 dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli SMA Pasundan 1 Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif melalui permainan 2 vs 2 dapat memperbaiki proses pembelajaran *passing* bawah bola voli SMA Pasundan 1 Bandung
2. Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif melalui permainan 2 vs 2 dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli SMA Pasundan 1 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa
Agar siswa dapat memperoleh suasana pembelajaran yang baru, pengalaman dan meminimalisir kejenuhan untuk mengikuti proses pembelajaran bola voli dan meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Guru
Sebagai bentuk acuan bagi guru Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi permainan bola voli.
3. Bagi Sekolah
Memperoleh masukan baru mengenai *passing* bawah bola voli dan memperoleh nilai tambah pada saat menghadapi penilaian kerja sekolah.
4. Bagi Peneliti

Memberikan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif melalui media modifikasi permainan 2 vs 2 dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli SMA Pasundan 1 Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi merupakan kerangka sebuah organisasi yang menjelaskan bagaimana kegiatan tersebut harus dilakukan dan dijalankan untuk mencapai suatu tujuan. Adapun struktur organisasi skripsi disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah yang berkaitan dengan kesenjangan yang diharapkan dan fakta dilapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisikan kajian teori, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisikan tentang metode penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, indikator keberhasilan tindakan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Saran

Penelitian ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, implikasi dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Samsul Ma'arif, 2023

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN 2 VS 2 SMA PASUNDAN 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repostory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu