

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.2 Konsep Belajar

Mendengar istilah belajar khususnya di Indonesia mungkin sudah tidak asing lagi di benak masyarakat, karena belajar merupakan bagian yang sangat mendasar yang perlu dikembangkan dalam diri setiap individu. Orang sering beranggapan bahwa belajar hanya terjadi dalam konteks dunia pendidikan, seperti di sekolah dan perguruan tinggi, padahal itu tidak sepenuhnya benar. Hanafy (2014, hlm 68) “Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar membentuk kemampuan yang relative konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara”. Pendapat di atas beranggapan bahwa belajar menghasilkan perubahan pada diri individu yang dapat membentuk kemampuan yang relative konstan. Menurut Wahid (2018) “Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”. Pendapat berikut menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses dan kegiatan yang melibatkan sifat perubahan yang dapat mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dapat mempengaruhi dan mengubah perilaku seseorang, tidak hanya terhadap diri sendiri tetapi juga terhadap orang lain dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Dari perspektif pembelajaran, pembelajaran tidak bisa hanya dilihat dari satu sisi tetapi harus dilihat secara holistik ketika masyarakat pada umumnya selalu mengaitkan proses pembelajaran dengan bidang formal atau pendidikan, menjaga agar masyarakat perlu mengetahui bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja, bertujuan untuk menambah wawasan dari mereka yang awalnya gaptek untuk mengerti dan mereka yang sudah memiliki wawasan yang bisa memperkuat apa yang dilihat secara mendalam.

2.2.1 Prinsip – prinsip Belajar

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan dalam hidupnya baik tingkahlaku, sikap, keterampilan, daya pikir, dan berbagai kemampuan lainnya yang diperlukan dalam kehidupan yang menunjukkan perubahan perilakunya. Prinsip Belajar:

1. Prinsip Kesiapan Proses yang dipengaruhi kesiapan peserta didik atau kondisi peserta didik yang memungkinkan dia belajar.
2. Prinsip Motivasi Suatu keadaan dari peserta didik untuk mengatur arah kegiatan dan memelihara kondisi tersebut.
3. Prinsip Persepsi Interpretasi tentang situasi yang hidup dan dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri. Setiap peserta didik dapat melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain.
4. Prinsip Tujuan Sasaran khusus yang hendak dicapai oleh setiap peserta didik yang tergambar dalam pikiran dan dapat diterima oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran yang terjadi.
5. Prinsip Pembedaan Individual Proses pengajaran semestinya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas dan dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar setinggi-tingginya. Pengajaran yang hanya memperhatikan satu tingkat sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh siswa.
6. Prinsip Transfer dan Retensi Proses Transfer adalah belajar dianggap jika seorang peserta didik dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru dan dapat digunakan pada situasi lain. Retensi adalah kemampuan seseorang yang dapat menggunakan lagi hasil belajar.
7. Prinsip Belajar Kognitif adalah proses pengenalan dan penemuan yang mencakup asosiasi antar unsure, pembentukan konsep, penemuan masalah dan keterampilan memecahkan masalah yang dapat membentuk perilaku baru, berfikir, menalar, menilai dan berimajinasi.
8. Prinsip Belajar Afektif dalam prinsip belajar afektif, seseorang akan menemukan nilai emosi, dorongan, sikap dan minat bagaimana dia menghubungkan dengan pengalaman baru.

9. Prinsip Belajar Evaluasi dapat mempengaruhi proses belajar saat ini dan selanjutnya pelaksanaan pelatihan evaluasi memungkinkan bagi peserta didik untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan.
10. Prinsip Belajar Psikomotor mengandung aspek mental dan fisik yang menentukan bagaimana peserta didik dapat mengendalikan aktivitas ragawinya.

2.2.2 Tujuan Belajar

1. Untuk memperoleh pengetahuan Hasil dari belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berfikir seseorang menjadi lebih baik.
2. Menanamkan konsep dan keterampilan Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati yang berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks karena bersifat abstrak yang berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.
3. Membentuk sikap Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

2.3 Konsep Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan salah satu aspek interaksi yang berlangsung melalui kegiatan belajar dan mendidik secara terus menerus, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku. Pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu proses yang memadukan dua kegiatan yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Menurut Yamin (2013, hlm 15) "Pembelajaran adalah usaha yang disengaja, ditentukan dan dikendalikan agar orang lain belajar atau untuk mengadakan perubahan yang relatif permanen pada orang lain". Maksud dari pendapat di atas adalah bahwa proses pembelajaran harus terdiri dari strategi yang baik, dan karena tidak ada instruksi yang jelas beredar, dalam praktiknya semuanya dapat dikendalikan sesuai rencana, terutama siswa akan

memiliki efek yang dihasilkan dalam bentuk dapat merasakan Perubahan perilaku yang relatif permanen. Menurut Huda (2013, hlm 2) “ Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Maksud dari pendapat diatas adalah hal ini itu yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Tidak dapat disangkal bahwa pendidik adalah jembatan yang memberikan pengetahuan kepada siswa selama proses pembelajaran dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku. Seperti yang dikemukakan oleh Pane & Dasopang (2017, hlm 337) “Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pendapat berikut memperjelas bahwa pendidik atau guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Di sana, guru harus secara sadar atau merencanakan proses pendidikan (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) Agar dapat menyelesaikan proses pembelajaran.

Banyaknya pandangan yang berpendapat mengenai pembelajaran, maka perlu adanya kesenjangan agar masyarakat global dapat mengambil esensi dari proses Pembelajaran telah dipahami sejak awal dengan munculnya berbagai pendapat para ahli tentang pembelajaran, dan dapat ditarik benang merah terkait apa itu pembelajaran. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan proses belajar mengajar di mana guru menanamkan pengetahuan. Siswa berasimilasi dan menanggapi pengetahuan yang berasimilasi. Terjadi proses interaksi yang mengakibatkan siswa mengalami perubahan tingkah laku yang bersifat permanen.

2.3.1 Prinsip-prinsip pembelajaran

Belajar harus mengarah pada hal-hal yang positif dan konstruktif. Setiap individu dapat belajar dari lingkungan seperti sekolah, rumah, masyarakat, laboratorium dan museum. Secara umum, belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk membuat perbedaan dalam hidupnya, seperti perilaku, pola, pemikiran, nilai-nilai kehidupan, dan berbagai keterampilan lain

yang dibutuhkan kehidupan. Darman (2020, hlm 8) “Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu”. Pengamatan di atas menjelaskan bahwa belajar itu membutuhkan beberapa komponen yang harus diperhatikan seperti belajar itu proses melihat, selain melihat juga belajar merupakan proses pengamatan yang sedang ada dalam pembelajaran. Pane & Dasopang (2017, hlm 337) “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak beubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah”.

Pengamatan di atas menjelaskan bahwa prinsip pembelajaran sangat penting jika ada prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, dengan adanya pandangan tersebut maka penulis memberikan pandangannya tersendiri terhadap prinsip-prinsip pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran sebagai dasar perubahan perilaku
2. Dampak dari proses pembelajaran adalah perubahan tingkah laku secara menyeluruh
3. proses pembelajaran terjadi karena kebutuhan harus dipenuhi dan tujuan tercapai.
4. pembelajaran adalah salah satu bentuk pengalaman

Pada dasarnya belajar bertujuan untuk mempersiapkan diri untuk menyongsong masa depan yang akan datang, kita harus siap menghadapi dunia ini yang amat rumit dan amat banyak sekali tantangan, yang bisa menyelamatkan kita yaitu ilmu yang kita bangun sejak kecil sampai kelak akhir hayat kita. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya.

2.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat digambarkan sebagai sistem yang dirancang untuk menghasilkan hasil yang khas. Tentunya untuk mencapai suatu hasil yang berkarakteristik, kita harus melalui proses pembelajaran yang tujuannya untuk mencerdaskan siswa. Proses pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan

rangkaian kegiatan dengan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran menurut Pane & Dasopang (2017, hlm 340)

1. Guru dan siswa

Dalam UU. RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Bab IV pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidikan perguruan tinggi.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan saran yang dapat dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran dapat lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

3. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah substansi yang dapat disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat berjalan. Oleh karena itu, guru yang dapat mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang dapat disampaikan kepada siswa. Materi belajar merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Suharmi Arikunto memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa. Maka, seorang guru ataupun pengembangan kurikulum seharusnya tidak boleh lupa harus memikirkan sejauh

mana bahan-bahan yang topiknya tertera yang berhubungan dengan kebutuhan siswa pada usia tertentu dan dalam lingkungan tertentu juga.

4. Metode Pembelajaran

Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies For College Class Romm* yang dikutip oleh Abdul Majid, mengatakan “Bahwa pengertian metode adalah cara untuk mencapai sesuatu. Untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu”.

5. Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat pendukung untuk memperlancar penyelenggaraan agar lebih efisien dan efektif dalam mencapaitujuan pembelajaran. Alat bantu atau media pembelajaran data berupa orang, mahluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

6. Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. melalui evaluasi dapat diketahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran (hal 340).

Uraian di atas merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Konsep pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap kelangsungan hidup masyarakat global. Konsep yang dipelajari dapat memengaruhi perubahan perilaku yang penting dan bertahan lama jika tanaman ditanam dengan benar sejak usia dini.

2.4 Konsep Model Pembelajaran

Pendidikan memberikan suatu wadah yang sangat terbuka untuk semua kalangan, dimana pendidikan dapat dirasakan tanpa melihat batasan tepat dan waktu, esensi pendidikan kali ini akan terarah pada domain pendidikan pada ranah sekolah, dimana ranah sekolah merupakan tempat yang tepat untuk berbicara mengenai pengetahuan dan disiplin ilmu, didalam ranah sekolah memiliki

berbagai disiplin ilmu serta tenaga pendidik yang bertalenta di bidangnya, ranah sekolah selalu memberikan proses pembelajaran yang terencana demi terciptanya perubahan perilaku, perencanaan yang dapat merubah perilaku adalah perencanaan yang memiliki struktur model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Menurut Aunurrahman (Hasanah 2019, hlm 113) yaitu “Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran”. Pandangan berikut mengemukakan bahwa berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut (Elisa, 2021) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri Arends dalam abbas, (Elisa, 2021).

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk

3. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching*).

Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning / CTL*) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru dalam proses pembelajaran

dengan mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan motivasi siswa yang membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, warga Negara dan tenaga kerja.

4. Model Pembelajaran Inkuiri.

Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan (Elisa, 2021).

5. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (*Concept Learning*).

Model pembelajaran Pencapaian Konsep ini berangkat dari studi mengenai proses berfikir yang dilakukan Bruner, Goodnow, dan Austin (Elisa, 2021) yang menyatakan bahwa model ini dirancang untuk membantu mempelajari konsep-konsep yang dapat dipakai untuk mengorganisasikan informasi sehingga dapat memberi kemudahan bagi mereka untuk mempelajari konsep itu dengan cara efektif, menganalisis, serta mengembangkan konsep. Pengertian Model Pencapaian Konsep ini juga merupakan model yang efisien untuk menyajikan informasi yang terorganisasikan dalam berbagai bidang studi, salah satu keunggulan dari model pencapaian konsep ini adalah meningkatkan kemampuan untuk belajar dengan cara yang lebih mudah dan lebih efektif.

6. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2.5 Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang saling percaya satu sama lain, anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan kelompok yang bersifat *heterogen*. Asumsi menurut Sinaga (2019 hlm 8) "*Cooperative learning* dapat diartikan belajar bekerja sama meraih keberhasilan dalam ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu setiap siswa harus mempunyai atau memiliki kemampuan atau keterampilan berpikir

yang bagus atau baik (*thinking skill*)". Asumsi lain menurut Huda (2013, hlm 111) yang menjelaskan tentang *cooperative learning* ialah "Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri". Menurut Rusman (Mendala 2019) bahwa "Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen".

Dari tiga pendapat bisa disimpulkan bahwa *cooperatife learning* adalah pembelajaran kelompok di mana satu orang berinteraksi satu sama lain untuk memecahkan masalah belajar yang diajukan oleh seorang guru, bekerja sama akan berdampak signifikan pada kepribadian sosial, mengurangi perilaku negatif tentang pada dasarnya dapat membawa kekuatan dan keuntungan bagi diri sendiri.

2.5.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Cooperatife Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur – unsur dasar yang membedakan pemisahan dari kelompok yang dibuat tanpa pertimbangan. Implementasi yang tepat dari proses pembelajaran kolaboratif akan memungkinkan pendidik untuk mengelola kelas dengan lebih baik dan lebih efektif. Ada lima unsur dasar menurut Rusman & Pd (2012, hlm 212) dalam pembelajaran kooperatif (*cooperatife learning*) yaitu sebagai berikut :

- a. Prinsip Ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaktion*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.

- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif’.

Setelah kita memahami tentang pengertian model *cooperative learning* yang harus lebih memperhatikan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran *cooperative learning*, sekarang dapat ditarik kesimpulan dengan menyeluruh bahwa Model pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran berbasis kelompok dimana setiap anggota memiliki peran penting untuk dimainkan, namun harus ditekankan bahwa model pembelajaran *cooperative* bukanlah tentang kerjasama tim, karena perbedaannya, apalagi sangat jelas. Pembentukan kelompok dan semua anggota berperan aktif, sedangkan kerjasama tim adalah pembentukan kelompok dan satu orang akan menjadi pemimpin atau pusat utama. Apalagi pembelajaran *cooperative* memiliki karakteristik, prinsip dan tujuan yang berbeda dengan model lain, sehingga model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat diapresiasi.

2.5.2 Prosedur Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki basis pada teori psikologi kognitif dan teori pembelajaran sosial. Fokus pembelajaran *cooperative learning* tidak hanya bertumpu pada apa yang dilakukan peserta didik tetapi juga pada apa yang dipikirkan peserta didik selama aktivitas belajar berlangsung. Informasi dalam program kurikulum tidak hanya disampaikan kepada siswa oleh guru, tetapi siswa difasilitasi dan dimotivasi untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompok, dengan guru dan dengan bahan ajar secara optimal sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam pembelajaran *cooperative learning*, guru berperan sebagai fasilitator, penyedia sumber belajar bagi peserta didik, guru peserta didik dalam belajar memecahkan masalah, dan sebagai pelatih peserta didik agar memiliki ketrampilan *cooperative learning*.

Langkah-langkah pembelajaran menurut Rusman & Pd (2012, hlm 212) *cooperatife learning* dibagi dalam beberapa langkah yaitu:

- a. Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
- b. Belajar Kelompok, Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. Penilaian, Penilaian dalam penjelasan kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- d. Pengakuan Tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi”.

2.5.3 Model-Model Pembelajaran *Cooperatife Learning*

Cooperative learning adalah strategi belajar mengajar yang menekankan sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau saling membantu dalam suatu struktur kolaboratif yang teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih. Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative learning*, menurut Huda (2013, hlm 197) antara lain : “1) Model TGT (*Team Games Tounament*) adalah pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok paa siswa dengan metode bermain *games*; 2) *Teams assisted individualization* ialah model pembelajaran yang menggunakan kelompok heterogen dari sejumlah siswa yakni setiap kelompoknya 4-6 orang siswayang bekerja besama guna menyelesaikan masalah yang diberikan; 3) *Student Teams Achievement Division* (STAD) salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasidan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal; 4) *Numbered head together* suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggungjawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya; 5) Model *Jigsaw* metode atau strategi pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa untuk belajar berkelompok dengan masing-masing siswa bertanggung jawab pada satu topik atau bahasan yang kemudian

dikolaborasikan dengan anggota kelompok lain sehingga membentuk pengetahuan yang utuh ; 6) *Think pair share* merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang memberikan kepada siswa waktu untuk berfikir dan merespon; 7) *Two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi, model ini melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik ; 8) *role playing* metode pembelajaran di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama; 9) *Pair check* sebuah strategi kerja kelompok yang melibatkan siswa berpasangan di dalam kegiatan di balik meja yang berfokus pada masalah-masalah dengan jawaban konvergen (seragam); 10) *Cooperative script* adalah kontrak belajar yang eksplisit antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara-cara berkolaborasi.” Penggunaan model ini, siswa dapat bekerja atau berpikir sendiri tidak hanya mengandalkan satu siswa saja dalam kelompoknya.

2.5.4 Konsep Pembelajaran *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*

Model *jigsaw* ini dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di *University of Texas*. *Jigsaw* adalah struktur kooperatif di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mengajarkan beberapa materi kepada anggota lainnya. Menurut Yamin (2013, hlm 90) “Kooperatif *jigsaw* adalah penerapan kerjasama kelompok peserta didik di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan heterogen dan masing-masing peserta didik bertanggung jawab atas satu porsi bahan”. Jadi, *jigsaw* ini berkolaboratif dan menekankan kerja sama antar anggota kelompok, di mana setiap individu memiliki tugas unik untuk memahami materi pendidikan, yang kemudian diberikan kepada kelompok masing-masing. Menurut Rusman & Pd (2012, hlm 217) “Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama”. Sedangkan

asumsi lain menurut Arsani (2013) “Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan”. Penulis mengambil kesimpulan dari asumsi di atas bahwa Model *jigsaw* adalah model pembelajaran yang menggunakan kerjasama dengan siswa lain untuk memecahkan masalah yang disajikan kepada siswa oleh guru. Model ini mengembangkan kompetensi intelektual, termasuk kompetensi emosional, dan pengembangan keterampilan.

2.5.5 Manfaat Strategi *Cooperatife Learning* Tipe *Jigsaw*

Penelitian yang dilakukan ada pengaruh positif yang di dapat setelah Melakukan penelitian tentang Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini, menurut Rusman (2012, hlm 219) bahwa pengaruh positif nya yaitu :

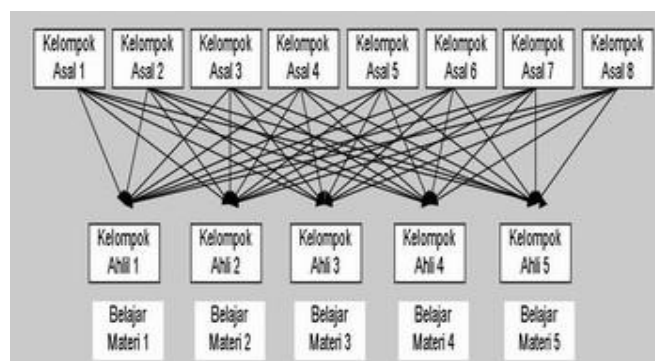
- a. Meningkatkan hasil belajar;
- b. Meningkatkan daya ingat;
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi;
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu);
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen;
- f. Meningkatkan sikap positif terhadap guru;
- g. Meningkatkan harga diri anak;
- h. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan
- i. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong”.

Adapun asumsi lain tentang manfaat *cooperative learning* ini menurut Ryan dan Wheeler (Yamin 2013, hlm 91) yaitu “peserta didik yang belajar secara kooperatif membuat keputusan yang lebih kooperatif dan membantu dalam game simulasi dibandingkan para peserta didik yang belajar secara kompetitif”. Kemudian menurut Phelps (Yamin 2013, hlm 91) “Menemukan pilihan pertemanan yang lebih positif secara signifikan dan pilihan negatif yang lebih sedikit dibandingkan dengan kelompok kontrol”. Dari ke 3 pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat penelitian *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini memberikan pengaruh positif kepada pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan pembelajaran dengan bersama sama.

2.5.6 Model Penerapan Strategi *Cooperatife Learning* Tipe *Jigsaw*

Pada pembelajaran model *cooperatif learning* tipe *jigsaw* para siswa bekerja dalam kelompok yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota kelompok saat mereka membaca, siswa dari kelompok berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk menentukan topik mereka. Menurut Yamin (2013, hlm 94) Langkah-langkah dalam penerapan teknik *jigsaw* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda beda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi peserta didikan yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 2.1 : Contoh Pembentukan Kelompok *Jigsaw*

Sumber: (Yamin, 2013, hal. 94)

- b. Setelah peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar pembelajaran dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- c. Pembelajar memberikan kuis untuk peserta didik secara individual.

- d. Pembelajaran memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- f. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan *jigsaw* untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtun serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai”.

2.6 Konsep Pendidikan

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia. (Sujana, 2019) pernah mengungkapkan beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan, yakni ngerti-ngroso-ngelakoni(menyadari, menginsyafi, dan melakukan). Hal tersebut serupa dengan ungkapan orang sunda di jawa barat, bahwa pendidikan harus merujuk pada adanya keselarasan antara tekad-ucap-lampah (niat, ucapan, dan perbuatan). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuh kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan, maka dari itu pendidikan mulai dipandang secara filsafat yang merujuk pada kejelasan atas landasan pendidikan itu sendiri (Mulyasa. 2012:2). Didalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan penanaman semata melainkan penanaman karakter bangsa yang dimaksud juga telah diatur didalam undang-undang negara Indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arah terhadap pelaksanaan dan perkembangan pendidikan di Indonesia untuk masa yang akan

datang. Dengan demikian pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan negara Indonesia. Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, telah diatur terkait arah dan cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya memuat tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang telah terurai di dalam undang-undang tersebut arah pendidikan dapat terlihat secara jelas bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik.

2.6.1 Prinsip - prinsip Pendidikan

Pendidikan sejatinya merupakan usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh hasil yang optimal dari pendidikan itu sendiri. Hasil yang optimal tentunya dapat diperoleh dengan aplikasi pendidikan yang tepat sesuai dengan berpegang pada prinsip-prinsip pendidikan. Menurut (Driyarkara, 2012) empat prinsip pendidikan yaitu: humanisme, humanisasi, humaniora dan humanitas. Berikut penjelasan ke empat prinsip tersebut.

1. Humanisme

Humanisme merupakan filsafat pendidikan, pandangan awal yang mendasari kegiatan kependidikan. Pendidikan oleh humanisme dilihat sebagai penyempurnaan diri manusia

2. Humanisasi

Humanisasi merupakan proses pendidikan. Visi dalam humanisme itu harus dicapai melalui proses yang manusiawi pula, yaitu humanisasi, yang dengan sendirinya mengimplikasikan hominisasi. “Manusia tidak hanya harus menjadi homo (manusia): dia juga harus menjadi homo yang human, artinya berkebudayaan lebih tinggi.”

3. Humaniora

Humaniora sebagai sarana menghumanisasikan pengajaran. Humaniora disini dimaksudkan dalam dua arti; yaitu pertama, sekumpulan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti filsafat, sejarah, ilmu-ilmu bahasa. Kedua, cara pengajaran yang mencoba mengangkat unsur-unsur kemanusiaan dalam pengajaran.

4. Humanitas

Humanitas dikatakan sebagai tujuan akhir pendidikan yang pada akhirnya bermuara pada kemanusiaan integral atau utuh yang terus menerus harus disempurnakan bercirikan:

- a. Memiliki kepekaan budaya (*cultural sensibility*) yang diwujudkan dalam menghargai pluralisme dan multikulturalisme.
- b. Memperhatikan tantangan sejarah (*historically attentive*) yang terus berubah.
- c. Mampu memprakarsai berbagai terobosan dan inovasi serta menemukan makna baru dalam berbagai dimensi kehidupan (*philosophically creative*).
- d. Memiliki keunggulan akademik dan sekaligus memiliki kepedulian kepada keadilan dan ketidakadilan (*academic excellence and sensitivity to justice and injustice*).

2.6.2 Unsur - unsur Pendidikan

Pendidikan dalam arti luas telah dilakukan sejak manusia ini ada di dunia ini. Jadi, usia pendidikan sama tuanya dengan kehidupan manusia itu sendiri. Dengan perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk pendidikan itu. Demikian pula perkembangan penyelenggaraannya, sesuai dengan kemajuan pikiran dan ide-ide manusia tentang pendidikan (Apriyanti, 2022). Ada beberapa pendapat terkait dengan unsur-unsur dalam pendidikan. Menurut Ramayulis, ada beberapa unsur dalam pendidikan di antaranya, yaitu:

- a. Kegiatan pendidikan yang meliputi: pendidikan diri sendiri, pendidikan oleh lingkungan, pendidikan oleh seseorang terhadap orang lain.
- b. Binaan pendidikan, mencakup: jasmani, akal dan qalbu.
- c. Tempat pendidikan, mencakup: rumah tangga, sekolah dan masyarakat.
- d. Komponen pendidikan, mencakup: dasar, tujuan, materi, metode, media, evaluasi, administrasi, dana dan sebagainya Ramayulis, (Apriyanti, 2022)

Sementara itu, menurut Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo (Apriyanti, 2022) mengemukakan beberapa unsur dalam pendidikan, yaitu:

- a. Subjek yang dibimbing (peserta didik)

- b. Orang yang membimbing (pendidik)
- c. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif)
- d. ke arah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan)
- e. Pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan)
- f. Cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode)
- g. Tempat di mana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan)

2.7 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

2.7.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan sarana untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena olahraga erat kaitannya dengan gerak manusia. Bentuk penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah berawal dari rotasi siswa yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan jasmani. Menurut Aji & Winarno (2016, hlm 1453) pendidikan jasmani :

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, tindakan moral dan penalaran.

Asumsi lain pendidikan jasmani menurut Septiyan (2016, hlm 2) yaitu “Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting memberikan kesempatan kepadasiswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan”.

Asumsi lain menurut Mustafa & Winarno (2020, hlm 2) ”Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dari tiga asumsi di atas bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik untuk mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani, keterampilan motorik mengarah pada perkembangan kemampuan perilaku dan intelektual seseorang.

2.7.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya menekankan pada perkembangan aspek jasmani saja tetapi juga aspek lainnya seperti mental, sosial, emosional dan moral. Secara nyata tujuan pendidikan jasmani menurut (Lengkana, 2017) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

2.7.3 Prinsip-prinsip Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar memulai gerak, serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani. Menurut Delbert Obertuffer dari Ohio State University (Taryono), ada sepuluh prinsip yang harus diperhatikan dan dijadikan pedoman dalam melaksanakan Pendidikan Jasmani, yaitu:

- 1) Bahwa pendidikan jasmani harus merupakan gambaran dari negara, harus merupakan pokok dari kebudayaan bangsa dan tidak bertentangan dengan usaha pencapaian tujuan hidup suatu bangsa,
- 2) Bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani harus selalu mengakui pengetahuan dan membuktikan fakta-fakta tentang manusia sebagai suatu organisme,
- 3) Bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat tujuan, dasar, penilaian dan kriteria untuk mengukur manfaat pelaksanaan bagi kebaikan individual,
- 4) Bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat potensi besar untuk belajar, untuk menanamkan pantulan pikiran dan untuk kecerdikan memilih,
- 5) Bahwa dalam mengajar penilaian pada bidang moral-etik, harus direncanakan dan mempunyai kepastian jelas bagi keterampilan tersebut,
- 6) Bahwa dalam pendidikan jasmani lebih banyak ilmu pengetahuan sosialnya dari pada pengetahuan biologi, sebab hasilnya dapat diukur dalam hubungan tingkah laku kelompok,
- 7) Bahwa kegiatan dan metode yang melahirkan tujuan yang memancarkan kesadaran lebih mementingkan lahiriah dan lebih disenangi dari pada bakat individual yang mementingkan diri sendiri,
- 8) Bahwa pendidikan jasmani jauh dari unsur-unsur mengasingkan diri dan memisahkan diri, kurikulum pendidikan jasmani harus berisi unsur-unsur serupa atau sama dengan ungkapan perasaan seni yang lain,
- 9) Bahwa pendidikan jasmani sebagai profesi yang berdiri kuat di atas kaki sendiri berdasarkan ilmu pengetahuan dan semestinya bekerja sama dengan profesi lain untuk kebaikan manusia,
- 10) Bahwa dalam pendidikan jasmani yang terutama diinginkan adalah kualitas kepemimpinan yang tinggi.

2.8 Hakikat Bola Voli

Saat ini, Olahraga bola voli merupakan cabang olahraga yang sangat berkembang pesat di Indonesia baik di lingkungan sekolah, instansi pemerintah, swasta, perguruan tinggi maupun di lingkungan umum ((keswando, 2022). Hal ini dikarenakan cabang olahraga bola voli memerlukan peralatan yang sederhana, Olahraga bola voli ini dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat mulai dari

anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat yang berada di kota maupun masyarakat yang ada di desa (keswando, 2022) Bola voli merupakan cabang olahraga permainan beregu, maka antara pemain harus bekerja sama dan saling mendukung agar menjadi regu yang kompak (keswando, 2022) Dengan demikian untuk menjadi regu atau tim yang kompak maka antar pemain harus menguasai teknik dasar permainan bola voli secara individual. Untuk mendapatkan teknik-teknik dasar yang baik atau sempurna dapat dikuasai dengan melakukan latihan yang teratur dan terprogram secara tepat. Metode-metode latihan yang tepat akan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain (keswando, 2022).

2.8.1 Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Untuk menjadi pemain bola voli yang baik terlebih dahulu harus menguasai teknik yang baik, maka penguasaan teknik dasar bola voli adalah mutlak dan harus dimiliki oleh pemain, karena pemain bola voli merupakan permainan dengan gerakan yang kompleks. Artinya, gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi dengan benar sehingga atlet dapat bermain dengan baik.

Dalam permainan bola voli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain antara lain *servis*, *passing*, *smash*, dan *block* (keswando, 2022) Keempat teknik dasar tersebut merupakan modal yang harus dipelajari sebelum bermain bola voli jika ingin berprestasi banyak atlet yang mengabaikan teknik dasar tersebut padahal teknik yang ada dalam bola voli saling berkaitan satu sama lain. Sehingga seorang atlet tidak akan maksimal saat melakukan teknik dasar bola voli saat bermain atau bertanding, hal ini akan menghambat prestasi atlet untuk berkembang.

Teknik dasar servis dalam bola voli ada beberapa diantaranya servis tangan bawah (*underhand service*), servis tangan samping (*side hand servis*), servis atas kepala (*overhead servis*), servis mengambang (*floating servis*), servis top spin, dan servis loncat (*jump servis*). Menurut (irfandi, 2015) apabila dilihat dari segi pelaksanaan memukul bola servis dibagi menjadi 2 macam yaitu: a) servis tangan bawah, b) servis tangan atas, servis tangan atas ada tiga yaitu: *tennis*

servis, floating dan cekis. Servis apabila dilihat dari segi pelaksanaan dapat digolongkan servis tangan bawah dan servis tangan atas.

2.8.2 Teknik Dasar Servis Atas Bola voli

Servis atas adalah teknik dasar servis yang dilakukan dengan perkenaan bola di atas kepala. Servis atas memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, tujuan utama servis atas adalah mempercepat laju bola menukik dari atas ke bawah. Menurut Viera dan Fergusson ((irfandi, 2015) “servis atas paling efektif, karena sulit menangkisnya, jalannya bola berbeda tergantung bagian mana dari bola yang kena pukul. Teknik dasar servis atas dalam permainan bola voli terdiri dari beberapa macam, menurut Yunus, (irfandi, 2015) terdiri dari: 1) tenis servis, 2) *floating*, dan 3) *cekis*. Servis atas dalam bolavoli juga dapat diklasifikasikan berdasarkan hasil putaran bola. Putaran bola yang dihasilkan dipengaruhi adanya gerakan pukulan dan posisi pukulan pada bola. Berdasarkan arah putaran bola yang dihasilkan servis atas dibedakan menjadi 5 yaitu: 1) *top spin*, arah putaran bola ke depan, 2) *back spin*, arah putaran bola ke belakang, 3) *in side spin*, arah putaran bola ke arah samping dalam 4) *out side spin*, arah putaran bola ke arah samping luar, 5) *float*, bola mengapung (tanpa putaran). Teknik dasar servis atas memiliki kecepatan dan tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada servis bawah. Agar dapat melakukan servis atas dengan baik, pemain harus menguasai teknik dasar dengan baik. Menurut Beutelstahl, ((irfandi, 2015) bahwa “setiap jenis servis itu dibagi dalam tiga tahap yaitu: 1) tahap pertama: melempar bola ke atas *throw up*, 2) tahap kedua: memukul bola *hitting the ball*, 3) tahap ketiga akhir *follow through*. Adapun menurut Yunus, (irfandi, 2015) teknik dasar servis terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) sikap pemulaan, 2) gerak pelaksanaan dan, 3) gerak lanjutan *follow through*. Tahap-tahap pelaksanaan teknik dasar servis atas adalah sebagai berikut:

- Sikap Permulaan



Gambar 2.2 Awalan Servis Atas

(sumber : Ifandi, 2015)

Sikap berdiri dengan kaki kiri berada lebih lebih ke depan dari pada kaki kanan dan kedua lutut sedikit ditekuk. Tangan kiri menyangga bola, tangan kanan di depan dada. Bola dilambungkan dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kurang lebih setengah meter di atas kepala, dengan telapak tangan menghadap ke depan.

- Gerak Pelaksanaan



Gambar 2.3 Pelaksanaan Servis Atas

(sumber : Ifandi, 2015)

Setelah tangan berada di atas kepala dan bola sejangkauan tangan, maka bola segera dipukul dengan cara memukul seperti pada smes. Saat perkenaan telapak tangan dengan bola, posisi telapak tangan terbuka

membentuk lengkung bola dan berada di dibelakang atas bola. Arah bola top spin selama menjalani lintasan.

- Gerak lanjut (follow through)



Gambar 2.4 Akhiran Servis Atas

(sumber : Ifandi, 2015)

Setelah bola berhasil dipukul maka dilanjutkan dengan melangkah masuk ke dalam lapangan permainan dan mengambil sikap normal. Setiap pemain harus melakukan tiga tahapan tersebut dengan koordinasi yang baik dan gerakan permulaan, pelaksanaan dan lanjutan harus ritmis agar teknik servis yang dilakukan dapat berjalan dengan baik.



Gambar 2.5 Teknik Dasar Servis Atas

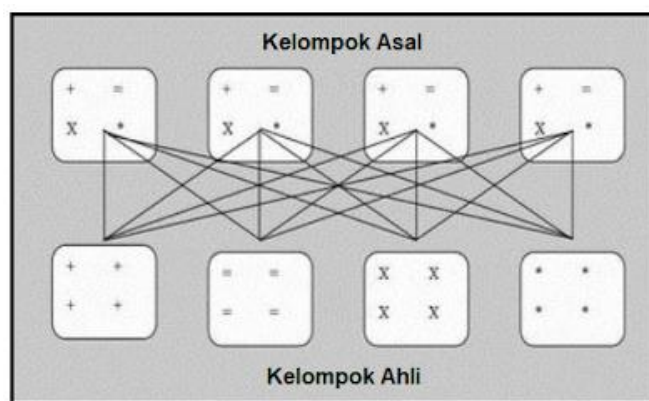
(sumber : Ifandi, 2015)

Penulis menarik kesimpulan bahwa servis atas adalah pukulan yang melewati net ke daerah permainan lawan dalam permainan bola voli. Teknik

servis dilakukan pada awal pertandingan untuk memulai pertandingan dan ketika terjadi penambahan poin bagi setiap tim.

2.8.3 Penerapan Pembelajaran Servis Atas dengan Menggunakan Model *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*

Cooperatife Learning Tipe Jigsaw Model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai tujuh orang secara heterogen dan siswa bekerja sama secara aktif dan bertanggung jawab secara saling tergantung secara mandiri.



Gambar 2.6 : Ilustrasi pengelompokan model *cooperatife learning tipe jigsaw*

Sumber: Priansa, Donni juni (2017, hlm 347)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan langkah-langkah dalam penerapan teknik model pembelajaran *cooperatife learning tipe jigsaw* adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang heterogen. Kelompok ini disebut kelompok asal, kelompok asal ini nantinya akan di pecah lagi menjadi kelompok ahli atau pakar. Cara pembagian kelompok ahli ini dengan cara peserta didik di bagi terlebih dahulu sub materi setiap anggota kelompoknya oleh pengajar, setelah itu peserta didik disuruh berkumpul sesuai sub materi yang sama dari setiap kelompok asal, ketika peserta didik sudah berkumpul sesuai dengan sub materi yang sama kelompok tersebut adalah kelompok ahli. Dimana kelompok ahli ini akan mempelajari dan memahami sub materi yang diberikan oleh pengajar, setelah peserta didik mempelajari dan

memahaminya kelompok ahli ini akan dikembalikan kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan sub materi yang dia kuasai kepada anggota yang lain.

2. Materi pelajaran diberikan kepada peserta didik yang menjadi “ahli atau pakar” di masing-masing kelompok dalam bentuk teks yang telah dibagi oleh pengajar.
3. Setiap anggota kelompok membaca atau mengamati media gambar beserta suruhannya yang ditugaskan oleh pengajar dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota kelompok yang lain telah mempelajari sub materi yang sama bertemu dengan kelompok-kelompok ahli. Setelah kembali kekelompoknya, para ahli bertugas mengajarkan teman-temannya.
5. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, peserta didik dituntut untuk melakukan gerakan yang diperintahkan oleh pengajar (media gambar) dengan pembenaran gerakan dikoreksi oleh seluruh temannya di dalam kelompoknya masing-masing.

2.9 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitasnya, dan realibitasnya untuk membandingkan yang ditulis oleh penulis. Penelitian tersebut adalah penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Muhammad Syaleh mahasiswa Sekolah Tinggi Olahraga Kesehatan Bina Guna Medan 2017 meneliti mengenai “Upaya meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli melalui media pembelajaran lempar pukul bola kertas pada siswa kelas VII Smp”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dari analisis yang diperoleh terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variabel bebasnya mengenai variabel terikatnya, penulis variabel terikatnya adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sedangkan variabel terikat yang ditulis oleh Muhammad Syaleh yaitu pembelajaran lempar pukul bola kertas pada siswa smp. Variabel persamaannya yaitu variabel bebasnya yaitu belajar servis atas bola voli.

Penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Irfandi STKIP Bina Bangsa Getsempena 2015 meneliti mengenai “Pengembangan model latihan teknik servis bawah, servis atas dan cekis dalam bola voli”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dari analisis tersebut memperoleh hasil berupa peningkatan kualitas latihan serta penguasaan teknik, terutama servis atas, servis bawah dan cekis dalam permainan bola voli. Perbedaan dengan peneliti yang penulis teliti terletak pada pengembangan model latihan, penulis meneliti mengenai model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*. Sedangkan persamaanya dengan penulis yaitu mengenai teknik servis atas dalam bola voli.

Penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ananda Rizky Fadillah mahasiswa jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, Universitas Siliwangi tahun 2016 meneliti mengenai “Upaya meningkatkan hasil belajar chest pass dan bounce pass permainan bola basket menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning tipe jigsaw*”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw masih banyak keunggulannya dibandingkan dengan kelemahannya karena kelemahannya bisa diantiaipasi dengan *scenario* yang diterapkannya. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variable bebasnya, penulis variable bebasnya mengenai servis atas dalam bola voli sedangkan variable bebas yang ditulis oleh ananda Risky Fadillah mengenai teori *chest pass* dan *bounce pass* dalam bola basket, persamaan terletak pada variable terikatnya yaitu *kooperatif learning tipe jigsaw*.

2.10 Kerangka Konseptual

Kerangka atau asumsi yang diperlukan dalam suatu penelitian sangat berguna sebagai dasar pembentukan hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Menurut Solikin (2018, hlm 250) “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu kerangka konseptual tentang

bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang diidentifikasi sebagai sumber masalah yang penting.

Hasil belajar servis atas dalam permainan bola voli pada peserta didik kelas XI IPS 5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaan servis atasnya. Untuk itu perlu segera dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan konsep Model Pembelajaran *cooperative learning* yang akan meningkatkan hasil belajar teknik servis atas pada saat permainan bola voli.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan suatu struktur kooperatif untuk mempelajari anggota anggota lain tentang salah satu bagian materi. Menurut Yamin (2013, hlm 90) “Kooperatif *jigsaw* adalah penerapan kerjasama kelompok peserta didik di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan heterogen dan masing-masing peserta didik bertanggung jawab atas satu porsi bahan”. Jadi, *jigsaw* ini berkolaboratif dan menekankan kerja sama antar anggota kelompok, di mana setiap individu memiliki tugas unik untuk memahami materi pendidikan, yang kemudian diberikan kepada kelompok masing-masing. Dalam penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan mejadi “ pakar “ di bagiannya. Para peseta didiknya memiliki materi sama dari setiap kelompok bertemu untuk memastikan bahwa mereka memahami baguan yang ditunjuk untuk kelompoknya dan setelah itu merencanakan cara untuk mengajarkan informasi itu kepada para anggota kelompoknya. Setelah itu, peserta didik kembali ke kelompok belajarnya, dengan membawa keahliannya .akhirnya, peserta didik menjalani tes individual yang mencakup seluruh materi dan mendapatkan poin untuk skor tim belajarnya. Berdasarkan alasan tersebut diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil belajar peseta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan model *cooperaive learning* tipe *jigsaw* ini.

2.11 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah keterangan atau jawaban sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Menurut Sugiyono (2011, hlm 64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah salah satu jawaban sementara yang dibuat oleh peneliti untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Jawaban yang dibuat oleh peneliti ini masih bersifat sementara, yang dapat diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, “Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bola voli pada siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023”.