

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan salah satu faktor penting bagi bangsa Indonesia. Berhasil tidaknya suatu bangsa terletak pada kualitas pelaksanaannya untuk membangun manusia yang berkualitas tinggi tidak ada jalan kecuali melalui pendidikan.

Penjasorkes merupakan proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Model pembelajaran jasmani tidak harus berpusat pada guru saja, tetapi keberadaan siswa juga sangat berperan dalam pembelajaran penjasorkes.

Berhasil tidaknya pembelajaran penjasorkes ditentukan oleh guru penjasorkes karena pembelajaran penjasorkes melibatkan gerak dan peserta didik dituntut untuk menguasai dan memahami gerak yang benar. Untuk itu guru penjasorkes perlu memilih dan menggunakan model-model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dari kegiatan belajar mengajar siswa memperoleh pengalaman belajar gerak yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Tapa dengan subjek penelitian kelas VIII (Delapan) dengan karakteristik yang berbeda-beda sebagian besar siswa belum bisa melakukan gerakan passing bawah pada permainan bolavoli dengan baik dan benar, hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat melakukan passing bawah dengan baik. Faktor-faktor penyebab diantaranya, kurangnya Saran dan prasarana yang dapat memadaikan permainan bola voli, jumlah frekuensi pembelajaran tidak maksimal, strategi, metode dan model pembelajaran yang kurang variatif. Salah satu solusi adalah memberikan pelajaran tertentu yang dapat menarik semangat belajar siswa, sehingga terkesan menarik perhatian dan menambah gairah belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Yang dimaksudkan solusi dari permasalahan di atas adalah model pembelajaran.

Menurut M. Yunus teknik dasar voli meliputi: *passing*(mengoper), *service* (menyajikan), *setup* (umpan), *block* (bendungan) dan *spike* (memukul) (Yunus, 1992 : 68). Dari sekian banyak metode ada salah satu pendekatan yang membuat siswa merasa tertarik dan tujuan pembelajaran tercapai serta siswa belajar bersosialisasi atau bekerjasama yakni dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Adapun ciri khusus dari model pembelajaran ini adalah media yang digunakan yaitu dengan menggunakan model permainan atau game yang di lombakan melalui turnamen. Dengan model turnamen ini diharapkan para peserta didik lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan jalan berkompetisi.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola volis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa. maka peneliti berusaha mengadakan penelitian dengan rumusan masalah, Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola volis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa ? Dan Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola volis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa? Tujuan dari penelitian ini adalah : **Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola volis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa.**

Berdasarkan uraian tersebut, maka masalah pokok yang timbul adalah model pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan Pada Penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah pada permainan bola voli, kurangnya kekuatan tangan dalam melakukan *passing* bawah pada permainan bola voli dan kurangnya keseimbangan tubuh dalam melakukan *passing* bawah pada permainan bola voli.

Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat berpengaruh terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli? Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap kemampuan *passing* bawah bola voli? apakah peran guru dapat berpengaruh terhadap kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli. Dengan demikian hal ini dijadikan pegangan bagi guru, guna pelaksanaan pelatihan dan pembelajaran secara efisien dan efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan merupakan sumbangan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang akan diterapkan dengan demikian hasil hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk usaha perbaikan pembelajaran pada siswa utamanya pada teknik dasar passing bawah bola voli.

1.5.1 Manfaat Praktis

1. Siswa

Bagi siswa, menambah wawasan & pengetahuan dalam PBM

2. Guru

Bagi Guru, menjadi referensi dalam mengajar

3. Sekolah

Bagi sekolah, pedoman dalam menentukan metode yang digunakan.

4. Peneliti

Bagi peneliti, sebagai modal setelah jadi tenaga pengajar.

1.5.2 Manfaat Toritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran dan ilmu pengetahuan khususnya pendidikam jasmani pada pemain bola voli tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) terhadap kemampuan passing bawah.