

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning* menurut Trianto (2009) bernaung dalam teori konstruktivisme. pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika peserta didik saling berdiskusi dengan temannya. Peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran *cooperative learning*. Tujuan dari pembentukan kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Model pembelajaran *cooperative learning* menurut Hamdayama (2016) adalah “serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran *cooperative learning*, yaitu: 1) adanya peserta dalam kelompok, 2) adanya aturan kelompok, 3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, 4) adanya tujuan yang harus dicapai. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. melalui tujuan yang jelas, setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Pembelajaran *cooperative learning* menurut Wena (2009) merupakan “salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan tertentu dan memiliki prinsip dasar peserta didik membentuk kelompok kecil dan saling mengajarkan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Peserta didik yang pasif akan menjadi aktif dalam belajar agar diterima oleh kelompoknya”.

Pembelajaran *cooperative learning* menurut Hamdayama (2016) “mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas (*cooperative task*), dan komponen struktur insentif *cooperative learning* (*cooperative incentive structure*)”. Tugas *cooperative learning* berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif *cooperative learning*

merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif *cooperative learning* dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran *cooperative learning*, karena setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran, sehingga mencapai tujuan kelompok.

Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* merupakan strategi belajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian berbeda, dan didalam kelompok kecil tersebut peserta didik saling belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Di Dalam kelompok tersebut peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi belajar tinggi.

2.1.2 Model-model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2015) ada berbagai macam tipe, yaitu Student Teams-Achievement Division (STAD), Team Game Tournament (TGT), Jigsaw II, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), *Team Assisted Individualization* (TAI), Group Investigation, Learning Together, Complex Instruction, dan Structured Dyadic Methods.

- 1) Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams-Achievement Division (STAD).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Kuntjojo (2010) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya.

- 2) Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menurut Slavin (2015) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

3) Model pembelajaran *Group Investigation*

Model Pembelajaran GI menurut Slavin (2015) merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui buku pelajaran atau melalui internet.

4) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut M. Salim Sumantri (2015) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kaskus dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

5) Model pembelajaran tipe *Think Pair Share (TPS)*

Menurut Miftahul Huda (2015) Metode TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru. Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas.

6) Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

Menurut Triyanto (2014) Model pembelajaran NHT ini adalah salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

7) Model pembelajaran *Make a match*

Menurut Huda (2015) Model pembelajaran Make a match saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan edutainment.

8) Pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange*

Menurut Silberman (2007) Pembelajaran kooperatif tipe Rotating Trio Exchange dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian serta minat mereka, memunculkan keinginan mereka dan merangsang berfikir.

9) Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI)

Menurut Slavin (2015) Model pembelajaran TAI ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar individual dibawa ke kelompok-kelompok untuk didiskusikan dan saling dibahas oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama.

Dari banyaknya model pembelajaran *cooperative learning*, model pembelajaran TGT dipilih dikarenakan mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan adanya permainan yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain selain daripada itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2.1.3 Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Ide utama dari pembelajaran *cooperative learning* adalah peserta didik bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Slavin juga menambahkan pembelajaran *cooperative learning* menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi.

Menurut Trianto (2021) tujuan utama pembelajaran *cooperative learning* adalah “memaksimalkan belajar peserta didik untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Karena peserta didik bekerja dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para peserta didik dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.

2.1.4 Karakteristik Pembelajaran *Cooperative learning*

Pembelajaran *cooperative learning* berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain, karena pembelajaran *cooperative learning* lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran *cooperative learning* dan yang membedakan dengan pembelajaran lain dengan tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.

Menurut Sanjaya (2006) “Belajar melalui pembelajaran *cooperative learning* dapat dijelaskan dalam berbagai perspektif, yaitu perspektif motivasi, sosial, perkembangan kognitif, dan elaborasi kognitif”. Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan anggota setiap kelompok akan saling membantu. Perspektif sosial artinya bahwa setiap peserta didik akan membantu dalam belajar karena memiliki keinginan agar kelompoknya mencapai keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antar anggota dapat mengembangkan prestasi untuk mengolah berbagai informasi.

Secara umum karakteristik pembelajaran *cooperative learning* terdiri dari empat karakteristik, yaitu:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran secara tim, tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus membuat setiap peserta didik belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Setiap kelompok bersifat heterogen, hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

2) Didasarkan pada Manajemen *Cooperative learning*

Selaras dengan fungsi manajemen pada umumnya, fungsi manajemen *cooperative learning* juga memiliki empat fungsi, yaitu: 1) Fungsi perencanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, 2) Fungsi pelaksanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama, 3) Fungsi organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* adalah pekerjaan bersama dan perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok, dan 4) Fungsi kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *cooperative learning* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran *cooperative learning* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran *cooperative learning*. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas

2.1.5 Unsur Pembelajaran *Cooperative learning*

Rusman menjelaskan unsur-unsur dasar dalam pembelajaran *cooperative learning* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- 2) Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
- 3) Peserta didik harus dapat melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Peserta didik dapat membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara kelompoknya.
- 5) Peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang berlaku untuk setiap anggota kelompok.
- 6) Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Peserta didik diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam setiap kelompok belajar.

2.1.6 Prosedur Pembelajaran *Cooperative learning*

Prosedur pembelajaran *Cooperative learning* pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:

- 1) Penjelasan Materi. Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya peserta didik akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim). Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat, tanya jawab, diskusi, atau

demonstrasi. Di samping itu, guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik bagi peserta didik.

- 2) Belajar dalam Kelompok. Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya peserta didik diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam pembelajaran *cooperative learning* bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya. Alasan pembentukan kelompok dalam pembelajaran *cooperative learning* bersifat heterogen adalah pertama, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (peer tutoring) dan saling mendukung; kedua, kelompok heterogen meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, suku, agama, etnis, dan gender; ketiga, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademik tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Melalui pembelajaran dalam tim peserta didik didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.
- 3) Penilaian. Penilaian dalam pembelajaran *cooperative learning* dapat dilakukan dengan tes atau kuis baik secara individual atau kelompok. Tes individual memberikan informasi kemampuan setiap peserta didik, dan tes kelompok memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap peserta didik adalah penggabungan keduanya dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.
- 4) Pengakuan. Tim Pengakuan tim (team recognition) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian hadiah tersebut diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi tim lain

2.1.7 Model Pembelajaran *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Pengertian belajar menurut Gasong (2018, hlm. 13) adalah “interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang, yang merespon stimulus dari lingkungan”. Pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang tidak bisa secara langsung dapat diamati karena perubahan tersebut bersifat potensial, disamping itu perubahan tingkah laku itu bisa berupa dari hasil latihan atau pengalaman, dan pengalaman itulah yang akan memberikan dorongan untuk mengubah tingkah laku. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017, hlm. 5) menyebutkan bahwa “belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses realisasi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu dorongan yang terjadi dari diri seseorang untuk melakukan suatu perubahan tingkah baik berupa mental maupun fisik.

Slavin (dalam Susanna, 2017, hlm. 95-96) ada lima komponen utama dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe Team Games Tournament (TGT), yaitu:

- 1) Penyajian kelas (Class Presentation). Penyajian kelas dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe Team Games Tournament (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka. 14
- 2) Kelompok (Teams). Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengajarkan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

- 3) Games (Permainan). Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.
- 4) Turnamen/Kompetisi (Tournament). Turnamen adalah susunan beberapa games yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- 5) Penghargaan Kelompok (Teams Recognize). Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok. 15 Pembelajaran *cooperative learning* model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement Shoimin (2014, hlm. 203). Berdasarkan pengertian yang telah tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, diawali dengan penyajian kelas dan diakhiri dengan memberikan penghargaan kepada tim kelompok yang memenangkan pertandingan.

Adapun penerapan model TGT dalam penelitian ini dipengaruhi oleh heterogenitasnya anggota dalam suatu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, jenis kelamin, keterampilan berkomunikasi, kepemimpinan, dan keinginan untuk berjuang bagi timnya. Makin heterogen anggota tim makin cenderung mudah melaksanakan penilaian keberhasilan pembelajaran ini.

2.1.8 Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah suatu jenis olahraga permainan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan yang masing-masing regu terdiri dari

enam pemain, setiap regu berusaha untuk dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangan melewati di atas jaring atau net dan mencegah pihak lawan dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangannya.

Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar dan termasuk jenis pertandingan beregu karena dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri dari enam pemain dan berada pada petak lapangan dibatasi dengan net. Bola dimainkan dengan diawali servis dan masing-masing regu diberi kesempatan maksimal tiga kali sentuh (dilakukan oleh pemain yang berbeda) untuk mengembalikan bola ke lawan melewati di atas net. Regu yang dapat menjatuhkan bola di daerah lawan memperoleh poin dan regu yang berhasil mengumpulkan poin sebanyak 25 poin dinyatakan memenangkan 1 set permainan.

Permainan bola voli merupakan permainan yang tidak mudah untuk dilakukan setiap orang. Dalam permainan ini dibutuhkan koordinasi gerak yang baik yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dan tentunya sangat mendukung bagi tim saat permainan berlangsung. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20) permainan bola voli merupakan “permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli”. Salah satu faktor penting yang mendukung dalam permainan bola voli adalah kondisi fisik seorang pemain.

Menurut Suharno (1982: 31) teknik dalam bola voli adalah “suatu proses melatih keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola voli”. Di samping itu, agar permainan berlangsung dengan baik, lancar, dan teratur maka teknik dasar permainan bola voli harus dikuasai dengan baik. Selanjutnya, Yunus M. (dalam Fadli, 2021) menyatakan bahwa “teknik dasar permainan bola voli meliputi: (a) servis, (b) passing, (c) umpan (set-up), (d) smash (spike), (e) bendungan (block)”.

- 1) Servis. Pada mulanya servis hanya merupakan pukulan pembukaan untuk memulainya suatu pertandingan, dengan berkembangnya permainan bola voli kini servis dijadikan serangan untuk mendapatkan poin sehingga kini servis sudah sangat berkembang teknik maupun variasi dari servis itu sendiri. Adapun teknik-teknik dalam permainan bola voli antara lain: (1) servis tangan bawah (underhand

service), (2) servis mengapung (floating service; floating overhand serve, overhand change service (overhand roundhouse service), (3) jumping service. Menurut Ahmadi (2007: 20) “servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan”.

- 2) Passing. Passing adalah upaya pemain bola voli dalam menerima bola dengan menggunakan gaya atau teknik tertentu. Fungsinya untuk menerima atau memainkan bola yang datang dari lawan atau teman beregu yang dipergunakan untuk menyerang dan memegang inisiatif pertandingan. Pelaksanaan passing secara umum dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu passing bawah dan passing atas.
- 3) Umpan (set-up). Umpan adalah menyajikan bola kepada teman dalam satu regu yang kemudian diharapkan bola tersebut dapat disarankan ke daerah lawan dalam smash. Teknik mengumpan pada dasarnya sama dengan teknik passing. Letak perbedaannya hanya pada tujuan dan jalannya bola. Teknik mengumpan dapat dilakukan baik dengan passing atas maupun passing bawah. Namun jika ditinjau dari segi keuntungan pelaksanaannya tentu akan menguntungkan jika teknik umpan dilakukan dengan teknik passing atas. Mengumpan dengan teknik passing atas akan menjamin ketepatan sasarannya dibandingkan menggunakan teknik passing bawah.
- 4) Smash (spike) Smash adalah tindakan memukul ke bawah dengan kekuatan, biasanya melompat ke atas, masuk ke bagian lapangan lawan. Smash yaitu teknik yang dilakukan oleh pemain bola voli yang berfungsi untuk melakukan serangan ke daerah lawan, sehingga bola yang akan diseberangkan ke daerah lawan tersebut dapat mematikan minimal menyulitkan lawan dalam memainkan bola dengan sempurna. Menurut Ahmadi (2007: 32) “smash adalah suatu pukulan dimana tangan melakukan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi”. Bahwa smash yang dilakukan harus dilakukan dengan cepat, tepat dan keras. Agar pukulan smash yang diarahkan ke lawan sulit diterima dan dengan teknik ini peluang mendapatkan angka lebih besar. Untuk dapat mencapai hasil yang baik dalam melakukan smash ini diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi. Dalam melakukan smash ada beberapa macam jenis dan variasinya,

hal ini dikarenakan setiap pemain memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan smash. Berikut ini macam-macam jenis smash bahwa ada 4 jenis smash yaitu: (1) Frontal smash atau smash depan, (2) Frontal Smash dengan twist atau smash depan dengan memutar, (3) Smash dari pergelangan tangan, (4) Dump atau tipuan.

- 5) Bendungan (block). Blok merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menahan serangan lawan. Blok mempunyai tingkat keberhasilan yang sangat kecil karena bola smash yang akan diblok arahnya dikendalikan oleh lawan (lawan selalu menghindari blok). Seiring dengan berkembangnya permainan, blok berubah menjadi senjata untuk mengumpulkan angka apabila dilakukan dan terkoordinir dengan baik. *Block* adalah tindakan dalam usaha untuk menahan serangan lawan pada saat bola melewati atas jaring, dengan mempergunakan satu atau kedua tangan yang dilakukan seorang pemain atau oleh dua atau tiga orang pemain secara bersama-sama.

2.1.9 Servis Bawah

Beutelstahl, Dieter, (2015) mengemukakan tentang servis dalam permainan bola voli sebagai berikut: “Servis adalah sentuhan pertama dengan bola. Mula-mula servis ini hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang”(hlm. 8). Sedangkan menurut Subroto, Toto dan Yunyun Yudiana (2014) menjelaskan bahwa “servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan” (hlm. 51).

Servis dilakukan dan daerah servis masuk ke bidang lapangan lawan melewati atas net. Pada awalnya servis hanya merupakan penyajian bola pertama untuk mengawali permainan. Dalam perkembangan bola voli modern, servis merupakan serangan pertama untuk memperoleh angka. Cara melakukan servis terentang dari mulai yang sangat sederhana hingga Yang paling kompleks, dan dapat menyulitkan atau mematikan permainan lawan.

Servis dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara atau teknik, Beutelstahl, Dieter, (2015:8) menjelaskan macam-macam servis sebagai berikut: “Adapun macam servis ada dua yaitu : a) servis bawah, b) servis atas. Jadi teknik dasar ini tak boleh kita abaikan, dan harus kita latih dengan baik terus menerus”. Lebih lengkap lagi Beutelstahl,

Dieter (2015:10) menjelaskan macam-macam servis terdiri dari: “(a) under arm service, (b) Hook servis dan (c) Floating servis. Subroto, Toto dan Yunyun Yudiana (2014: 52) mengemukakan tentang servis bawah sebagai berikut: “servis ini merupakan servis yang paling sederhana, dan banyak dilakukan oleh pemain pemula. Ciri bola hasil pukulan servis adalah melambung, sehingga bagi pemain yang sudah memiliki keterampilan tinggi, menerima bola dan servis ini sangat mudah”. Beutelstahl, Dieter (2015) memberi nama servis bawah dengan istilah “underhand service”. Underhand service merupakan servis yang paling populer dan paling sering dipakai terutama pada pertandingan-pertandingan tingkat rendah. Hal itu dimungkinkan karena servis ini memang merupakan servis yang paling mudah. Terutama bagi para pemain wanita. Dengan servis ini, mereka dapat menguasai atau mengontrol bola dengan lebih teliti. (hlm. 9).

Berdasarkan kutipan tersebut, penulis menganalisis bahwa servis bawah adalah Pukulan pertama untuk mengawali permainan, dilakukan di daerah servis yang harus masuk ke bidang lapangan lawan melewati atas net dengan cara bola dilambung terlebih dahulu lalu di pukul oleh bagian lengan bawah antara jari tangan yang dikepalkan dengan pergelangan tangan dari arah bawah ke atas. Pada awalnya servis hanya merupakan penyajian bola pertama untuk mengawali permainan. Dalam perkembangan bola voli modern, servis merupakan serangan pertama untuk memperoleh angka. Cara melakukan servis terentang dari mulai yang sangat sederhana hingga yang paling kompleks, dan dapat menyulitkan atau mematikan permainan lawan. Sangat tepat sekali jika memang servis bawah/ underhand service mulai diajarkan untuk siswa pemula seperti siswa di SDN 3 Setialaksana.

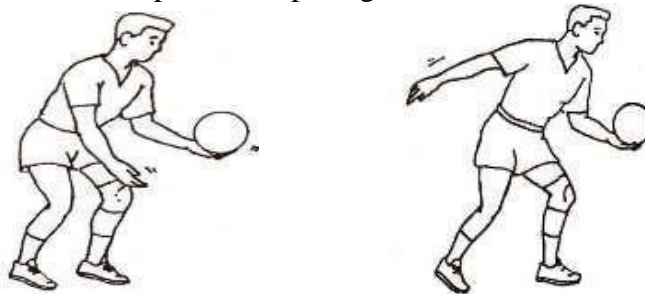
2.1.9.1 Langkah-langkah Servis Bawah

Servis bawah dilakukan dengan rangkaian gerakan tertentu sehingga dapat membedakannya dengan jenis servis lainnya. Gerakan dimulai dengan gerakan persiapan, kemudian pelaksanaan yang diawali dengan melambungkan bola dari bawah ke atas kepala oleh salah satu tangan, bersamaan dengan itu, lengan yang akan memukul diayunkan ke belakang. Untuk lebih jelasnya Beutelstahl, Dieter (2015) menguraikan 3 langkah dalam servis bawah sebagai berikut :

Tahap pertama : Fase throw-up (melempar bola). Berat badan ditempatkan pada kaki sebelah belakang. Lengan bermain atau striking (lengan yang digunakan untuk memukul bola) digerakkan ke belakang dan ke atas (lengan pemain).

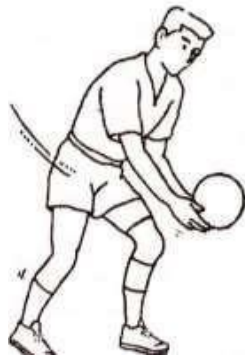
Tahap kedua : Fase hitting the ball Lengan bermain (lengan kanan untuk pemain kanan dan lengan kiri untuk pemain kidal), diayunkan ke bawah, dari belakang ke depan dan memukul bola yang telah dilemparkan rendah-rendah. Sementara itu, berat badan dipindahkan ke kaki sebelah depan. Bola dipukul dengan telapak tangan terbuka, pergelangan tangan sekaku mungkin.

Tahap ketiga : Fase follow-through. Lengan bermain terus mengikuti arah bola. Pemain cepat-cepat pindah ke posisi yang baru di lapangan (hlm. 9). Langkah-langkah tiga tahap gerakan servis bawah dapat dilihat pada gambar berikut ini :



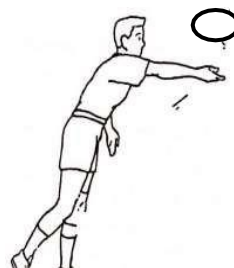
Gambar 2.1 Ayunan Lengan Siap Memukul

Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)



Gambar 2.2. Memukul Bola

Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)



Gambar 2.3. Gerak lanjutan

Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang TGT dilakukan oleh Arsy Thamby Veloo dan Siti Chairhany tahun 2013 dengan hasil dari penelitiannya terdapat peningkatan signifikan model pembelajaran TGT terhadap sikap dan prestasi peserta didik (hasil belajar kognitif).

Viha Ancillia Bintusi Sakti dan Rudiana Agustini dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dengan metode latihan terstruktur berpengaruh terhadap hasil belajar (kognitif), aktivitas dan respon peserta didik.

Persamaan kedua penelitian ini adalah adanya model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* Selain persamaan, terdapat juga perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah fokus dan subjek penelitian yang berbeda sehingga hasil yang didapatkan masing-masing penelitian pun berbeda.

2.3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebagai teori sementara atau merupakan praduga tentang apa saja yang kita amati. Suharsimi (2013) menjelaskan bahwa “Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul” (hlm. 62).

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus ditetapkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Hipotesis didasarkan pada kajian teoritis dan berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan. Dalam Penelitian Tindakan Kelas hipotesis diistilahkan dengan “hipotesis tindakan”, oleh karena itu penulis mengajukan hipotesis tindakan yaitu pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan servis bawah pada permainan bola voli siswa kelas VI SDN 3 Setiawaras.