

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain.

Pengertian pembelajaran menurut kamus bahasa Indonesia : Pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli dikutip oleh Djamarah (2013:28-34), sebagai berikut:

Duffy dan Roehler (1989). Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Gagne dan Briggs (1979:3). Mengartikan *instruction* atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

1) Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut :

- a) merupakan upaya sadar dan disengaja
- b) pembelajaran harus membuat siswa belajar
- c) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan

d) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya

2). Prinsip Pembelajaran

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Suparman (2009:211) dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974), sebagai berikut :

1. Respon-respon baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya.
2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.
3. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
6. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
8. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.
10. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.
12. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1998:324) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*) : hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.

2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*) : memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*) : merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*) : menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*) : memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*) ; siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. memberikan balikan (*providing feedback*) : memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*) : memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

b. Teori Belajar Keterampilan Motorik

Dalam hal belajar keterampilan gerak, Schmidt (1991) yang pendapatkannya dikutip oleh Marwan, Iis (2008:3) memberi gambaran yang lebih jelas tentang hal ini. Menurutnya, “pembelajaran gerak adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa belajar keterampilan gerak adalah suatu proses yang bertalian dengan latihan untuk meningkatkan perubahan perilaku terampil yang relatif permanen atau tahan lama.

Untuk menelusuri bagaimana belajar chest pass bola voli untuk siswa sekolah dasar berlangsung, penulis telusuri dengan menggunakan teori belajar. Para ahli pendidikan banyak mengungkap berbagai teori belajar. Nasution (2005: 40) menjelaskan bahwa: "Berbagai teori yang dapat kita bagi menjadi tiga golongan yakni teori belajar menurut ilmu jiwa daya, teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi, dan menurut ilmu jiwa gestalt".

Teori belajar yang penulis bahas adalah teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi, yang lazim dikenal dengan teori behaviorisme, karena teori ini sesuai dengan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini, dan mendasari penggunaan metode pembelajaran servis atas permainan bola voli.

Teori behaviorisme adalah suatu teori belajar yang mengungkap masalah tentang bagaimana proses belajar itu berlangsung. Nasution (2005: 41) menjelaskan sebagai berikut: "Ilmu jiwa asosiasi berpendirian bahwa keseluruhan itu terdiri dari penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya." Teori belajar behaviorisme yang penulis jadikan pegangan dalam studi ini yakni teori koneksionisme (*connectionisme*) dari Edward L. Thorndike.

Teori koneksionisme sering disebut dengan S-R bond respons. Menurut teori ini belajar adalah pembentukan dan penguatan hubungan antara stimulus (S) dan respon (R). Antara S dan R terjadi hubungan (bond) yang bertambah erat bila sering dilatih atau diulang-ulang. Karenanya teori ini sering disebut dengan teori S-R bond hypothesis. Jadi berkat hubungan S-R menjadi otomatis. Cara pembinaan S-R yakni dengan coba-ralat (*trial and error*), artinya pelaku belajar mencoba-coba gerakan sesering mungkin sehingga keterampilan yang dipelajarinya lama kelamaan menjadi meningkat dan otomatis gerakannya.

Dalam hal teori koneksionisme, ini ada tiga hukum yang ada yakni (a) hukum akibat, (b) hukum latihan, dan (c) hukum kesiapan. Hukum yang terikat dengan pengaruh belajar servis atas permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *coopertave learning* tipe jigsaw adalah sama halnya dengan menerapkan hukum latihan. Menurut hukum latihan (*law of exercise*), hubungan antara S-R akan semakin kuat apabila S-R itu sering diulang-ulang atau digunakan, dan ikatan S-R akan berkurang atau lenyap apabila jarang atau tidak pernah digunakan. Karena itu gerakan servis atas permainan bola voli harus dilatih secara berulang-ulang untuk memperkuat S (stimulus), sehingga gerakannya itu menjadi otomatis yang memperkuat R (respons).

Teori koneksionisme telah membawa implikasi penting dalam pengembangan belajar servis atas permainan bola voli antara lain yaitu :

- 1) Bahan pengajaran atau latihan harus disesuaikan dengan tingkat kematangan siswa baik kematangan yang bersifat psikologis maupun fisiologisnya.
- 2) Latihan yang diberikan kepada siswa harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, hukuman sebagai hal yang menyakitkan siswa perlu dihindarkan, dan pujian terhadap gerakan yang benar akan menimbulkan kepuasan bagi siswa.

Keterampilan gerak dalam berolahraga sebagai bahan latihan perlu diurai ke dalam bagian-bagian gerakannya, dan diajarkan dari yang mudah ke yang sulit, bagian demi bagian sehingga menjadi keseluruhan gerak seperti yang diharapkan.

Tekanan belajar motorik terdapat pada aspek penguasaan keterampilan, bukan berarti aspek lain, seperti peranan domain kognitif, afektif diabaikan. Belajar gerak terdiri tahap penguasaan, penghalusan dan penstabilan gerak atau keterampilan teknik olahraga. Sehingga penguasaan keterampilan baru diperoleh

melalui penerimaan dan pemilikan pengetahuan, perkembangan koordinasi dan kondisi fisik sebagai hasil dari latihan. Sebagaimana penjelasan menurut Kiram (2013:3) mengatakan : ”pengertian belajar gerakan dalam aktivitas jasmani, berkaitan dengan aktivitas guru dan peserta didik dalam upaya menggali, membentuk, dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik “.

Bertitik tolak dari beberapa konsep belajar gerak, maka belajar gerak adalah seperangkat proses yang berkenaan dengan hasil latihan atau pengalaman yang mengantarkan siswa ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampilan.

c. Tahap-tahap Belajar Gerak

Ada kesamaan pendapat para ahli, bahwa belajar keterampilan gerak berlangsung melalui beberapa tahap. Lutan, Rusli (1988 : 305) menjelaskan tahap-tahap belajar gerak yakni : ”(1) tahap kognitif, (2) tahap asosiatif, dan (3) tahap otomatisasi.”

Tahapan-tahapan belajar gerak tersebut dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

(1) Tahap Kognitif

Ketika seseorang baru mulai mempelajari sesuatu tugas, katakanlah keterampilan motorik, maka yang menjadi pertanyaan baginya ialah, bagaimana cara melaksanakan tugas gerak yang bersangkutan. Dia membutuhkan informasi melaksanakan tugas gerak itu diawali dengan penerimaan informasi dan pembentukan pengertian, termasuk bagaimana penerapan informasi atau pengetahuan yang diperoleh.

Pada tahap kognitif ini, sering juga terjadi kejutan berupa peningkatan yang besar jika dibandingkan dengan kemajuan pada tahap-tahap berikutnya. Pada tahap ini juga bukan mustahil siswa yang bersangkutan mencoba-coba dan kemudian sering juga salah dalam melaksanakan tugas gerak. Gerakannya memang masih nampak kaku, kurang terkoordinasi, kurang efisien, bahkan hasilnya tidak konsisten.

(2) Tahap Asosiatif

Permulaan dari tahap ini ditandai oleh semakin efektif cara-cara siswa melaksanakan tugas gerak, dan dia mulai menyesuaikan diri dengan keterampilan yang dilakukan. Akan nampak, penampilan yang terkoordinasi dengan perkembangan yang terjadi secara bertahap, dan lambat laun gerakan semakin konsisten. Jika seorang pebola voli melakukan servis atas, dia belum mampu memperkirakan gerak tangan dengan laju bola untuk dapat bola dipukul, maka memasuki tahap asosiatif ini dia mungkin paham tentang, berapa kira-kira daya yang harus dikerahkan atau berapa kuat tenaga yang diperlukan untuk servis atas permainan bola voli. Gerakannya tidak lagi kebetulan, tapi makin konsisten. Artinya gerakannya makin terpol, dan dia semakin menyadari kaitan antara gerak dan hasil yang akan dicapai.

(3) Tahap Otomatisasi

Setelah seseorang berlatih selama beberapa hari, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun, dia memasuki tahap otomatisasi. Dikatakan demikian, karena pelaksanaan tugas gerak yang bersangkutan tak seberapa terganggu oleh kegiatan lainnya yang terjadi secara simultan. Seorang pebola voli misalnya,

mampu melaksanakan teknik servis atas dengan baik dan sempurna. Tahap otomatisasi merupakan tahap di mana keterampilan gerak yang telah dipelajari sebelumnya diulang secara terus menerus sehingga respon geraknya lebih cepat dan akhirnya sampai pada respon gerak otomatisasi.

d. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kematangan Belajar Keterampilan Gerak

Mempelajari keterampilan gerak bertujuan untuk menguasai keterampilan teknik gerak olahraga. Istilah keterampilan gerak berasal dari kata “*motor skill*” dengan arti “*motor*” sama dengan gerak, sedangkan “*skill*” diartikan dengan kata keterampilan. Kata keterampilan itu sendiri mengandung arti sebagai suatu tugas atau perbuatan, dan pengertian lainnya sebagai tahap kemahiran. Sebagai contoh anak mahir dalam melakukan teknik servis atas permainan bola voli, dengan cara dilihat dan diamati saat melakukan teknik dasar servis atas sehingga bola dapat masuk lapangan lawan dengan keras dan tajam.

Hurlock (1978 : 154) menjelaskan bahwa : “Keterampilan gerak itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : faktor keturunan, adanya rangsangan dan pengaruh lingkungan“. Dari ketiga faktor di atas dapat dilihat penjelasannya berikut ini:

1. Faktor keturunan (*genetics*). Keturunan erat sekali hubungannya dengan bakat peserta didik yang dibawa sejak lahir. Tentunya bakat ini pada masing-masing anak tidak sama. Dengan adanya perbedaan ini diharapkan seorang pendidik memahami perbedaan tersebut guna memudahkan dalam pengembangan bakat

yang berhubungan dengan olahraga yang perwujudannya dilakukan melalui proses belajar-mengajar di sekolah.

2. Adanya rangsangan. Biasanya anak melakukan gerak apabila ada yang merangsangnya misalnya, apabila anak melihat rekannya melakukan servis atas permainan bola voli dengan dipuji oleh guru atau rekan lainnya. Dengan adanya rangsangan atau dorongan anak akan menggerakkan semua anggota tubuhnya maka dengan demikian akan berkembang keterampilan gerak anak.
3. Faktor lingkungan. Lingkungan sangat mempengaruhi pada keterampilan anak, karena secara tidak langsung dalam bergaul anak dituntut untuk melakukan aktivitas gerak. Maka dengan sendirinya keterampilan anakpun akan terbentuk.

e. Proses Pembelajaran Keterampilan Gerak

Proses pembelajaran keterampilan gerak merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan jasmani dan kesehatan. Dalam proses pembelajaran seorang guru pendidikan jasmani sangat penting untuk dikaji dan dievaluasi. Hal ini dikemukakan berdasarkan pada pemikiran, bahwa anak usia sekolah dasar yang pada masa pertumbuhan dan perkembangan mereka, memiliki berbagai kerawanan yang bersifat sensitif baik bagi aspek kognitif dan motorik maupun yang berkaitan dengan perkembangan afektif dan emosional. Sedangkan lingkungan pada masa tersebut, mempunyai pengaruh yang amat besar, karena pada masa ini, lingkungan bagi mereka merupakan stimulus yang sangat berperan dalam membentuk dan membangun perilaku dan tindakan serta termasuk perkembangan kemampuan dan keterampilan

motorik mereka. Jadi, selama ada reaksi dari individu terhadap stimulus dan lingkungannya dapat dikatakan individu tersebut belajar. Dengan demikian guru bukan satu-satunya sumber belajar, karena guru dalam proses belajar mengajar hanya bagian dari lingkungan belajar siswa.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, model, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam satu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013:46) “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”. Menurut Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2013:50) model pembelajaran adalah “suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”. Sedangkan Istarani (2011:1) model pembelajaran adalah “seluruh rangkaian

penyajian materi ajar yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar”.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu, pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Cooperatif learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran *cooperative learning* dapat pula di definisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Termasuk struktur ini adalah 5 unsur pokok, yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. (Suprijono, 2012 : 89-90).

Cooperatif Learning adalah strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 2 anggota kelompok atau lebih. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang kemampuan masing-masing individu berbeda. Untuk menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif, belajar akan di katakan belum selesai apabila salah satu anggota kelompok itu belum menguasai materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya. (Lie, 2008 : 70). Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Model pembelajaran seperti ini harus dioptimalkan karena dapat meningkatkan kemampuan berkreasi siswa dan tentunya meningkatkan prestasi siswa. Di samping itu, pembelajaran ini juga dapat meningkatkan komunikasi siswa karena berani menyampaikan apa yang telah ia dapat kepada kelompok lain

maupun kelompok sendiri, sehingga siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan bisa di latih untuk lebih berani dengan pembelajaran model ini.

b. Langkah-langkah Menerapkan Model *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw

Perkembangan ilmu teknologi sangat memungkinkan siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran untuk mencari informasi yang dapat di aplikasikan dalam setiap materi dan membuat siswa aktif berpartisipasi yang melibatkan intelektual dan emosional. Jadi dalam hal ini, bukan hanya guru yang berbicara, namun siswa ikut aktif dalam pembelajaran yang telah ia ketahui dari teknologi.

Selain itu, bekerja sama antar kelompokan ataupun sesama siswa mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. Tipe mengajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson sebagai metode belajar kooperatif learning. Tipe ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. (Lie, 2008 : 69)

Jigsaw didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dan pembelajaran orang lain karena siswa tidak hanya mempelajari materi yang telah ia dapat, tetapi juga harus memberikan materi kepada orang lain. Model pembelajaran ini terdiri dari kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang atau lebih untuk saling bekerja saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan materi pelajaran yang harus dipelajari dan di sampaikan kepada anggota kelompok lain dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda

yang ditugaskan untuk mempelajari dan memahami materi tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan materi yang kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal dan masing-masing diberi tanggung jawab untuk keberhasilan masing-masing individu.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

1. Keunggulan:

- a. Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar olahraga
- b. Ruang lingkup dipenuhi ide-ide yang bermanfaat dan menarik untuk di diskusikan.
- c. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pemahaman pembelajaran materi untuk dirinya sendiri dan orang lain.
- d. Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang di tugaskan.
- e. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi untuk pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.
- f. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapi.
- g. Melatih keberanian dan tanggung jawab siswa untuk mengajarkan materi yang telah ia dapat kepada anggota kelompok lain.
- h. Masalah olahraga cocok untuk diskusi kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat di demonstrasikan secara objektif.

2. Kelemahan:

- a. Kondisi kelas yang cenderung ramai karena perpindahan siswa dari kelompok satu ke kelompok lain.
- b. Dirasa sulit meyakinkan untuk berdiskusi menyampaikn materi pada teman jika tidak punya rasa percaya diri.
- c. Kurang partisipasi beberapa siswa yang mungkin masih bergantung pada teman lain, biasanya terjadi dalam kelompok asal.
- d. Ada siswa yang berkuasa karena merasa paling pintar di antara anggota kelompok.
- e. Awal penggunaan model ini biasanya sulit di kendalikan, biasanya butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang agar berjalan dengan baik.
- f. Aplikasi model ini pada kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit. Tapi bisa diatasi dengan model “team teaching”.

4. Permainan Bola Voli

a. Konsep Permainan Bola Voli

Dewasa ini permainan bola voli termasuk di antara cabang-cabang olahraga yang paling populer. Hal ini ditunjang dengan masuknya bola voli sebagai materi wajib pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan diajarkan sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah. Permainan bola voli menurut Suharno (2012: 5 – 6) adalah:

Suatu olahraga beregu yang pemainnya terdiri dari enam orang untuk masing-masing regu. Dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dengan dipisahkan oleh net. Permainan ini dilakukan dengan pemantulan bola terhadap anggota tubuh dari kaki ke atas, dengan ketentuan perkenaan bola dengan anggota tubuh tersebut terjadi pada saat yang bersamaan dan

bola tidak boleh tertahan, tetapi benar-benar dipukul dan memukul secara benar.

Tujuan permainan bola voli adalah setiap regu melewati bola secara teratur (baik), melalui atas net sampai bola tersebut menyentuh lantai di daerah lawan dan mencegah agar bola tidak menyentuh lantai di lapangan sendiri. Sebab bila bola menyentuh lapangan sendiri berarti mati atau permainan berakhir untuk satu nilai (poin). Berkaitan dengan perkembangan olahraga permainan bola voli Bachtiar dkk. (2011: 1.15) mengemukakan bahwa,

Jika kita amati perkembangan bola voli ini dari masa ke masa selalu meningkat. Hal ini disebabkan oleh karena: 1) olahraga bola voli dapat menjadi olahraga rekreasi bagi setiap orang dengan basis massa yang luar biasa; 2) olahraga bola voli dapat menjadi olahraga tontonan yang mempesona, menggairahkan dan menarik hati penonton, 3) olahraga bola voli cocok bagi anak-anak. Pengembangan olahraga ini di sekolah maupun di luar sekolah akan dapat memikat para remaja. Dengan demikian masa depan perkembangan bola voli akan tetap cerah, popularitasnya akan terus meningkat.

Selain hal tersebut di atas juga permainan ini mudah dilakukannya dan alat yang digunakannya pun tidak banyak macamnya, sesuai dengan ciri khas permainan bola voli seperti yang dikemukakan oleh PBVSI (2011: 3) sebagai berikut.

Permainan bola voli adalah suatu olahraga beregu dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan itu adalah agar setiap regu melewati bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola menyentuh lantai (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Posisi bola pada saat mulainya bermain berada pada pemain kanan baris belakang. Ia melakukan servis, pukulan bola itu melewati atas net ke daerah lapangan lawan. Masing-masing regu berhak memainkan bola 3 x pantulan atau sentuhan (kecuali perkenaan waktu membendung) untuk mengembalikannya ke daerah lawan. Seorang pemain (kecuali pembendung) tidak diperkenankan memainkan (memukul) bola 2 x berturut-turut. Pemain memainkan bola di udara berlangsung secara teratur

sampai bola tersebut menyentuh lantai, bola ke luar atau satu regu mengembalikan bola secara baik. Dalam permainan bolavoli, hanya regu yang sedang melakukan servis mendapat satu angka (kecuali dalam set penentu). Apabila regu penerima memenangkan dalam memainkan bola akan mendapat giliran servis (dalam set penentuan juga mendapat satu angka) dan tiap pemain melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.

Menurut Bachtiar, dkk. (2011: 1.16), “permainan bola voli adalah permainan beregu di mana melibatkan lebih dari satu orang pemain misalnya bola voli pantai dari dua orang pemain tiap regu, bola voli sistem international tiap regu terdiri dari enam pemain”.

Kedua kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli bersifat beregu, sehingga keberhasilan untuk bermainnya banyak ditentukan oleh kerjasama pemain yang terdiri atas enam orang pemain. Prinsip permainan ini cukup sederhana, yakni memainkan bola sebelum bola itu menyentuh lantai lapangan. Sedangkan tujuannya adalah memenangkan permainan dengan cara mematikan bola di petak lawan, dan menjaga agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Dengan demikian jelas bahwa permainan bola voli ini cukup sederhana dan tidak memerlukan peralatan yang banyak. Namun demikian setiap regu harus memiliki pemain yang memiliki teknik, fisik, taktik, dan mental yang memadai, serta kerja sama yang baik antara para pemain.

Untuk berlangsungnya permainan ini dengan baik, masing-masing pemain dari setiap regu harus memiliki keterampilan di dalam memainkan bola serta kerjasama yang baik. Keterampilan memainkan bola dan kerja sama yang baik sangat di perlukan untuk memenangkan pertandingan.

Keterampilan memainkan bola secara individu tidak akan ada artinya jika tidak dipadukan dengan kerja sama yang baik antar anggota tim/regu. Terjadinya

kerja sama antar pemain dalam suatu pertandingan memungkinkan regu tersebut memenangkan pertandingan. Ini berarti, prinsip kerjasama antar pemain sangat diperlukan dalam permainan bola voli. Oleh karena itu, setiap pemain harus memiliki sikap toleransi, saling percaya, dan rela berkorban untuk menjaga kekompakan regu.

Permainan bola voli tidak akan berlangsung jika tidak ada peraturan-peraturan yang mengaturnya, sebagaimana diungkapkan Bachtiar, dkk. (2001: 1.17), “Permainan bola voli akan dapat berlangsung jika ada peraturan-peraturan yang mengatur baik mengenai bola, net, perlengkapan dan lapangan yang dipergunakan, cara memainkan bola oleh pemain, wasit dan official pertandingan yang membantu, sehingga Permainan dapat berjalan dengan lancar”.

Posisi bola pada saat permulaan permainan berada pada pemain kanan baris belakang. Pemain ini melakukan servis untuk permulaan permainan. Pemain ini harus melewatkan bola melalui atas net (boleh menyentuh net) ke daerah lawan. Pemain melakukan servis dari tempat yang telah ditentukan dan dengan ketentuan servis permainan bola voli.

Masing-masing regu berhak memainkan bola tiga kali pantulan atau sentuhan (kecuali perkenaan waktu membendung atau *block*) untuk mengembalikan bola ke daerah lawan. Seorang pemain tidak diperkenankan memukul atau menyentuh bola dua kali berturut-turut.

Regu yang menang adalah regu yang terlebih dahulu mencapai angka 25 untuk tiap set. Bila terjadi angka sama pada kedudukan 24 – 24, maka diberikan deuce dengan selisih angka 2. pertandingan secara keseluruhan dimenangkan oleh

suatu regu apabila telah memenangkan tiga set (*three winning sets/the best of five games*).

b. Teknik-teknik Dasar Permainan Bola voli

Permainan bola voli dalam bentuk pertandingan yang diikuti oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas enam orang pemain yang harus memiliki dan menguasai aspek-aspek fisik, teknik, taktik dan mental untuk memenangkan pertandingan tersebut.

Salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah aspek teknik. Mengenai istilah teknik dalam cabang olahraga Bachtiar, dkk. (2011: 2.9) mengungkapkannya sebagai berikut.

Teknik dapat diartikan sebagai proses kegiatan jasmani atau cara memainkan bola yang ditampilkan dalam bentuk gerakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan serta sesuai dengan peraturan yang berlaku. Teknik yang baik selalu dilandasi oleh teori dan hukum-hukum pengetahuan serta peraturan permainan yang ada.

Berdasar pada pendapat Bachtiar, dkk. di atas, dapat penulis katakan bahwa teknik yang baik dalam permainan bola voli tentu dilandasi oleh teori dan hukum-hukum serta peraturan permainan bola voli.

Berkaitan dengan teknik dalam permainan bola voli, Ma'mun, Amung dan Toto Subroto (2010: 51) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut.

Bila kita amati permainan bola voli dalam bentuk pertandingan yang diikuti oleh dua regu yang seimbang dan yang memiliki keterampilan tinggi, maka keterampilan tekniknya dapat kita tuliskan sebagai berikut:

- 1) Servis, fungsinya untuk mengawali permainan.
- 2) Servis , fungsinya untuk menerima/memainkan bola yang datang dari daerah lawan atau teman seregu.
- 3) Umpan, fungsinya untuk menyajikan bola kepada teman seregu sesuai dengan keinginannya sehingga teman seregu tersebut dapat melakukan serangan dengan sempurna.

- 4) *Spike*, fungsinya untuk melakukan serangan ke daerah lawan sehingga bola yang akan disebrangkan ke daerah lawan tersebut dapat mematikan minimal menyulitkan lawan dalam memainkan bola dengan sempurna.
- 5) *Block* atau block, fungsinya untuk menghadang serangan lawan dan dekat jaring sekaligus sebagai serangan balik ke pihak lawan; dan *Recieve*, menjaga bola menyentuh lantai.

Oleh karena itu, menurut Suhendro (2011: 2.40) “Untuk dapat bermain bola voli seorang pemain atau regu harus memiliki keterampilan teknik-teknik dalam permainan bola voli seperti: teknik servis atas, servis bawah, servis, smash, dan block”.

Servis dalam permainan bola voli menurut Bachtiar, dkk. (2001: 2.10) merupakan “suatu teknik memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan satu atau dua tangan dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke suatu tempat atau teman seregu untuk untuk selanjutnya dimainkan kembali”. Menurut Ma'mun, Amung dan Toto Subroto (2010: 53) “...*pass* dan umpan adalah pukulan bola pertama setelah bola itu berada dalam permainan akibat dari serangan, servis lawan, atau permainan net, arah bola ditujukan kepada pengumpan atau penyerang regu. *Pass* lebih ditekankan untuk menerima dan mengoperkan bola ke teman seregunya.

Berdasar pada kutipan di atas dapat penulis simpulkan bahwa servis dalam permainan bola voli sangat penting. Kepentingan penguasaan teknik *pass* bola voli membawa konsekuensi bahwa teknik itu harus dipelajari oleh pemain sejak dini. Karena itu, para pemula atau pemain yang baru belajar bola voli harus mengawali belajarnya dengan teknik *pass*. Hal itu sejalan dengan pendapat Maryanto (1998:93) sebagai berikut “Penggunaan teknik servis merupakan modal dasar untuk bisa bermain, kendati tanpa teknik *smesh* maupun *block*,

permainan bisa berlangsung. Permainan bola voli yang berlangsung dengan menggunakan teknik servis semata”.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik bermain bola voli cukup seragam sesuai dengan tuntutan peraturan permainannya. Bagi para pemula penekanan dalam belajar bola voli lebih difokuskan untuk penguasaan teknik servis karena servis dalam permainan permainan bola voli cukup dominan, baik untuk mewujudkan serangan maupun bertahan.

Jenis-jenis keterampilan servis menurut Mamun, dan Subroto (2001: 53) meliputi: “*pass-bawah dan pass-atas normal, pass-bawah ke atas dan pass-atas ke depan pada bola rendah, pass bawah dan pass-atas bergeser diagonal 45 derajat ke depan, pass-bawah dan pass-atas pada bola jauh di samping badan, pass-bawah dan pass-atas dengan bergerak mundur 45 derajat, pass-bawah dan pass-atas ke belakang*”.

c. Teknik Servis Permainan Bola Voli

Permainan bola voli diawali dengan teknik servis, yang dilakukan oleh seorang pemain belakang kanan dari daerah servis sesuai dengan aturan permainan yang berlaku. Angga, Ade (2005:19) menjelaskan bahwa, ”Servis merupakan tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang kanan yang dilakukan dari daerah servis, langsung ke lapangan lawan.” Selanjutnya dalam Peraturan Permainan Bola Voli yang dijelaskan oleh PBVSI (2013:27) dijelaskan bahwa, ”Servis adalah suatu upaya memasukkan bola ke daerah lawan oleh pemain kanan baris belakang, yang berada di daerah servis untuk memukul bola dengan satu tangan atau lengan.”

Atas dasar penjelasan tersebut di atas dapat penulis katakan bahwa servis ialah tindakan pukulan terhadap bola oleh seorang pemain belakang dari daerah servis, dengan tujuan untuk memasukkan bola ke petak lawan pada daerah-daerah yang sulit dijangkau lawan sehingga angka dapat diperoleh langsung dari hasil servis. DeWitt (2013:432) menjelaskan bahwa, "*Service is good offensive and can be used effectively to gain point.*" Artinya servis merupakan suatu senjata yang baik dalam penyerangan dan dapat diterapkan sebagai alat yang efektif untuk memperoleh angka kemenangan.

Karena servis merupakan salah satu serangan apalagi merupakan serangan awal, maka dalam pelaksanaannya harus tidak bisa dikembalikan lawan walaupun bisa diterima tapi tidak bisa menjadikan lawan melakukan serangan yang optimal. Oleh karena itu servis harus terarah dan keras.

Bertolak dari definisi di atas maka servis merupakan suatu usaha untuk memasukkan bola ke daerah lawan oleh seorang pemain yang berhak melakukan servis. Upaya yang dimaksud, jika bisa harus langsung mematikan lawan. Seorang server yang telah diatur dan ditentukan dengan peraturan – peraturan permainan bola voli. Begitu pula server yang harus melakukan servis, tidak bisa sembarang orang atau pemain, namun telah ditetapkan sesuai peraturan yang berlaku. Juga mengenai gerakan anggota badan server, seperti : kaki, tangan, dan lain-lain, ketika melakukan servis harus memenuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku. Servis tersebut dapat dikatakan sah dan mulus, apabila hasil servis tersebut dapat mematikan lawan, dan ini merupakan kemenangan bagi regu server.

Ketentuan-ketentuan umum yang berkaitan dengan servis antara lain ketentuan menurut Peraturan Bola Voli (2012: 29) sebagai berikut, “Servis pertama pada set-1 dan set-5 dilakukan oleh regu yang ditentukan dengan undian; sedangkan set lainnya akan dimulai dengan servis oleh regu yang tidak melakukan servis pertama pada set terdahulu”

d. Macam-Macam Servis Permainan Bola Voli

Servis permainan bola voli dilihat dari cara yang dilakukan dapat dibagi dalam tiga macam servis, yakni (1) servis bawah; (2). servis serang, dan (3) servis melayang. Beutelstahl (2013:10) menjelaskan sebagai berikut: ”a. *Underarm* servis , b. *Hook* servis , dan c. *Floating* servis .” Sesuai dengan permasalahan penelitian ini, maka akan penulis bahas mengenai servis atas .

Servis atas adalah salah satu jenis servis yang sering digunakan oleh pemain bola voli. Karena dengan menggunakan servis atas pemain bola voli sudah memulai mengadakan serangan pertama pada lawan. Dilihat dari kecepatan bola, maka servis atas lebih cepat daripada servis bawah. Beutelstahl (2013:11) menjelaskan sebagai berikut:

Di sini pemain harus pandai mengkombinasikan kekuatan dan gerakan. Kekuatan dan lancarnya pergerakan inilah ciri-ciri khas dari jenis servis hook. Bola diberi spin yang kuat sekali. Servis ini merupakan salah satu servis penyerang yang paling hebat dan mematikan. Para pemain top, kaliber dunia, pada umumnya mempergunakan servis ini.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa servis atas dilakukan dengan mengkom-binasikan kekuatan dan gerakan, artinya kekuatan pukulan pada bola

harus sesuai dengan gerakan tangan pada saat perkenaan dengan bola. Perkenaan tangan dengan bola menghasilkan arah dan laju bola, seperti bola spin. Karena servis atas ini bola dipukul (*hook*) maka disebut pula sebagai servis penyerangan.

5. Servis Atas Permainan Bola Voli

Servis atas secara mekanika gerak dilakukan dalam tiga rangkaian gerak. Beutelstahl (2013:10) menjelaskan sebagai berikut: "Tahap pertama: melempar bola ke atas '*throw up*'; Tahap kedua: Memukul bola '*hitting the ball*'; dan Tahap ketiga: '*follow through*'." Ketiga tahap pukulan servis tersebut dilakukan dengan gerakan yang berkesinambungan, artinya setelah gerakan pertama selesai dilanjutkan pada gerakan kedua; dan berikutnya pada gerakan ketiga. Ketiga gerakan tersebut dilakukan sebagai berikut:

1). Tahap pertama: Melempar bola ke atas "*Throw-up*". Pada tahap pertama, Beutelstahl (2013:11-12) menjelaskan sebagai berikut:

Pemain berdiri menghadap ke sisi, kedua kaki terbuka sedikit, kedua lengan terjulur memegang bola. Bola dilemparkan di depan wajah server, dengan kedua tangan. Berat badan dipindahkan ke kaki sebelah belakang (dilihat dari net). Lengan pemukul (lengan pemain) diayunkan ke belakang dan ke bawah dengan gerakan yang melingkar.

Kutipan tersebut menjelaskan sikap awal pemain bola voli saat melakukan servis atas pada tahap pertama, yakni melempar bola ke atas. Pada tahap pertama pemain berdiri di daerah servis dengan posisi badan menghadap ke sisi. Kedua kaki terbuka sedikit untuk menjaga kesetimbangan badan. Selanjutnya bola dilambungkan ke atas di daerah depan atas wajah server. Lebih jelas sikap badan saat melambungkan bola dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut ini.

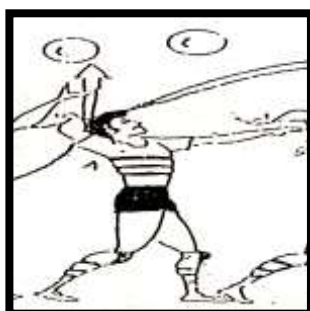


Gambar 2.1 Posisi Badan Saat Melambungkan Bola (Beutelstahl, 2013:12)

2). Tahap kedua: Memukul bola "*hitting the ball*". Tahap kedua ini adalah gerak lanjut dari tahap pertama. Beutelstahl (2013:12) menjelaskan sebagai berikut:

Kaki yang paling jauh dari net diluruskan. Lengan diputar dengan gerakan melingkar. Bola dipukul dengan telapak tangan, pada saat bola itu berada di depan wajah si pemain. Lengan harus tetap lurus dan seluruh tubuh ikut bergerak. Bola di pukul dan diarahkan dengan gerakan pergelangan tangan. Berat badan dipindahkan dari kaki belakang ke kaki depan.

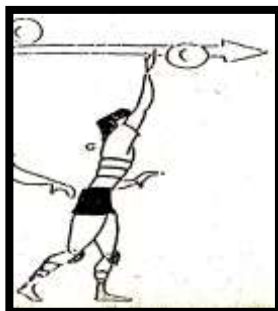
Kutipan tersebut menjelaskan tahap kedua gerakan memukul bola servis atas . Setelah bola dilambungkan ke atas, selanjutnya bola tersebut di pukul dengan telapak tangan. Arah dan laju bola ditentukan oleh perkenaan antara telapak tangan dengan bola. Tujuan utama bahwa seluruh anggota tubuh harus ikut bergerak dan berat badan dipindahkan dari kaki belakang ke kaki depan adalah untuk menjaga kesetimbangan dan menambah kekuatan pukulan. Lebih jelas Sikap badan saat memukul bola dapat dilihat pada Gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.2 Sikap Badan Saat Memukul Bola (Beutelstahl, 2013:12)

3). Tahap ketiga: Gerak akhir ”*follow-through*”. Tahap ketiga ini adalah gerak lanjut dari tahap kedua. Beutelstahl (2013:12) menjelaskan sebagai berikut, ”Lengan itu terus digerakkan sampai melampaui paha satunya (*follow-through*).” Maksud kutipan tersebut adalah gerak akhir servis atas ini lengan yang digunakan untuk memukul terus digerakkan, searah dengan gerak yang dihasilkan. Tujuannya antara lain adalah menjaga kesetimbangan badan, dan badan dapat dengan mudah untuk bergerak ke depan.

Lebih jelas posisi badan saat melakukan gerak akhir servis atas dapat dilihat pada Gambar 2.3 berikut ini.



Gambar 2.3 Sikap Badan Saat *Follow Through* (Beutelstahl, 2013:12)

Tahap ketiga ini adalah gerak lanjut dari tahap kedua. Beutelstahl (2013:12) menjelaskan:

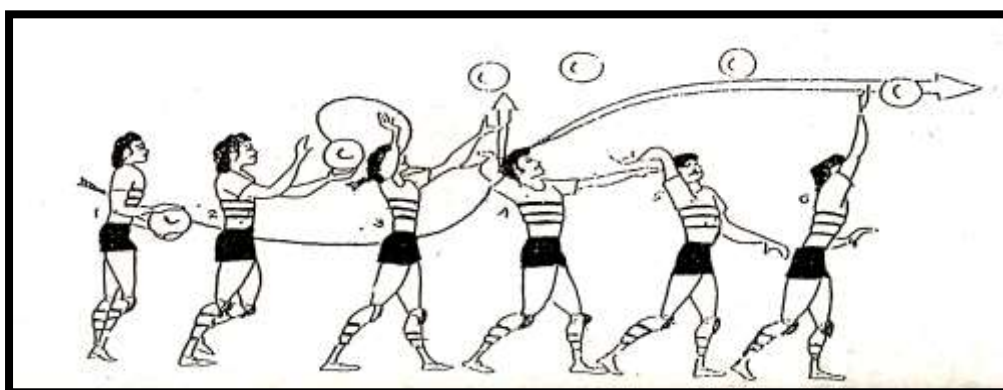
Lengan itu terus digerakkan sampai melampaui paha satunya (*follow through*). Hal ini berarti bahwa tangan yang digunakan untuk memukul bola terus digerakkan searah dengan gerak yang dihasilkan. Tujuannya antara lain adalah menjaga keseimbangan badan, sehingga badan dapat dengan mudah bergerak ke depan.

Untuk lebih jelasnya, posisi badan pada saat melakukan gerak akhir servis atas tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.4 berikut ini.



Gambar 2.4 Gerakan Akhir Servis Atas (Beutelstahl, 2013:12)

Rangkaian gerak servis atas sebagaimana penulis kemukakan dalam gambar-gambar di atas tersebut dilakukan secara berkesinambungan. Hal ini berarti setelah bola dilambungkan, dilanjutkan dengan bola dipukul, dan setelah bola dipukul dilanjutkan dengan gerak lanjut (*Follow through*). Setelah gerakan *follow through*, badan bergerak maju ke depan mengambil posisi siap untuk menerima atau memainkan bola di petaknya. Untuk lebih jelasnya rangkaian gerakan servis atas bisa dilihat pada Gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2.5 Rangkaian Gerakan Servis Atas (Beutelstahl, 2013:14)

Rangkaian gerak Servis atas sebagaimana dalam gambar-gambar tersebut dilakukan secara berkesinambungan, artinya setelah bola dilambungkan, dilanjutkan dengan bola dipukul, dan setelah bola dipukul dilanjutkan dengan

gerak lanjut (*follow through*). Setelah gerakan *follow through* badan bergerak maju ke depan mengambil posisi siap untuk menerima atau memainkan bola di petaknya.

6. Hasil Belajar Servis Atas Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Hasil belajar servis atas pada hakikatnya adalah perubahan atau peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar servis atas sebagai hasil belajar. Menurut Hamalik (2013:155) Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Retnovia Dhana, tahun 2014, dengan judul penelitiannya “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Dengan Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhan Batu. Tahun Ajaran 2012/2013.” Dari Jurusan PJKR FPOK Universitas Negeri Medan (UNM). Dikutip dari <http://digilib.unimed.ac.id/upaya-meningkatkan-hasil-belajar>, tanggal 26 Januari 2015. Hasil penelitiannya mengungkapkan:

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang hasil belajar siswa pada materi servis atas permainan bola voli masih relative rendah. Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bola voli siswa melalui penggunaan variasi latihan. Penelitian ini merupakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-2 SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu Tahun Ajaran 2012/2013. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan tes hasil belajar dengan sistem penilaian portofolio dengan menilai sikap permulaan, sikap pelaksanaan dan sikap akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian : Hasil tes siklus I dari 40 siswa telah ada 22 siswa (55,00%) yang mencapai ketuntasan belajar, selebihnya 18 siswa (45,00 %) siswa yang tidak tuntas dalam belajar. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 69,17. Hasil tes siklus II dari 40 siswa telah ada 35 siswa (87,50%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 5 orang siswa (12,50%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh 78,75 (tuntas). Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari tes awal, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan, maka dengan ini dikatakan melalui metode pembelajaran variasi latihan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau asumsi diperlukan dalam suatu penelitian terutama berguna untuk menjadi dasar perumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Surakhmad, Winarno (2013 : 58) menjelaskan anggapan dasar adalah: “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyelidik mungkin meragukan suatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kekurangan.” Kutipan tersebut menjelaskan bahwa asumsi diterima kebenarannya oleh peneliti tersebut tanpa memerlukan pembuktian. Karena itu setiap peneliti mengajukan asumsi-asumsi yang melandasi penelitiannya.

Kerangka pemikiran penelitian ini sebagai berikut:

Adapun kelebihan-kelebihan metode jigsaw adalah sebagai berikut:

1. Cocok untuk semua kelas/tingkatan;

2. Bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, atau berbicara. Juga dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran;
3. Belajar dalam suasana gotong-royong mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Sedangkan kekurangan metode jigsaw adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan lebih banyak waktu;
2. Membutuhkan pengajar yang kreatif.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan pada PTK pada umumnya dalam bentuk kecenderungan atau keyakinan pada proses atau hasil belajar yang akan muncul setelah suatu tindakan diberlakukan (diterapkan).

Hipotesis adalah hasil sementara dari seorang peneliti terhadap penelitiannya. Menurut Nazir, Muh., (2013 :82) Hipotesis adalah “jawaban sementara dari terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris.”

Berdasarkan pengertian di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: “Model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bola voli pada siswa kelas VIII – H SMPN 4 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019”.