

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Untuk itu, setiap siswa diharuskan mengikuti program mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari kelas tujuh sampai dengan kelas sembilan, khususnya untuk sekolah menengah pertama dengan waktu dua jam pembelajaran setiap minggunya yang terdiri dari materi pembelajaran permainan bola besar, permainan bola kecil, olahraga bela diri, atletik, senam, dan olahraga air (renang). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani pada pengetahuan siswa dan sikap sosial pada siswa.

Permainan bolavoli di ciptakan pada tahun 1885 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda bernama, Young Men Christian Association (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Awal mula nama permainan ini adalah "minotte" yang permainan ini mirip dengan permainan badminton, dan permainan ini mulanya dimainkan oleh banyak orang, tidak terbatas sesuai dengan tujuan semula yaitu: untuk mengembangkan kesegaran jasmani para buruh disamping mereka juga bersenam massal. William G. Morgan kemudian melanjutkan idenya untuk mengembangkan permainan tersebut agar mencapai cabang olahraga yang dipertandingkan. Nama permainan kemudian menjadi "*volley ball*" yang artinya kurang lebih mem-*volley* bola berganti-ganti.

Permainan bolavoli adalah usaha untuk mematikan bola di lapangan lawan dengan jalan apapun yang diperkenankan dalam peraturan.

Berikut ini penjelasan tentang permainan bolavoli.

1. Permainan bolavoli dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 6 orang pemain yang saling berhadapan untuk mencapai angka 25 terlebih dahulu.

2. Permainan dimulai dengan melakukan servis terlebih dahulu yang ditentukan oleh undian wasit.
3. Setelah servis, bola diterima oleh pemain lawan.
4. Hak memainkan bola sebanyak 3 kali.
5. Dalam sebuah tim ada 4 pemain penting yaitu toser (pengumpan), spiker (tukang smash), libero (berposisi di belakang), dan defender (pemain bertahan).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti permainan bolavoli merupakan salah satu permainan yang sangat digemari oleh siswa-siswi di SMP Negeri 1 Suwawa lebih khususnya siswa kelas VIII^b. Namun sangat disayangkan, keantusiasan siswa dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes khususnya materi permainan bolavoli tidak dapat dijadikan suatu jaminan bahwa mereka dapat bermain bolavoli dengan baik dan benar. Terlebih lagi dalam penguasaan *passing* atas yang masih jauh dari apa yang diharapkan. Hal tersebut tentu saja mengidentifikasi rendahnya siswa dalam melakukan *passing* atas. Dari uraian tersebut maka salah satu pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan siswa dalam melakukan *passing* atas melalui model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*. Melalui bimbingan guru, siswa dapat melakukan *passing* atas. Melalui model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*. Hal ini dilakukan untuk melatih siswa dalam melakukan gerakan mandiri dan terstruktur dengan baik.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa di atas maka guru/pengajar harus memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai. Adapun metode atau model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*. Menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD* pada olahraga permainan bolavoli khususnya *passing* atas maka guru/pengajar akan lebih mudah mengajar, dan para siswa bisa terampil melakukan gerakan *passing* atas dengan baik dan benar. Adapun inti dari model pembelajaran *kooperatif tipe STAD* adalah membentuk kelompok dan pola gerak yang otomatis kepada siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dan mengerti.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka dengan begitu judul penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut; **MENINGKATKAN KETERAMPILAN *PASSING* ATAS PADA PERMAINAN BOLAVOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMANT DIVISION (STAD)* PADA SISWA KELAS VIII^b SMP NEGERI 1 SUWAWA**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Keterampilan siswa dalam melakukan *passing* atas belum baik dan benar.
2. Keantusiasan siswa dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes khususnya materi permainan bolavoli tidak dapat dijadikan suatu jaminan bahwa mereka dapat bermain bolavoli dengan baik dan benar.
3. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*, dapat meningkatkan keterampilan *passing* atas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “ Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*, dapat meningkatkan keterampilan *passing* atas pada permainan bolavoli pada siswa kelas VIII^b SMP Negeri 1 Suwawa?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan keterampilan *passing* atas pada permainan bola voli melalui model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*. Hal ini di pilih sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan *passing* atas sebagai berikut:

- 1) Guru mengumpulkan siswa.
- 2) Guru memberikan pemanasan pada siswa’
- 3) Guru menjelaskan *passing* atas yang menyelimuti (sikap awal, sikap pelaksanaan, sikap akhir).
- 4) Guru menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*.

- 5) Peneliti mengevaluasi setiap gerakan *passing* atas sesudah memberikan materi *passing* atas dengan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *passing* atas pada permainan bolavoli melalui model pembelajaran *kooperatif tipe STAD* pada siswa kelas VIII^b SMP Negeri 1 Suwawa.

1.6 Manfaat penelitian

1. Manfaat secara teoristis

Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dari peneliti atau guru penjasorkes disekolah yang bersangkutan untuk menjadi acuan berfikir secara ilmiah.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keterampilan *passing* atas pada permainan bolavoli.

- b. Bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas guru khususnya guru penjasorkes. Dapat memberikan tambahan pengalaman bagi guru yang menghadapi Permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya, terutama yang berkenan dengan aspek-aspek lain dalam pembentukan watak dan karakter siswa di sekolah menengah pertama dan Dapat meningkatkan mutu di sekolah.

- d. Bagi peneliti

Memberikan banyak pengalaman dalam menghadapi dan mengatasi segala permasalahan yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran.