

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani diajarkan di sekolah dengan nama Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan (PJOK). Secara konsep Pendidikan Jasmani mempunyai arti tersendiri. Mulya, Gumilar dan Resti Agustriyani, (2014) menjelaskan pengertian Pendidikan Jasmani dari beberapa ahli sebagai berikut :

Dari hasil Lokakarya Nasional tentang pembinaan olahraga, Mutohir dan Lutan (1996/1997:16) mengembangkan definisi Pendidikan Jasmani sebagai berikut: "...Pendidikan jasmani adalah suatu proses 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 membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Bucher (1983:13) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani adalah merupakan bagian yang integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, dimana bidang garapannya berusaha meningkatkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang telah diseleksi dengan pandangan untuk menghasilkan keluaran yang diharapkan.

Nixon dan Jewett (1980:27) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan suatu tahap dari proses pendidikan secara keseluruhan, dengan memperhatikan perkembangan individu secara menyeluruh dengan menggunakan kemampuan gerak yang berhubungan dengan respon mental, emosional dan sosial.

Pengertian Penjas yang dikemukakan oleh UNESCO yaitu "Suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan, keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak" (hlm. 12).

Berdasarkan pengertian Penjas dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, maka jelaslah bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui gerak yang harus disampaikan secara efektif melalui interaksi guru dengan siswa yang diharapkan dapat menghasilkan perubahan perilaku, baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

2.1.2. Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani

Pembelajaran dengan pengajaran dua kata yang hampir sama, namun memiliki makna yang agak berbeda. Persamaannya adalah berasal dari kata “belajar”. Muhibin Syah (Mulya, Gumilar dan Resty Agustriyani, 2014) menjelaskan mengenai belajar yaitu: “Tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif” (hlm. 11).

Sedangkan menurut Anon (2003:3) dalam Hidayat Cucu, (2015) menjelaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan terjadinya perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada individu yang belajar. Perubahan-perubahan tersebut tidak disebabkan karena faktor kematangan melainkan terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Jadi proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi baik dengan orang lain maupun dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi secara menyeluruh, baik perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (hlm. 10).

Berdasarkan kutipan tersebut, dalam belajar harus ada interaksi antara yang belajar (siswa) dengan yang mengajar (guru), agar terjadinya perubahan perilaku yang diharapkan. Interaksi antara guru dengan murid itulah yang disebut dengan pengajaran atau pembelajaran.

Pada dasarnya pengajaran dan pembelajaran hampir sama namun ada penitik beratan dalam keaktifan antar siswa dan guru. Mulya, Gumilar dan Resty Agustriyani (2014:12) menjelaskan: “Mengajar bukan hanya mempengaruhi agar terjadi pemilikan pengetahuan, keterampilan, melainkan juga mempengaruhi sikap, minat, apresiasi, dan tingkah laku secara nyata. Pembelajaran: proses belajar mengajar dengan lebih melibatkan siswa untuk aktif dalam belajar, guru sebagai fasilitator”. Berdasarkan kutipan tersebut, mengajar lebih cenderung guru yang aktif, sementara siswa pasif hanya mendengar dan melaksanakan apa yang

diperintahkan guru, sementara pembelajaran sebaliknya siswa yang aktif, guru sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran PJOK tentu saja tidak serta merta siswa dibiarkan aktif tanpa ada kontrol dari guru, apalagi materi PJOK yang memerlukan kehati-hatian, harus diawali oleh guru yang aktif, selanjutnya sedikit demi sedikit siswa yang lebih aktif. Demikianlah perbedaan pengajaran dan pembelajaran.

2.1.3. Permainan Bola voli

Bola voli merupakan suatu olahraga permainan bola besar yang menggunakan prinsip dasar memantulkan bola bergantian dengan teman se regu maksimal sebanyak tiga kali dan setelah itu bola harus segera di pukul melewati net menuju daerah permainan lawan serta mempertahankan bola agar tidak jatuh di daerah sendiri.

Bola voli adalah olahraga yang dipertandingkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan khusus, dimana pada akhirnya adalah untuk menyebar luaskan kemahiran bermain kepada setiap orang. Menurut Sutanto, Teguh (2016) menjelaskan sebagai berikut :

Bola voli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim berlawanan, masing-masing tim memiliki enam orang pemain. Olahraga ini dimainkan dengan memantulkan bola dari tangan ke tangan, selanjutnya bola tersebut dijatuhkan ke daerah lawan. Tim lawan yang tidak bisa mengembalikan bola dianggap kalah dalam permainan (hlm. 18).

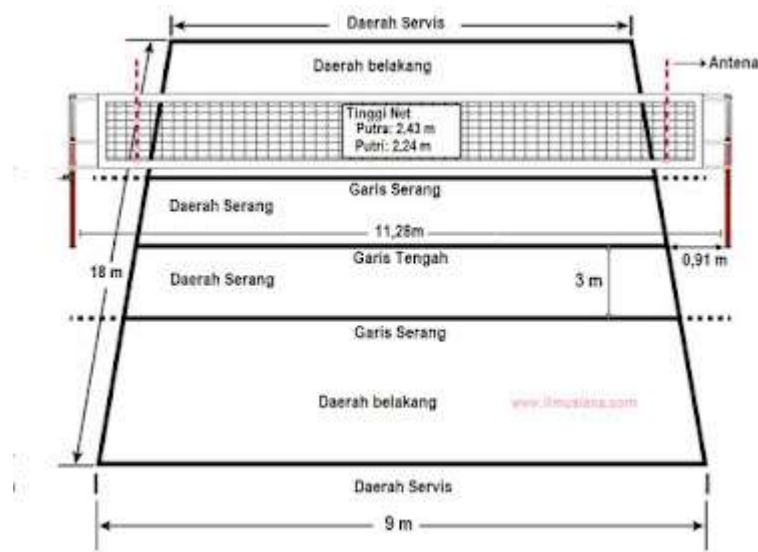
Sedangkan menurut Warsidi Edi (2010) menjelaskan sebagai berikut : bola voli adalah “olahraga yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Setiap grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain”(hlm. 1).

Begitu juga menurut Rohaendi, Aep dan Etor Suwandar (2016) sebagai berikut :

Bola voli merupakan jenis permainan yang memiliki tujuan mendapatkan bola untuk di pukulan ke daerah lapang lawan atau memaksa lawan membuat kesalahan dalam menangani dan dimainkan oleh dua tim dimana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim dipisahkan oleh net atau jaring (hlm. 31).

Dari kutipan di atas, dapat di simpulkan bahwa bola voli merupakan jenis olahraga permainan yang menggunakan bola dan dipantulkan oleh tubuh bagian atas yang dimainkan dalam bentuk beregu/tim.

Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang, dengan ukuran 18m x 9m, di keliling oleh daerah bebas dengan minimal di semua sisi 3m. Daerah bebas ini adalah ruang di atas permainan yang bebas dari segala halangan.



Gambar 2.1 Lapangan Permainan Bola voli

Sumber Warsidi Edi (2010:4)

2.1.4. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Ada 4 teknik dasar yang bisa dilakukan dalam bermain bola voli, yaitu: *passing*, *smash*, *block* dan *service*. Dalam teknik *passing* ini, terdapat teknik *passing* bawah dan *passing* atas yang biasa dilakukan dalam permainan bola voli. Warsidi Edi (2010:7). mengemukakan beberapa teknik dasar bermain bola voli sebagai berikut :

- Service* adalah pukulan bola yang dilakukan di daerah sebelah kanan belakang dari garis belakang lapangan permainan (daerah service) melampaui net ke daerah lawan. Pukulan service dilakukan pada permukaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Pukulan service dapat berupa serangan bila bola dipukul dengan keras dan terarah.
- Passing* adalah usaha atau upaya seseorang pemain dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk

memperoleh bola kepada teman secepatnya untuk dimainkan di lapangan sendiri.

- c. *Spike/smash* adalah bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan untuk serangan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.
- d. *Block* (bendungan) adalah menggagalkan serangan lawan dengan cara membendung merupakan rintangan yang paling efektif. Bendungan merupakan bagian dari pertahanan (hlm. 7).

Khusus mengenai servis, Beutelstahl, Dieter, (2015) sebagai berikut :
“Jenis servis yang paling umum adalah: a. *under-arm service* atau servis lengan bawah; b. *Hook service* atau servis kait; c. *Hook service* atau servis melayang (dari sisi dan dari depan)” (hlm. 8-9). Berdasarkan uraian di atas sesuai dengan penelitian, maka dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu teknik dasar bola voli yaitu teknik servis bawah.

2.1.5. 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 “*under hand service*”. Under hand 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 di kepalkan 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/ *under hand service* mulai diajarkan untuk siswa pemula seperti di SMP kelas VII, karena di SD walaupun sudah ada pelajaran macam-macam cabang olahraga masih bersifat modifikasi, menggunakan tema-tema sehingga tidak terlalu fokus pada pengenalan teknik dasar. Selanjutnya guna keperluan penelitian ini akan dibahas hanya langkah-langkah atau cara melakukan teknik servis bawah.

2.1.6. 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 di tempatkan pada kaki sebelah belakang. Lengan bermain atau *striking* (lengan yang digunakan untuk memukul bola) digerakkan ke belakang dan ke atas (lengan pemain).

- Tahap kedua :

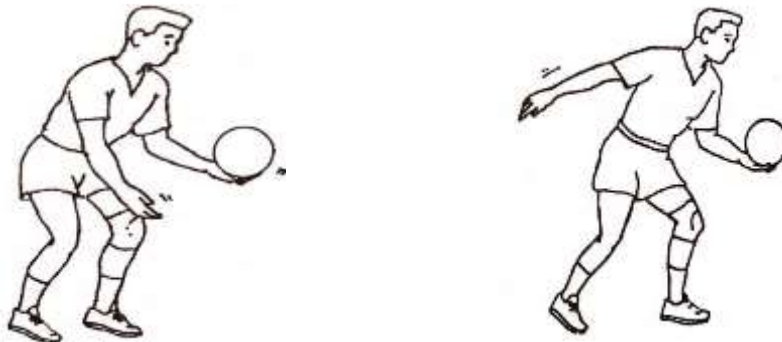
Fase *hitting the ball* Lengan bermain (lengan kanan untuk pemain kanan dan lengan kiri untuk pemain kidal), diayunkan ke bawah, dari belakang ke depan dan memukul bola yang telah dilemparkan rendah-rendah. Sementara itu, berat badan dipindahkan ke kaki sebelah depan.

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 2.2. Ayunan Lengan Siap Memukul
Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)



Gambar 2.3. Memukul Bola
Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)



Gambar 2.4. Gerak lanjutan
Sumber: Beutelstahl, Dieter (2015:9)

2.1.7. Model Pembelajaran Team Game Tournamen

Sebelum membahas tentang model pembelajaran *Team Game Tournament*, perlu dikemukakan terlebih dahulu mengenai pengertian model itu sendiri. Suherman, Adang, (2009) menjelaskan mengenai model pembelajaran sebagai berikut :

Model pembelajaran sebenarnya adalah model belajar (models of teaching are really models of learning) Bruce and Marsha, (1996). Mereka mendefinisikan model pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar. Oleh karena itu setiap siswa unik memiliki cara belajar yang beraneka ragam sesuai dengan perkembangan dan latar belajar sejarahnya, maka model pembelajaran yang berkembang sangat beragam (hlm. 12)

Selanjutnya Bruce dan Marsha dalam Suherman, Adang, (2009) menjelaskan bahwa “Tidak kurang dari 18 model pembelajaran, model-model tersebut dapat dipilih atau dikombinasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani”(hlm. 12).

Khusus mengenai model *Team Game Tournament* Saco, (2006) dalam Rusman, (2013) mengemukakan sebagai berikut :

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang dikaitkan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka) (hlm. 224).

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberikan skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Menurut Rusman (2013) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru” (hlm. 224-225).

Sebagai bagian dari model *cooperatif learning*, ada 5 langkah tahapan dalam *Team Game tournament (TGT)*, sebagaimana pendapat Slavin dalam Rusman (2013) yaitu :

1. Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian materi ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa lebih baik pada saat bekerja kelompok dan pada saat game berlangsung.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa, fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Permainan (*Game*)

Game merupakan permainan yang dirancang untuk menguji keterampilan siswa dari pemahaman materi dan belajar kelompok.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Biasanya tournament dilakukan pada akhir pembelajaran dan setiap kelompok masing-masing akan dipertandingan dalam sebuah permainan dengan bentuk peraturan sederhana dan akan dicari team terbaik nantinya yang akan keluar sebagai pemenang.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang keluar sebagai pemenang dan masing-masing kelompok mendapatkan hadiah atau sebuah penghargaan kepada siswa sebagai upaya peningkatan kualitas belajar (hlm. 225).

Berdasarkan ke lima langkah tahapan, menurut Slavin dalam Rusman (2013) maka terdapat ciri pembelajaran dengan menggunakan model TGT yaitu: “a. siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil; b. *Games tournament*; c. Penghargaan kelompok” (hlm. 225).

Sedangkan menurut Pramono (2010) “*Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok 5 sampai 6 orang yang bertugas memecahkan materi yang diaplikasikan dalam sebuah permainan berupa kompetisi atau *tournament*” (hlm. 65).

Kelebihan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) antara lain :

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kelemahan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) antara lain adalah :

- 1) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, atau pertandingan permainan tim adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, sistem pembelajaran ini siswa berusaha memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar di samping guru dan sumber belajar lainnya. Dengan adanya pembelajaran berkelompok mereka akan ketergantungan dan saling membutuhkan antara sesama, sehingga rasa minder akan sesuatu di saat pembelajaran berlangsung akan terkikis. Melalui pembelajaran kooperatif atau berkelompok mampu menciptakan sebuah suasana yang penuh kekeluargaan serta menyenangkan karena masing-masing anggota mengumpulkan *point* untuk menambah skor dalam pertandingan permainan tim sebagai salah satu motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian yang pernah dilakukan Maulana Sidiq tahun 2017 yang meneliti tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Permainan Sepakbola Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X IPA 2 MA Darul Falah Kabupaten Garut. Bedanya dengan penulis adalah pada penelitian yang penulis lakukan di terapkan bukan pada permainan sepakbola tetapi pada permainan bola voli teknik servis bawah.

2.3 Kerangka konseptual

Berdasarkan uraian di atas, kerangka pemikiran penulis dalam penelitian ini dapat di uraikan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran materi servis bawah pada permainan bola voli yang diberikan di kelas VII D SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya sesuai dengan kurikulum pendidikan tahun 2013.

- b. Guru (peneliti), harus mempunyai kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran materi servis bawah pada permainan bola voli melalui penerapan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model *cooverative learning* tipe *Teams Games Tornament* (TGT).
- c. kelas VII D SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya dapat mengikuti pembelajaran servis bawah pada permainan bola voli dengan menggunakan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah model *Team Game Turnament* (TGT) sebagai bagian dari model *cooperatif learning*.

Kelebihan model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) antara lain :

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament dalam model ini.

Kelemahan model pembelajaran (TGT) *team game turnament* antara lain adalah :

- 1 Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebagai teori sementara atau merupakan praduga tentang apa saja yang kita amati. Arikunto, Suharsimi (2013) menjelaskan bahwa “Hipotesis dapat di artikan 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 teoretis dan berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan. Dalam Penelitian Tindakan Kelas hipotesis diistilahkan dengan “hiptesisi tindakan”, oleh karena itu penulis mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Pembelajaran dengan model *cooverative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah pada permainan bola voli siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya Tasikmalaya tahun ajaran 2017/2018.