

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bola voli sekarang sudah berkembang dengan pesat, baik di dunia Internasional maupun di Indonesia. Hal ini merupakan modal dasar bagi PBVSI khususnya Pembina voli untuk terus mengembangkan serta meningkatkan mutu olahraga bola voli nasional. Salah satu usaha untuk mengembangkan pembinaan bola voli adalah dengan menerapkan Teknik dasar bola voli sedini mungkin kepada anak-anak sekolah melalui pembelajaran bola voli di sekolah. Pembelajaran bola voli di tingkat sekolah sangat dibutuhkan dalam menunjang program pemerintah dalam mewujudkan prestasi PBVSI, (Saputra, & Gusniar, 2019)

Menurut Pranopik (2017), permainan bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu beranggotakan enam orang. Teknik yang digunakan dalam permainan ini yaitu *passing*, *smash*, *block*, dan *servis*. Di antara teknik-teknik yang ada teknik yang menjadi penentu ialah teknik *smash*. Untuk mendukung pukulan ini diperlukan metode passing.

Dalam permainan bola voli, metode passing atas merupakan metode yang paling penting karena metode passing ini lebih sering digunakan untuk mengoper bola agar dapat menyerang ke arah lapangan lawan.

Senada dengan Suharno dalam Mushofi (2017), dalam bermain bola voli, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan yaitu pengembangan

kapasitas kondisi fisik, strategi dan kondisi mental. Tata cara bermain bola voli harus benar-benar diperhatikan sejak awal untuk menciptakan kualitas permainan bola voli yang baik. Penguasaan strategi-strategi penting dalam permainan bola voli merupakan salah satu variabel yang menentukan menang atau kalahnya suatu kelompok dalam suatu pertandingan.

Samsudin dalam Mushofi (2017) passing dikelompokkan menjadi dua macam antara lain passing atas dan passing bawah. passing atas lebih sering digunakan untuk melakukan set up sedangkan passing bawah sering digunakan untuk bertahan. passing atas harus dilakukan dengan baik, karena passing atas merupakan teknik passing yang paling banyak digunakan untuk mengoper bola yang kemudian di *smash* ke daerah lawan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, di kelas VII-E UPTD SMP Negeri 20 Kupang, yang berjumlah 30 orang, rata-rata sebagian siswa belum bisa melakukan teknik passing atas dengan benar sesuai dengan indikator penilaian. Sedangkan teknik passing atas dalam permainan bola voli merupakan teknik yang paling dominan dan paling sering digunakan dalam melakukan sebuah teknik penyerangan dan melakukan set up di permainan bola voli. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kurangnya pemahaman konsep teknik passing, latihan, dan kurangnya motivasi.

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut masih cenderung konvensional, karena guru dalam menyampaikan materi belum menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi atau model

pembelajaran tertentu. Pembelajaran lebih banyak dilakukan secara langsung melalui demonstrasi sederhana dan latihan berulang tanpa adanya pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, seperti kerja kelompok atau permainan terstruktur. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan teknik passing atas bola voli.

Menurut Nurul Aini dalam Hasriadi (2022), strategi pembelajaran merupakan bagian yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan dari satu komponen ke komponen lainnya yang dapat mendukung tata cara penggunaan pembelajaran dari berbagai pengalaman belajar dengan menggunakan media canggih seperti pengembangan pembelajaran.

Bentuk pembelajaran yang cocok sebagai suatu koordinat tambahan dalam sebuah strategi pembelajaran yaitu strategi kooperatif.

Menurut Hasanah, & Himami (2021), pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut terlihat dari persiapan pembelajaran yang lebih menekankan pada metode bekerja sama secara berkelompok. Tujuan yang ingin dicapai bukan sekedar kemampuan skolastik dalam hal penguasaan materi pelajaran, melainkan juga adanya komponen dan partisipasi otoritas. Salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang sering digunakan adalah Tipe *Teams Games Tournament*.

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pertama kali diciptakan oleh David De Vries dan Keith Edward, tipe ini merupakan teknik utama dari John Hopkins. *Teams games tournament* merupakan salah satu

bentuk pembelajaran kooperatif yang di mana guru menempatkan siswa dalam kelompok berpikir yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang mempunyai kemampuan, orientasi, dan suku atau ras yang berbeda.

Sesuai dengan Slavin (2015), *teams games tournament* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan kompetisi logis, tes, dan sistem evaluasi kemajuan individu, dilakukan setiap individu saling bersaing dengan kelompok lain yang kinerja akademisnya sebanding dengan individu lainnya.

Dalam pembelajaran *teams games tournament* terdapat tahapan-tahapan yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Sesuai dengan Suwarta (2016), pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah pembelajaran yang menyenangkan untuk ditampilkan di dalam kelas. Siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan memanfaatkan kualitas mereka. Rasa percaya diri siswa akan meningkat, perilaku berisiko terhadap siswa lain akan semakin kecil, meningkatkan karakter yang baik, dan membangun hubungan yang baik antara siswa dan siswa serta siswa dan pendidik/guru. Sesuai dengan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pasing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VII-E UPTD SMP Negeri 20 Kupang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebaga berikut:

1. Pembelajaran pendidikan jasmani masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar.
2. Guru belum banyak menggunakan model pembelajaran kooperatif yang variatif dan menyenangkan.
3. Model pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan partisipasi seluruh siswa secara merata.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah yang telah diidentifikasi, maka penulis perlu membatasi masalah agar penelitian dapat dilaksanakan secara focus dan mendalam. Adapun masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut: Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan hasil belajar passing atas bola voli pada siswa kelas VII-E UPTD SMP Negeri 20 Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* terhadap peningkatan hasil belajar passing atas bola voli pada siswa kelas VII-E UPTD SMP Negeri 20 Kupang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta menjadi masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, serta melatih kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dengan teman dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* serta menjadi bekal dalam dunia pendidikan di masa mendatang.