

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan kreativitas. Untuk dapat mencapai hasil yang baik dalam pendidikan tersebut sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar langsung. Salah satu pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas tersebut yaitu pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif. Menurut Lengkana (2017:11) Pendidikan jasmani adalah sebagai salah satu pelajaran yang memiliki berbagai kelebihan hendaknya memiliki status yang sama pentingnya dengan mata pelajaran lain dalam perspektif orangtua, siswa, sekolah, dina, dan pemerintah pusat. Menurut Irwanto (2017 : 11) Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Menurut Iyakrus (2018:169) Pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas-aktivitas jasmani/*physical activities* seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, cultur, emosional, dan etika.

Menurut Rahayu (2016:23) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasman, mengembangkan keterampilan motorik pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, yaitu jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas berarti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan dan nilai-nilai sikap serta emosional. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kepribadian, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pentingnya memahami konsep pendidikan jasmani dan olahraga akan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga. Guna mewujudkan tujuan pendidikan jasmani tersebut, salah satu upaya yang hendaknya dilakukan adalah dengan mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Ada banyak cabang olahraga permaianan yang kita ketahui, salah satunya adalah permaianan bola voli.

Menurut mawarti (2019 : 69) Permainan Bola voli adalah olahraga beregu yang dalam pelaksanaan permainannya dilakukan dengan memantulkan bola secara bergantian dari tim yang satu ke tim lawan yang bertujuan untuk mematikan lawan dan memperoleh kemenangan. Menurut Fahmi (2022 : 175) Prinsip bola voli adalah memantulkan bola voli agar jangan sampai menyentuh lantai, bola dipantulkan paling banyak tiga kali sentuhan dalam lapangan sendiri dan mengusahakan bola melewati net lawan. Tentunya untuk melakukan hal ini para siswa wajib menguasai beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli, diantaranya yaitu *servis atas*, *servis bawah*, *passing atas*, *passing bawah*, *smash* dan *block*.

Materi pembelajaran didalam permainan bola voli sangatlah beragam, salah satu meteri dalam permaian bola voli adalah *servis atas*. *Servis atas* awalnya hanya di pandang sebagai pukulan awal dalam permainan bola voli, namun *servis atas* kemudian berkembang menajdi senjata yang ampuh untuk menyerang lawan. *Servis atas* harus dilakukan dengan baik oleh semua pemain, kerana kesalahan pemain akan mengakibatkan penambahan angka untuk tim lawan. Demikian pentingnya kedudukan *servis atas* dalam permaianan bola voli, harus dikuasai oleh semua pemain. Dari uraian diatas dapat

disimpulkan, bahwa teknik *servis* mempunyai kegunaan atau senjata yang ampuh untuk menyerang pertahanan tim lawan. Oleh karena itu, teknik *servis* atas perlu dilatih sejak dini khususnya pada saat di sekolah.

Meskipun *servis* atas terlihat mudah untuk dilakukan, namun pembelajaran *servis* atas jika dilakukan berulang-ulang dengan proses pembelajaran yang monoton akan sangat membuat siswa menjadi bosan dan tidak bersemangat dan Perlu kita ketahui bahwa banyak siswa-siswa yang terkesan malas untuk latihan dan menghafal gerakan *servis* atas jika sendirian karena terkesan membosankan. Maka dari itu, mungkin dengan di bentuknya proses pembelajaran yang berbeda dan tidak monoton akan lebih menyenangkan, contohnya proses pembelajaran yang berkelompok atau bentuk pembelajaran yang bersaing dengan para siswa yang lainnya akan membuat siswa lebih semangat dan suasana akan lebih menyenangkan. Hal ini akan menjadi acuan dalam menyikapi apa yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMK N 1 Sanggau, hampir seluruh siswa dapat melakukan *servis* atas bola voli tetapi teknik dan perkenaan pada bola masih tidak sempurna sehingga menyebabkan arah bola yang tidak sesuai dengan yang diinginkan, banyak siswa pada saat melakukan *servis* atas pukulannya tidak melewati jaring net atau bahkan tidak memasuki area lapangan sehingga nilai yang diperoleh rata-rata tidak mencapai target. Hal ini juga dapat menyebabkan hasil belajar siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di sekolah yaitu 75.

Dari permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar *servis* atas bola voli pada siswa SMKN 1 Sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat dari yang sebelumnya. Kemudian peneliti memilih metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *servis* atas siswa. Maka dari itu peneliti tertarik menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih metode pembelajaran ini karena metode pembelajaran tersebut merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa bersama dengan kelompoknya dapat mencoba pertandingan

bola voli dengan kelompok yang lainnya, dengan catatan wajib untuk melakukan servis atas. Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan servis atas bola voli dan membuat peserta didik tidak merasa takut dan mempunyai kekuatan serta keberanian untuk melakukan servis atas bola voli. Dengan adanya latihan yang efektif dan efisien siswa dapat melakukan keterampilan bermain bola voli terutama pada servis atas dengan cara yang benar, salah satu pembelajaran servis atas bola voli adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan untuk melakukan permainan bola voli. Dalam penelitian ini yang akan dinilai adalah proses servis atas bola voli.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau. Diketahui bahwa ada 9 kelas untuk kelas XI dengan jurusan yang berbeda-beda. Mengapa peneliti memilih kelas XI AKL 1? Alasan peneliti memilih kelas XI AKL 1 sebagai objek penelitian ini adalah tentunya sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan observasi atau wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani di sekolah SMK N 1 Sanggau. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut dari 9 kelas yang ada, kelas XI AKL 1 ini termasuk kelas yang kurang menguasai teknik dasar servis atas bola voli, bahkan hasil belajar servis atas dari kelas ini tidak mencapai 50% siswa yang dapat melakukan servis atas dengan teknik yang benar. Hal ini bisa dilihat dalam lembar lampiran data pra siklus sebelum peneliti melakukan penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau. Maka peneliti menentukan mengkaji secara lebih spesifik dalam penelitian ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas pada Bola Voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah, Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar servis atas pada bola voli melalui metode *Team Games Tournament* ( TGT) Pada siswa kelas XI AKL SMK N 1 Sanggau?

Sesuai dengan masalah umum diatas, sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran servis atas pada bola voli melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran servis atas pada bola voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar servis atas pada bola voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar servis atas pada bola voli melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau.

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perencanaan pembelajaran servis atas pada bola voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau
2. Pelaksanaan pembelajaran servis atas pada bola voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau
3. Terjadinya peningkatan hasil belajar servis atas pada bola voli melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK N 1 Sanggau

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari laporan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan inspirasi khususnya dibidang olahraga bola voli.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Guru

Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan metode team games tournament sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani

#### b. Siswa

Dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta kerjasama dalam pembelajaran

#### c. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa

#### d. Lembaga

Sebagai pedoman mahasiswa jurusan pendidikan jasmani dibidang olahraga menjadi terobosan baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## **E. Ruang Lingkup**

### 1. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatnya. Menurut Sugiyono (2022:38), variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada pada diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan diantara obek-objek tersebut, adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu variabel tindakan dan variabel masalah.

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Adapun yang menjadi variabel tindakan adalah penelitian ini adalah pembelajaran melalui metode *Team Games Tournament* (TGT).

b. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah variabel yang tidak tergantung pada variabel lain atau bisa berdiri sendiri, variabel ini sengaja dimunculkan atau dipelajari pengaruhnya untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan terhadap variabel tindakan.

Kristiyanto, (2010; 83)"Variabel yang menggambarkan masalah dalam PTK yang telah jelas variabel (y) atau variabel terikat. Variabel (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK. Variabel (y) itu sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata dikelas/dilapangan". Adapun variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar servis atas permainan bola voli.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam penelitian perlu dikemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Servis atas permainan bola voli

*Servis* atas adalah Suatu sergan awal dengan upaya memasukkan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu

tangan dan dilakukan oleh pemain baris belakang yang dilakukan di daerah serve

b. Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba untuk memenangkan timnya sendiri.