

BAB 2

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses untuk membina kepribadian manusia agar sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Hakim & Darajat, 2023) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan budi pekerti dan karakter. Adapun pendapat lain terkait dengan definisi pendidikan yang disampaikan (Pristiwanti (2022) mengemukakan “pendidikan dalam arti luas, pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu”(hlm.77). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Pendidikan menurut para ahli memiliki beberapa sudut pandang yang berbeda. Seperti halnya yang di sampaikan oleh Ahmad Tafsir (dalam Yusuf, 2021) tentang pengertian pendidikan yaitu “berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (pendidik) terhadap seseorang (anak didik) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif”(hlm.2). Hal ini didukung dengan pendapat yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Yusuf, 2021) mengartikan "pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya”(hlm.2). Menurut Buseri (dalam Subekti, 2022) mengatakan bahwa “sejatinya manusia sejak zaman dahulu sudah ditanamkan pendidikan baik itu pendidikan formal maupun informal”(hlm.20).

Berdasarkan hasil analisis sintesis, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana untuk membina kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai masyarakat. Pendidikan juga melibatkan upaya menumbuh kembangkan budi pekerti dan karakter, serta mencakup seluruh pengetahuan dan pembelajaran sepanjang hayat yang memberikan pengaruh positif pada

pertumbuhan individu. Selain itu, pandangan bahwa manusia sudah ditanamkan pendidikan sejak zaman dahulu, baik secara formal maupun informal, menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu sejak awal.

2.1.2 Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan menjadi faktor utama dalam konteks pendidikan, karena tujuan tersebut menandakan arah yang ingin dicapai atau dikejar oleh sistem pendidikan. Setiap era memiliki perbedaan dalam tujuan pendidikan, yang disesuaikan dengan perkembangan dan pembangunan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan negara Indonesia.

Merujuk kepada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 (dalam Noor, 2018) yakni : Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Sujana (2019), menyampaikan “tujuan pendidikan itu tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya; mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya; berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya”(hlm.23). Didukung berdasarkan pendapat Aziizu (2015), “tujuan pendidikan adalah komponen dari sistem pendidikan yang berisi seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan” (295).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya tujuan pendidikan merupakan proses berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta komponen dari sistem pendidikan yang berisi hasil pendidikan yang dicapai.

2.1.3 Prinsip Pendidikan

Prinsip pendidikan sejatinya merupakan usaha untuk memperoleh hasil yang optimal dari suatu pendidikan. Hasil yang optimal diperoleh dari sesuatu yang berpegang pada prinsip pendidikan. Menurut Damanik, (2022) 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, ilmuilmu bahasa. Kedua, cara pengajaran yang mencoba mengangkat unsur-unsur pemanusiaan 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: Prinsip-Prinsip dan Praktik Pendidikan. Sulkipani.

Prinsip pendidikan yang dikemukakan tersebut senada dengan teori dikemukakan oleh Muhammad Kristiawan, (2016) yang mengatakan bahwa “prinsip pendidikan merupakan segala kecakapan dan pengetahuan manusia itu timbul dari pengalaman yang diperolehnya. “ (hlm. 105).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan dapat memperoleh hasil pendidikan yang optimal dan juga pendidikan tidak luput dari sebuah prinsip.

2.1.4 Konsep Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani muncul sebagai sarana pendidikan melalui media fisik untuk mencakup semua aspek perkembangan fisik, pikiran mental, dan sosial. Hal ini didukung dengan pendapat Lutan (dalam Lengkana dan Sofa, 2017): “Pendidikan Jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.”(hlm.10). Sama halnya yang dikatakan oleh B. Nugraha (2015) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, yang mencakup fisik, mental, serta emosional”(hlm.8) . Selain dari pada itu menurut Arifin (2017) mendefinisikan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila (hlm.26).

Dari beberapa definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang mencakup keseluruhan aspek serta memiliki tujuan utama mengembangkan aspek fisik untuk menghasilkan individu yang memperoleh kebugaran jasmani, mental, sosial yang baik.

2.1.5 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani merupakan suatu hal yang ingin dicapai dari suatu pendidikan jasmani. Menurut Lucius, (2023) mengungkapkan ”tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan anak secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu anak secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual, dan kesehatan.” (hlm. 12)

Selanjutnya yaitu ada tujuan pendidikan jasmani yang dipaparkan oleh (Sudirjo, (2019 hlm. 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani yang diajarkan oleh guru

dilingkungan sekolah adalah :

- a) membantu perkembangan fisik setiap siswa,
- b) meningkatkan kemampuan fisik anak, mengembangkan kepandaian yang beraneka ragam, penyesuaian diri, memanfaatkan tenaga yang dimiliki guna menghadapi tugas-tugas yang ada dengan situasi yang bervariasi
- c) memungkinkan tiap-tiap anak terus melakukan aktivitas fisik untuk memperoleh pengalaman gerak
- d) Membantu anak-anak dalam memperoleh pengalaman belajarnya yang menyenangkan dengan temannya.
- e) membantu anak-anak bagaimana bekerja sama satu dengan yang lain dan bekerja dengan sukses sebagai anggota kelompok
- f) latihan dengan menggunakan proses belajar secara alamiah melalui penelitian dan penemuan, melalui kreativitas dan imajinasi aktivitas fisik,
- g) mengembangkan koordinasi fisik dan mental, kontrol diri, serta kepercayaan diri
- h) memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman seluas luasnya dalam semua model gerakan dan aktivitas, keduanya dengan peralatan dan tanpa peralatan dengan cara yang berbeda sepanjang memungkinkan

Dari beberapa pendapat yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani merupakan hal atau parameter yang ingin dicapai agar sesuai dengan alur yang ditentukan dalam ruang lingkup pendidikan jasmani.

2.1.6 Prinsip Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan hal yang paling integral dari keseluruhan proses pendidikan. Seperti halnya diatur didalam UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 1 tercantum bahwa pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan,

kesehatan, dan kebugaran jasmani. Ada juga tujuan pendidikan jasmani dalam kebijakan di Indonesia Permendiknas RI Nomor 22 Tahun (2006:513) adalah 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, bertanggungjawab, 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.

Ada juga tujuan pendidikan yang dipaparkan oleh pakar. Menurut Walton-Fisette & Wuest dalam Mustafa, 2021 (hlm. 5) yaitu tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain psikomotor, kognitif, dan afektif.

Dari beberapa tujuan pendidikan jasmani diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani sangat kompleks, yaitu memenuhi 3 aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Didalam pendidikan jasmani tidak hanya aspek kognitif saja, akan tetapi ada aspek afektif dan psikomotor sebagai suatu bagian yang kompleks.

2.1.7 Konsep belajar

Belajar merupakan hal yang sering dilakukan oleh setiap manusia. Menurut Festiawan, (2020) “Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya” (hlm. 2). Dengan kata lain, pendidikan merupakan hal yang

melekat dan tidak bisa jauh dari diri manusia. Adapun beberapa definisi belajar yang di paparkan oleh para ahli dalam Rifqi , (2020 hlm. 8) Antara lain :

1) Hilhard Bower

Dalam buku *Theories of Learning Belajar* berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan.

2) Winkel

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya belajar adalah sebuah proses yang dimana proses tersebut merupakan perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

2.1.8 Tujuan Belajar

Tujuan belajar pada hakikatnya merupakan suatu hal agar tercapainya sebuah belajar. Menurut Yusroni, (2015) “Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar.” (hlm 12) selanjutnya, menurut (Nur, 2015) ada tiga jenis tujuan belajar :

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir diperlukan bahan pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.
- b) Penanaman konsep dan keterampilan Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu ketrampilan. Ketrampilan di sini diartikan ketrampilan jasmani dan rohani. Ketrampilan jasmani menitikberatkan pada

ketrampilan gerak sedangkan ketrampilan rohani menyangkut persoalan penghayatan, ketrampilan berpikir dan kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.

- c) Pembentukan sikap Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of value*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Dari beberapa tujuan belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan siswa setelah mempelajari pelajaran.

2.1.9 Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan suatu landasan yang paling penting dalam sebuah konsep belajar. Menurut Indrapangastuti, (2016) mengungkapkan ada lima prinsip belajar :

- a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
- b) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- c) Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
- d) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
- e) Belajar memerlukan sarana cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.
- f) Belajar perlu ada interaksi anak dengan lingkungannya.

Selanjutnya, menurut (Riyanto, 2014) memaparkan ada beberapa prinsip belajar yaitu prinsip kesiapan (*Readiness*), prinsip motivasi (*Motivation*), prinsip persepsi, prinsip tujuan, prinsip perbedaan individual, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer dan retensi, prinsip belajar kognitif, prinsip belajar afektif, prinsip belajar evaluasi, dan prinsip belajar psikomotor.

Dari hasil analisis sintesis, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan hal yang sangat penting dalam konsep belajar serta merupakan landasan berpikir agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2.1.10 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses dari belajar. Menurut Suardi, (2018) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (hlm. 7) sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Dr. Ni Nyoman Parwati, (2023) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar” (hlm. 108).

Dari beberapa definisi yang dipaparkan oleh para pakar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi secara terprogram agar terciptanya proses belajar yang efektif, yang mana pembelajaran disini terus melekat pada diri manusia.

2.1.11 Tujuan Pembelajaran

Agar pembelajaran tercapai dengan baik, maka diperlukan tujuan pembelajaran. Menurut Cranton dalam Asrori, (2016. hlm 166) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai setelah selesai penyampaian materi pembelajaran. Menurut Ginting dalam Syahputra, (2022) mengemukakan bahwa:

Kemampuan dalam merencanakan pembelajaran diperlukan supaya pembelajaran yang dilakukan terarah dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang didalamnya berisi langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu proses pembelajaran agar memberikan dampak belajar bagi anak didik sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dalam suatu RPP harus memuat identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok dan alokasi waktu, kemudian harus mencantumkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Media/Alat dan Sumber Pembelajaran, Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran serta Penilaian (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013) (hlm. 124).

Dalam pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran hendaknya mempertimbangkan perbedaan individu sehingga dapat memberikan kenyamanan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang hanya membahas satu aspek saja dan tidak memperhatikan yang lainnya tidak akan tercapainya kebutuhan semua siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan latar belakang, perasaan, motivasi dan kemampuan individu dan lain sebagainya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2.1.12 Komponen Pembelajaran

Komponen merupakan bagian yang akan menjadi satu kesatuan utuh. Komponen pembelajaran merupakan sistem yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam perkembangan pembelajaran. Dalam kamus bahasa Indonesia, komponen adalah bagian dari keseluruhan. Menurut Damayanti, Rusilowati dan Linuwih dalam Lidi, (2020) “Dalam pengembangan suatu model pembelajaran, pengembang harus mengacu pada delapan komponen berikut, yakni komponen tujuan, sintaks, fondasi, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring”.(hlm. 15). Ada beberapa komponen pembelajaran, yaitu :

a) Standar Kompetensi

Komponen paling mendasar dalam proses desain pembelajaran adalah tujuan dan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran. Penentuan ini penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran, rumusan tujuan merupakan aspek fundamental dalam mengarahkan proses pembelajaran yang baik. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran kita harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik yang mengacu ketujuan tersebut. Tingkah laku yang spesifik harus dapat diamati oleh guru yang ditunjukkan oleh siswa, misalnya membaca lisan, menulis karangan, untuk mengoperasionalisasikan tujuan suatu tingkah laku harus didefinisikan dimana guru dapat mengamati dan menentukan kemajuan siswa sehubungan dengan tujuan tersebut. Salah satu yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan

pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajar, dan guru itu sendiri. Perumusan tujuan itu sendiri, dimana yang merumuskan tujuan itu adalah guru dalam hal ini adalah pendidik yang juga merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Selain itu, anak didik juga memiliki relevansi yang kuat terhadap tujuan, dimana saat pendidik merumuskan tujuan, maka yang menjadi pertimbangan disini adalah tingkah laku dan spesifik anak didik. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak didik juga merupakan salah satu komponen yang ada dalam pembelajaran.

b) Peserta didik

Peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Anak didik adalah unsur manusiawi yang sangat penting dalam kegiatan interaksi edukatif. Beliau dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Sebagai pokok persoalan, anak didik memiliki kedudukan yang menempati posisi yang menentukan dalam sebuah interaksi. Guru tidak mempunyai arti apa-apa tanpa kehadiran anak didik sebagai subjek pembinaan. Jadi, anak didik adalah kunci yang menentukan terjadinya interaksi edukatif. Memahami keberagaman peserta didik memberikan dampak yang begitu besar pada keunikan bahan ajar dan system pembelajaran yang dikembangkan dan diimplementasikan. Oleh Karen itu, menganalisis karakteristik umum peserta didik adalah langkah starategis dalam mendesain pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan masing-masing peserta didik. Relevansi komponen peserta didik terhadap komponen lainnya sangat terlihat pada interaksi edukatif dengan pendidik, bahwa tanda adanya peserta didik maka seorang pendidik tidak akan memiliki subjek dalam aplikasi ilmu yang didapatkan. Selain itu, juga dikatakan bahwa metode pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran sangat erat hubungannya Karena seorang pendidik harus bisa melihat karakteristik dalam menentuka metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.

c) Pendidik

Pendidik atau guru adalah orang yang bertanggungjawab mencerdaskan kehidupan anak didik. Pendidik harus mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan tugas profesinya, merumuskan tujuan, menentukan metode,

menyampaikan bahan ajar, menentukan sumber belajar dan yang paling terakhir ketika pendidik akan melihat hasil pembelajarannya adalah melaksanakan evaluasi. Dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik merupakan komponen pembelajaran. Jadi, sangat jelas bagaimana relevansi antara pendidik dengan komponen lainnya.

d) Bahan atau materi pelajaran

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan informasi alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah:

1. Petunjuk belajar;
2. Kompetensi yang akan dicapai;
3. Informasi pendukung;
4. Latihan-latihan;
5. Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja soal; dan
6. Evaluasi

Relevansi antara komponen bahan ajar dengan komponen lainnya yang ada dalam komponen pembelajaran sangat jelas yakni bahwa dalam menyampaikan bahan ajar harus memperhatikan metode atau cara yang digunakan dalam penyampaian tersebut agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ajar yang dibawakan oleh pendidik.

e) Metode

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Tidak semua metode cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini tergantung dari karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan konteks lingkungan dimana pembelajaran itu berlangsung. Metode pengajaran atau pendidikan adalah suatu cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, keterampilan atau sikap tertentu agar pembelajaran dan pendidikan berlangsung efektif dan tujuannya tercapai dengan baik.

f) Media

Media tidak bisa dipisahkan dari metode yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan bahan ajar karena metode merupakan rangkaian dari media tersebut.

g) Evaluasi

Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, dan penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar atau hasil belajar memiliki tujuan-tujuan tertentu, diantaranya:

1. Informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar;
2. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu;
3. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan perbaikan;
4. Memberi informasi yang data digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan; dan
5. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

Semua komponen dalam pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada dasarnya, proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung dalam pengajaran tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti menyimpulkan komponen pembelajaran merupakan hal yang tidak bisa di pisahkan karena komponen pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh agar terciptanya pembelajaran.

2.1.13 Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu bentuk atau cara gaya belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Menurut Joyce (dalam Khoerunnisa dan Aqwal, 2020), berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahanbahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain” (hlm.3). Adapun pendapat yang dipaparkan oleh Mirdad (2020) berpendapat juga bahwa “model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial” (hlm.15). Selanjutnya definisi model pembelajaran, menurut (Darmawan & Wahyudin, 2018) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar” (hlm.7).

Dari beberapa definisi yang disampaikan oleh para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara atau langkah langkah dalam melaksanakan pembelajaran secara sistematis agar hasil belajar yang tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

2.1.14 Kelompok dan Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan demi tercapainya pembelajaran yang efektif. Beberapa model pembelajaran tersebut antara lain dikemukakan oleh Pratiwi, (2014) yang berpendapat bahwa berbagai aktivitas belajar mengajar dapat dijabarkan dari 4 model utama, yaitu:

1. *The Classical Model*, dimana guru lebih menitik beratkan peranannya dalam pemberian informasi melalui mata pelajaran dan materi pelajaran yang disajikannya.

2. *The Technological Model*, yang menjadi peranan pendidikan sebagai transmisi informasi, lebih mencapai kompetensi individu siswa.
3. *The Personalised Model*, dimana proses pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan minat, pengalaman dan perkembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi-potensi individualitasnya.
4. *The Interaction Model*, dengan menitikberatkan pola interdependensi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi dialogis di dalam proses pembelajaran salah satunya model *cooperative learning*.(hlm. 147)

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok dan jenis model pembelajaran sangat variatif, model pembelajaran dirancang agar tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran yang akan peneliti pilih untuk memecahkan suatu permasalahan yaitu menggunakan *the interaction model* yaitu *cooperative learning*.

2.1.15 Konsep Cooperative Learning

Model pembelajaran *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menitik beratkan pada kerja sama atau gotong royong. Sejalan dengan Agustriyani dkk., (2020, hlm 32) mengemukakan bahwa “*Cooperatif learning* merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”. Adapun pendapat yang dipaparkan menurut Tambak, (2017) mendefinisikan bahwa “*cooperative learning* sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif peserta didik dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktifitas belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif”(hlm.2). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Telaumbanua (2021), “*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda”(hlm.330).

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas berkelompok serta interaksi sesama siswa guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar. Melalui model pembelajaran ini, keterampilan sosial siswa dapat terlatih dan dikembangkan.

2.1.16 Model Cooperative Learning

Cooperative learning merupakan strategi belajar dengan menekankan pada kerja sama dan gotong royong. *Cooperative learning* juga ada variasi dalam pembelajarannya, Menurut Rusman (2017), “jenis-jenis model ini adalah: “1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Model Jigsaw; 3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*); 4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan); 5) Model TGT (*Teams Games Tournaments*); 6) Model Struktural 7) model TSTS (*Two Stay Two Stay*)”(hlm.213).

Dalam pernyataan yang dipaparkan oleh pakar tersebut dapat dikemukakan bahwa model *Cooperative learning* sangat bervariasi.

2.1.17 Kelebihan Cooperative Learning

Di dalam model pembelajaran *cooperative learning* terdapat kelebihan. Menurut (Herianto & Ibrahim, 2017) mengemukakan bahwa “manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan mahasiswa.” (Hlm. 5). Dengan kata lain, model *cooperative learning* ini memiliki relevansi dan juga bisa menjadi solusi untuk masalah peneliti.

2.1.18 Konsep Jigsaw

Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran dari *cooperative learning*. Model pembelajaran *jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang terbagi menjadi kelompok ahli dan kelompok asal. Sejalan dengan apa yang paparkan oleh Sari dan Rahman, 2018) pembelajaran *cooperative* tipe *jigsaw* merupakan belajar kelompok dengan tim ahli. Selanjutnya menurut Al Hakim dan Rianto dalam (Fadilla, 2019) menjelaskan bahwa pendekatan *Cooperative Learning* sebagai model pembelajaran dalam kelompok- kelompok kecil dimana peserta didik belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan seoptimal mungkin”(hlm.22). Selanjutnya menurut Hijrihani dan Wutsqa, (2015) mendefinisikan “*Jigsaw* adalah suatu pembelajaran yang berorientasi pada proses, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar dan kepercayaan diri siswa” (hlm15).

Berdasarkan pernyataan diatas terkait dengan definisi yang memiliki suatu keterkaitan yang mana model pembelajaran *jigsaw* ini menitikberatkan pada pembelajaran kelompok dengan membagi kelompok ahli dan kelompok asal untuk mencapai optimalisasi dalam pembelajaran.

2.1.19 Tujuan *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menekankan tanggung jawab siswa untuk mempelajari materi di kelompok ahli dan kelompok asal. Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Ismail dalam Kusuma, (2018) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran metode *jigsaw* adalah mengupayakan melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang sesuatu materi pokok. Selanjutnya menurut Rahmawati dalam Kusuma, (2018) menjelaskan model pembelajaran melalui pendekatan *jigsaw* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai potensi yang dimiliki siswa untuk membangkitkan keinginan belajar yang kuat untuk menemukan konsep secara sistematis dengan melibatkan partisipasi semua siswa untuk menemukaninspirasi secara alami dalam kegiatan belajarnya.

Dari beberapa tujuan yang disampaikan para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model cooperative learning tipe *jigsaw* adalah untuk melatih siswa dalam bertanggung jawab dan disiplin, hal tersebut dibuktikan dengan konsep *jigsaw* yang membagi siswa kedalam kelompok ahli dan kelompok asal.

2.1.20 Karakteristik *Jigsaw*

Pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* telah dikembangkan secara intens melalui berbagai penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa dari segi akademik melalui aktivitas kelompok. Seperti halnya menurut Johnson dalam Kusuma, 2018 (hlm. 27-28) mengungkapkan ciri-ciri dari metode *jigsaw* yaitu a) terdapat saling ketergantungan yang positif (Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode *Jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal) antara anggota kelompok, b) dapat dipertanggungjawabkan secara individu, c) heterogen d)

berbagi tanggung jawab, e) menekankan pada tugas dan kebersamaan, f) efektivitas belajar bergantung pada kelompok.

Selain itu, Armanto, S., Armanto, D., & Harahap, M. B. (2014) menambahkan beberapa karakteristik dari penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu: 1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. 2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. 3. Bilamana mungkin, anggota kelompok, berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbedabeda. 4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok ketimbang kepada individu.

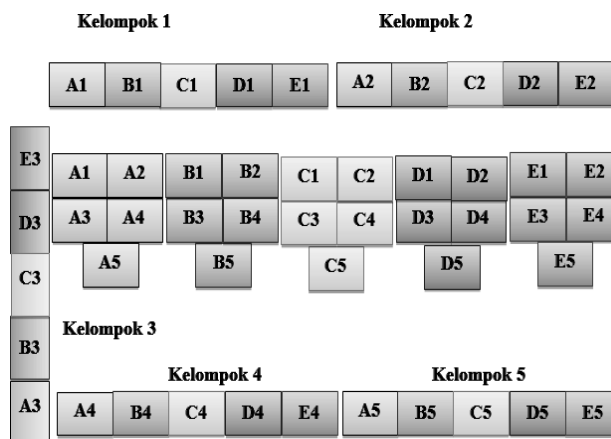
Dari beberapa pendapat yang di sampaikan oleh pakar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik *jigsaw* adalah metode pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan mengedepankan kerja sama sehingga siswa dapat melatih diri secara tanggung jawab.

2.1.21 Sintak *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran. Adapun menurut Triani (2016) langkah-langkah dalam model pembelajaran *jigsaw* menyatakan bahwa:

- 1) Peserta didik dikelompokkan ke dalam 4/5 anggota tim.
- 2) Tiap peserta didik dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- 3) Setiap peserta didik dalam satu tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 4) Anggota tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub-bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub-bab mereka.
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub-bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 7) Pendidik memberikan evaluasi berupa kuis.
- 8) Memberi penghargaan terhadap kelompok yang mendapatkan banyak skor dalam kuis.
- 9) Penutup/kesimpulan.

Dari beberapa langkah-langkah *jigsaw* yang disampaikan oleh pakar diatas. Dapat disimpulkan bahwa didalam model pembelajaran *jigsaw* dibagi menjadi kelompok ahli dan kelompok asal yang mana pembagian tersebut dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab dalam memahami materi.



Gambar 2.1 Konsep *Jigsaw*
Sumber : Triani, 2016

2.1.22 Kelebihan dan Kekurangan *Jigsaw*

Dalam setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* menurut Abdullah, (2017) :

- 1) Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa.
- 2) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa
- 3) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok
- 4) Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.

Kekurangan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* :

- 1) Prinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami satu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal yang mutlak di perlukan agar tidak terjadi kesalahan.

- 2) Sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri.
- 3) Awal penggunaan model pembelajaran ini sulit di kendalikan, biasanya perlu waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran ini berlangsung (hlm. 24-25).

Aplikasi model pembelajaran ini bila dilaksanakan di kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan terkait model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yang mana kelebihan tersebut dapat menuntut siswa untuk mandiri dan berkelompok, disamping itu adapun kekurangan yang membuat guru harus lebih bisa dalam pengkondisian kelas.

2.1.23 Permainan Bola Voli

Permainan bola voli merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan dengan masing masing tim berjumlah 6 orang dengan tujuan memukul bola melewati net ke area lawan. Sejalan dengan yang di sampaikan oleh Pranopik, (2017) Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing masing tim berjumlah 6 orang, setiap pemain memili keterampilan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero. Ada juga definisi permainan bola voli menurut (Regulation & Village, 2023) Bola voli merupakan salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jarring yang berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan. Selanjutnya permainan bola voli merupakan aktivitas permainan yang pelaksanaan pola-pola gerakanya memiliki kompleksitas yang tinggi, seperti gerakan memantulkan bola oleh jari-jari tangan atau pangkal tangan, memukul bola yang melayang di udara, serta menahan bola hasil pukulan lawan bermain (Yudiana, 2015).

Dari beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa permainan bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dengan masing masing

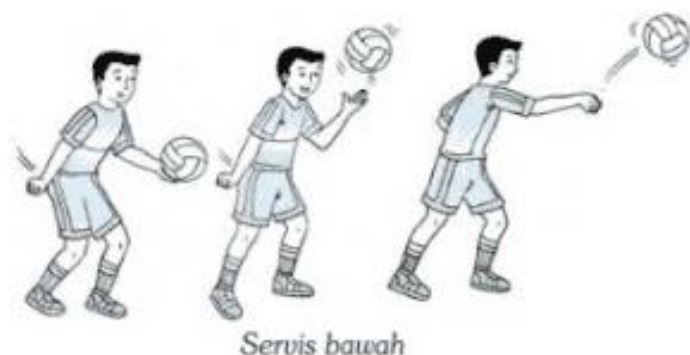
tim berjumlah enam orang yang bertujuan menjatuhkan bola ke area lawan dengan aturan yang sudah ditentukan.

2.1.24 Teknik Dasar Permainan Bola Voli

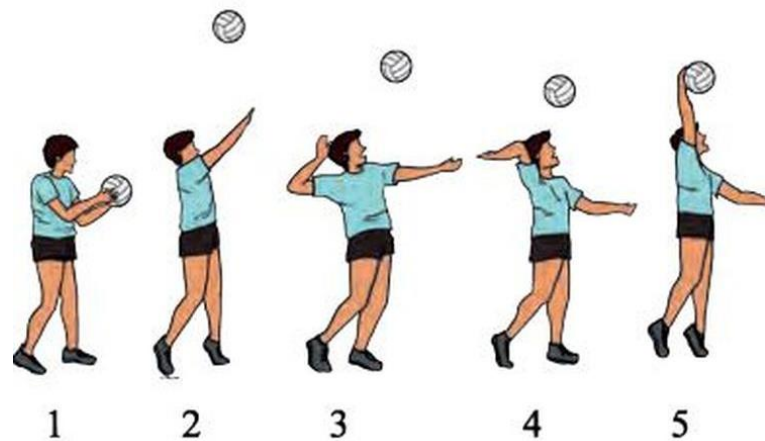
Pada permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar. Menurut Hidayat dalam (Aminudin, dkk (2019) "latihan teknik adalah latihan yang khusus dimaksudkan untuk membentuk dan mengembangkan kebiasaan kebiasaan motorik dan neuromuskular". (hlm 51) Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Achmad, dkk (2019) untuk dapat menguasai bola dengan baik dibutuhkan suatu penguasaan teknik dasar yang baik pula. Ada beberapa teknik dalam permainan bola voli :

1) Servis

Teknik servis merupakan hal yang penting dalam permainan bola voli. Pukulan servis digunakan sebagai awal dimulainya suatu permainan dan dapat pula dikatakan sebagai upaya memulai suatu serangan. Ada dua tipe dalam servis, yaitu servis atas dan servis bawah



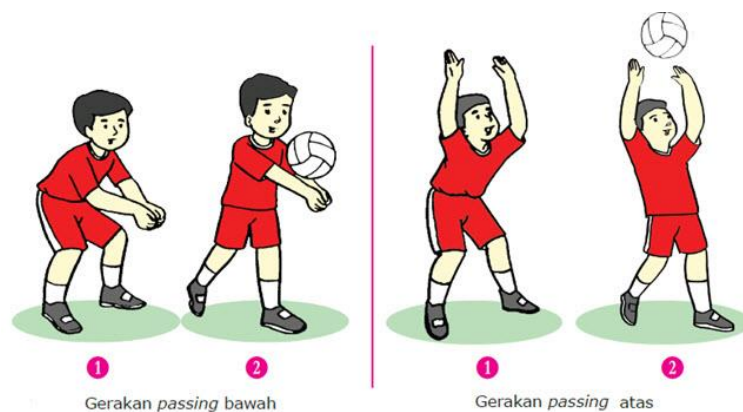
Gambar 2.2 Servis Bawah
Sumber : Noviawardhani, (2022)



Gambar 2.3 Servis Atas
Sumber : Noviardhani, 2022

2) *Passing*

Passing dalam permainan bola voli bertujuan untuk mengoper bola sehingga memudahkan tim untuk mendapatkan poin. Ada 2 jenis *passing* dalam permainan bola voli, yaitu *passing* atas dan *passing* bawah.



Gambar 2.4 *Passing* Atas dan *Passing* Bawah
Sumber : Ajim, (2024)

3) *Smash/spike*

Smash/Spike adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada diatas net, maka bola dapat dipukul ke bawah. Biasanya pukulan ini mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring untuk dimasukkan ke daerah lawan.



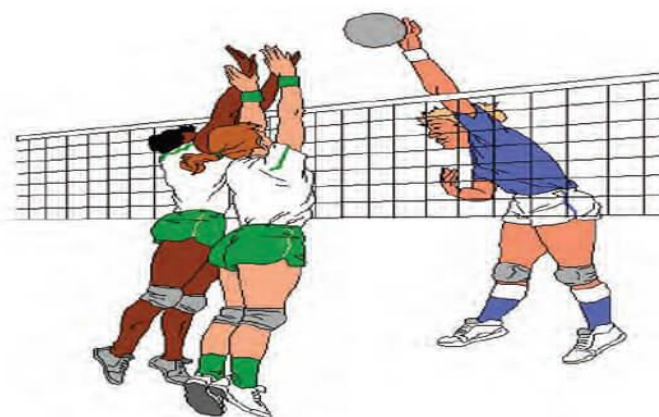
Gambar 2.5 *Spike*

Sumber : Buku paket kelas VII Kurikulum merdeka

4) Membendung (*block*)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan atau pukulan smash/spike lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul oleh lawan

Dari beberapa teknik dasar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola voli sangat penting untuk dikuasai. Diantaranya yaitu servis, *passing* bawah, teknik *passing* atas, teknik *smash/Spike*, teknik membendung (*block*). Pada penelitian ini akan fokus pada teknik *passing* atas.



Gambar 2.6 *Blocking*

Sumber : Gurubantu.com

2.1.25 Passing Atas Permainan Bola Voli

Passing atas merupakan salah satu teknik dalam permainan bola voli. *Passing* atas adalah cara pengambilan bola atau mengoper bola dari atas dengan jari-jari tangan (U. Nugraha & Yuliawan, 2021).

Untuk mendukung pukulan yang baik maka diperlukan teknik dasar *passing* bawah dan *passing* atas yang baik, terutama *passing* atas karena banyak digunakan untuk mengumpan bola untuk dipukul kebidang lawan. (Mushofi, 2017) . Maka dari itu berikut beberapa rangkaian melakukan *passing* atas (U. Nugraha & Yuliawan, 2021) ; Sikap permulaan pada teknik *passing* atas adalah berdiri tegak, kedua kaki agak dibuka, kedua lutut agak ditekuk badan sedikit condong ke depan. Kedua siku ditekuk, jari-jari tangan dijarangkan dan dikuatkan membentuk setengah bola. Ibu jari tangan berdekatan hingga membentuk huruf V ke bawah dan berada di depan sebelah atas dekat dahi. Gerakan pada saat bola datang mendekat, segera jari-jari tangan dipukulkan pada bola dengan gerakan jari-jari tangan dikuatkan lalu dipukulkan pada bola, sehingga kedua siku lurus ke atas dan serong ke depan. Kedua lutut diluruskan sehingga tumit terangkat. Pada saat jari-jari tangan bersentuhan dengan bola, segera gerakan tangan, pergelangan tangan, lengan, badan, lutut dan kaki secara serempak hingga merupakan suatu gerakan yang harmonis.

Dari hasil pernyataan analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa *passing* atas merupakan salah satu teknik yang berpengaruh dalam permainan bola voli mulai dari cara pengambilan bola dan mengoper bola dengan tujuan menjatuhkan bola ke daerah lawan.



Gambar 2.7 *Passing* Atas
Sumber : pelajaran sekolah smp, (2014)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitasnya, dan reabilitasnya untuk membandingkan yang diteliti oleh peneliti. Beberapa penelitian yang serupa dengan yang akan peneliti teliti adalah penelitian yang telah diteliti oleh:

- a. Oliva Titirloloby dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Siswa Kelas X Akuntansi SMK Jeljakaka Dobo" pada tahun 2019 dari PSDKU ARU Program Studi Pendidikan Jasmani. Dengan hasil penelitian yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian ini mendapat predikat tuntas secara menyeluruh setelah seluruh nilai yang diperoleh dikonfirmasi dengan standart ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PJOK pada sekolah tersebut. Hasil konfirmasi yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw* pada siklus ke II telah melampaui KKM.
- b. Nor Fia Fahana, Didik Cahyono, Muhammad Ramli Buhari, dan Nurjamalengan dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Menggunakan Variasi Berpola Pada Siswa Kelas XI SMA Al-Khairiyah Samarinda" pada tahun 2015 dengan hasil penelitian yaitu keterampilan passing atas bola voli Siswa Kelas XI SMA Al-Khairiyah Samarinda pada siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari variasi pembelajaran yang telah diberikan, sehingga ini menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan menyerap materi pembelajaran dengan baik dengan kemampuan daya serap sebesar 76,45%. Pada siklus I terdapat 65,2% siswa memperoleh nilai "kompeten", 34,8% siswa memperoleh nilai "cukupkompeten". Selanjutnya pada siklus II terdapat 82,6% siswa memperoleh nilai "kompeten", sedangkan 17,4% siswa memperoleh nilai "cukup kompeten".
- c. Hendri Yustia Kurniawan dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Melalui Pembelajaran Kooperatif *Learning* Pada

Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015” pada tahun 2016 dengan hasil penelitian adanya peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli dari prasiklus ke siklus 1 dan dari siklus 1 ke siklus II dengan rincian data prasiklus sebanyak 4 siswa (19%) yang tuntas. Pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 14 siswa (67%). Pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 18 siswa (86%). Jadi pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Ketiga penelitian di atas memiliki kesamaan pada variabel bebas dan ada juga yang memiliki kesamaan di variabel terikat yang digunakan serta ada perbedaan dari populasi atau sampel dari setiap penelitian dan akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, yakni menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Dari setiap kesimpulan hasil penelitian yang telah diteliti, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari setiap keterampilan yang dilakukan melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

2.3 Kerangka Konseptual

Hasil belajar *passing* atas pada permainan bola voli peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 5 Tasikmalaya masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaannya seperti halnya melakukan *passing* atas yang tidak terarah dan juga model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu model pembelajaran konvensional atau secara demonstrasi sehingga membuat kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran. 26 siswa dari 33 orang siswa masuk kedalam kategori tidak tuntas. apabila dipersentasekan sekitar 78,78% jumlah siswa kelas VII-A yang dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran. Untuk itu diperlukan segera perbaikan dalam pembelajarannya. Maka dari itu peneliti memberikan sebuah solusi dengan menggunakan konsep model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang akan meningkatkan hasil belajar teknik *passing* atas pada saat bermain bola voli. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini memiliki kelebihan yaitu melatih siswa dalam hal tanggung jawab serta disiplin. Seperti halnya menurut Abdullah, (2017) memaparkan kelebihan *jigsaw*, diantaranya :

- 1) Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa.
- 2) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa
- 3) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok
- 4) Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.

Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari kelompok ahli dan kelompok asal dengan materi yang heterogen dalam setiap kelompok. Lalu mendelegasikan tiap perwakilan anggota kelompoknya kedalam kelompok homogen. Dengan adanya materi perbedaan dalam setiap kelompok dan siswa dituntut tidak hanya bisa mempraktekan saja, akan tetapi siswa mampu menjelaskan dari materi tersebut. Dan pada akhirnya akan dilaksanakan presentasi kelompok dan terdapat kegiatan penskoran di akhir, setelah melakukan kegiatan diskusi dengan kelompok ahli peserta didik melakukan kegiatan sharing materi yang telah diterima ke kelompok asal, dengan melihat adanya beberapa kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *jigsaw* di atas, menjadi sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoretis, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, ”Terdapat peningkatan hasil belajar *passing* atas pada permainan bola voli melalui *model cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas VII-A di SMP Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024”. Hipotesis tindakan di uji berdasarkan deskriptif dan perhitungan statistik (*Uji – t*).