

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Memahami dan menyikapi suatu perkembangan pada zaman milenial sekarang ini, Maka disikapi dengan hal positif, pada dasarnya perkembangan zaman tersebut dapat berpengaruh kepada setiap individu secara langsung, dimana setiap individu dapat saling mempengaruhi satu sesama individu yang lainnya. Dampak dari perkembangan zaman tersebut kepada perubahan-perubahan perilaku yang signifikan, seperti, budaya karakter dan wawasan keilmuan sejalan dengan perkembangan zaman yang berkorelasi dengan revolusi industri empat titik kosong di mana teknologi sudah tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat global, hal ini menuntut masyarakat global untuk lebih cerdas dan pintar dalam segi keilmuan dan wawasan agar masyarakat mampu bersaing dalam dunia industri.

Perkembangan zaman di teknologi yang terus berkembang sampai sekarang ini, perlu diimbangi dengan pola pendidikan yang benar. di mana pendidikan selalu mewadahi rumpun keilmuan yang ditunjang oleh tenaga pendidik yang ahli pada bidangnya. masyarakat global selalu menjadikan pendidikan sebagai wacana untuk meningkatkan kualitas kehidupannya, karena menurut masyarakat zaman dahulu sampai masyarakat zaman milenial sekarang ini, mereka berpandangan bahwa pendidikan selalu berlandaskan kepada keilmuan yang pasti dan didukung oleh tenaga Pendidik yang mahir di bidangnya, berbicara mengenai ranah pendidikan maka kita berbicara mengenai tujuan, faktor-faktor yang menunjang serta unsur yang terdapat dalam pendidikan, namun perlu kita ketahui bahwa ranah pendidikan selalu mewadahi keilmuan

keilmuan yang pasti serta menjanjikan adanya perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan aspek interaksi yang dilakukan oleh kegiatan belajar dan mengajar yang saling berkesinambungan sehingga dapat berdampak kepada perubahan perilaku. pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses yang memadukan antara dua aktivitas yaitu aktivitas belajar dan mengajar. Ada asumsi yang berpendapat

"pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain" Miarso, Yusufhadi (Martinis Yamin, 2013, hlm. 15).

Maksud dari pendapat di atas bahwa, proses pembelajaran harus disusun dengan strategi yang benar, arah tujuan yang jelas tidak mengambang, sehingga pada pelaksanaannya semua dapat terkendali sesuai rencana khususnya peserta didik dapat merasakan dampak yang dihasilkan berupa perubahan perilaku yang relatif menetap. "pembelajaran 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"

Pembelajaran merupakan suatu sistem untuk membantu proses belajar siswa/peserta didik berlangsung dengan baik, dalam sistem tersebut terdapat beberapa peristiwa yang dirancang di rencanakan sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung kepada kelangsungan proses belajar siswa yang bersifat internal. Proses pembelajaran sangat berperan penting demi menciptakan suasana belajar yang lebih baik, terutama pendidik yang berperan sebagai komponen yang sangat penting bagi kelangsungan proses pembelajaran. (Gagne, Lafudin, 2018, hlm. 13).

Pendapat berikut memperjelas bahwa pendidikan atau guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran di mana guru harus dengan sadar atau terencana untuk melaksanakan proses mengajar (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Pada perkembangan zaman yang sudah memasuki revolusi industri 4.0 ini, proses pembelajaran masih saja terdapat pola pembelajaran yang bersifat transmisif yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang ada pada buku pelajaran saja.

Menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstrukvis memberikan perbedaan yang nyata, di mana cirinya adalah (a) siswa terlihat aktif dalam belajarnya, siswa belajar materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus di kaitkan dengan informasi sebelumnya

sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hudojo dalam (Pane & Dasopang, 2017, hlm. 338).

Maksud dari pandangan berikut adalah dimana adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa berupa tindakan konstruktif atau menciptakan suatu makna dari yang telah dipelajari dan dikaji kembali, sehingga siswa dapat merasakan adanya stimulus yang datang sehingga dapat direspon dengan aktif.

2.1.2 Model Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Maksud dari model disini adalah suatu kerangka perencanaan yang di dalamnya terdapat berbagai aspek yang mendukung. Dikatakan “model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Pandangan berikut bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang disusun secara terencana, yang digunakan sebagai acuan pada saat melaksanakan suatu kegiatan. Dikatakan “model merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah- langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran” Maksud dari pendapat tersebut model merupakan salah satu pedoman yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, dan didalam model itu sendiri terdapat strategi yang merupakan bagian dari langkah-langkah yang digunakan oleh model untuk melaksanakan pembelajaran, setelah kita memahami dari berbagai pendapat para ahli di atas, kini dapat ditarik kesimpulan bahwa model adalah suatu susunan kerangka secara keseluruhan dari awal sampai akhir yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan.

Setelah kita memahami makna dari model dalam pendidikan, kini kita kaitkan model tersebut dengan proses pembelajaran, sebagaimana sebelumnya sudah disinggung bahwa salah satu alasan pembelajaran dapat berkembang lebih baik adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran “model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana

dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif” (Priansa, 2017, hlm. 188).

Maksud dari pendapat diatas bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan tersusunnya perencanaan secara sistematis, dan terorganisir, maksud dari sistematis adalah dalam kerangka konseptual proses kegiatan yang tergambarkan selalu diawali dari hal yang mudah menuju ke hal yang lebih Komplek, serta terorganisir, terorganisir disini merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan dapat lebih terkendali dan sesuai dengan bagian- bagian yang harus dilaksanakan pada proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut deskripsi yang dikemukakan di atas model pembelajaran merupakan suatu rencana yang disusun sehingga dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi instruksional dan memandu proses pengajaran di ruangan kelas.

Setelah kita menyimak dan memahami dari beberapa pandangan di atas yang berpendapat mengenai esensi dari model pembelajaran, kini dapat disimpulkan, bahwa model adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan dalam suatu kegiatan, serta bila dikaitkan dengan pembelajaran maka model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang di rancang secara sistematis dan terorganisir untuk dijadikan sebagai suatu pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Semakin berkembangnya suatu zaman maka dapat berpengaruh terhadap humanisme itu sendiri. “model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa” (Aunurrahman, 2019, hlm. 141). Pendapat diatas menjelaskan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda -beda satu sama lai, seperti kepribadian, kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu dengan yang lain, sehingga perlakuan yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik harus bervariasi tidak boleh terpaku pada suatu model pembelajaran saja. Sehingga kini model pembelajaran terus berkembang dengan tujuan agar dapat mengimbangi kebutuhan dari peserta didik tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran.

Pandangan ini berpendapat tentang peran model pembelajaran yang dapat

berperan penting demi terciptanya peningkatan dalam pembelajaran. Peningkatan dalam belajar dipengaruhi oleh penyajian model pembelajaran yang tepat, namun penyajian model pembelajaran yang tepat kembali lagi kepada pendidik yang menjadi pelaku utama pendidikan.

2.1.3 *Cooperative Learning*

Cooperative Learning didefinisikan sebagai metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pendekatan ini berdasarkan pada prinsip bahwa kerja sama dan interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa (Johnson & Johnson, 1999).

Manfaat Utama

Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka.

Pengembangan Keterampilan Sosial: Siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama.

Peningkatan Pemahaman Konsep: Diskusi antar siswa membantu mereka untuk menginternalisasi dan mengklarifikasi konsep-konsep yang diajarkan (Slavin, 1995).

Struktur dan Implementasi

Cooperative Learning sering kali diimplementasikan melalui strategi-strategi seperti Teams-Games-Tournament (TGT), Jigsaw, atau Learning Together (Johnson & Johnson, 1999).

Guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran kelompok, memberikan arahan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Johnson dan Johnson (1999) mendefinisikan *Cooperative Learning* sebagai teknik di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Mereka menekankan pentingnya struktur yang jelas dalam kelompok, peran yang didefinisikan dengan baik, dan evaluasi yang adil terhadap kontribusi individu.

Robert Slavin (1995) menyoroti bahwa Cooperative Learning tidak hanya

meningkatkan hasil akademik siswa tetapi juga memperbaiki iklim kelas dan hubungan antar siswa. Menurutnya, pendekatan ini mengajarkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi dan profesional.

Dengan menerapkan Cooperative Learning secara efektif, guru dapat mempromosikan kolaborasi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan mereka.

Cooperative Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Seperti pendekatan pembelajaran lainnya, Cooperative Learning memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari Cooperative Learning:

Kelebihan Cooperative Learning:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa:

- Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial:

- Siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat anggota kelompok lainnya. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep:

- Diskusi antar siswa memungkinkan mereka untuk menjelaskan konsep kepada orang lain dengan cara mereka sendiri, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

4. Peningkatan Motivasi dan Kemandirian:

- Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan hasil kerja kelompok mereka.

5. Pengurangan Persaingan Siswa:

- Dalam lingkungan Cooperative Learning, siswa lebih cenderung bekerja sama

daripada bersaing satu sama lain, yang dapat mengurangi stres dan meningkatkan iklim kelas yang positif.

6. Pengajaran yang Lebih Diversifikasi:

- Guru dapat menggunakan berbagai strategi pengajaran seperti diskusi, permainan peran, dan proyek kelompok untuk mengajarkan materi, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Kekurangan Cooperative Learning:

1. Pembagian Tugas yang Tidak Seimbang:

- Terkadang, ada ketidakseimbangan dalam kontribusi anggota kelompok. Beberapa siswa mungkin mengambil lebih banyak tanggung jawab daripada yang lain, yang dapat menyebabkan ketidakadilan.

2. Waktu yang Diperlukan untuk Pembelajaran :

- Implementasi Cooperative Learning membutuhkan waktu tambahan untuk perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan kegiatan kelompok. Hal ini dapat menjadi tantangan terutama dalam kurikulum yang padat.

3. Konflik Antar Siswa :

- Kerja sama dalam kelompok bisa menyebabkan konflik antar siswa jika tidak dikelola dengan baik. Perbedaan pendapat atau peran dalam kelompok bisa menjadi sumber ketegangan.

4. Ketergantungan pada Anggota Kelompok Tertentu:

- Ada risiko bahwa beberapa siswa mungkin menjadi terlalu tergantung pada anggota kelompok yang lebih mahir atau aktif, sehingga mengurangi kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri.

5. Evaluasi Individual yang Tidak Jelas:

- Evaluasi hasil individual dari sebuah proyek kelompok bisa menjadi sulit. Guru perlu mengembangkan kriteria evaluasi yang jelas untuk mengukur kontribusi dan pencapaian individu.

6. Persiapan dan Pelatihan Guru yang Diperlukan:

- Guru perlu memiliki keterampilan yang baik dalam manajemen kelas, fasilitasi diskusi, dan manajemen konflik untuk berhasil menerapkan Cooperative Learning secara efektif.

Meskipun memiliki beberapa tantangan, Cooperative Learning secara umum diakui dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan siswa. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang tepat, kelebihan Cooperative Learning dapat dimaksimalkan sementara kekurangannya dapat diatasi atau diminimalkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan produktif bagi siswa.

Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning dalam pembelajaran *Passing* bawah bola voli dapat dilakukan dengan berbagai langkah dan strategi yang terstruktur. Berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat diterapkan:

Langkah-langkah Penerapan Cooperative Learning dalam Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli:

- Perencanaan Pembelajaran :

Identifikasi Tujuan Pembelajaran : Tentukan tujuan spesifik mengenai keterampilan *Passing* bawah yang ingin dicapai oleh siswa.

Desain Kelompok : Bentuk kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan berbeda untuk memfasilitasi kolaborasi dan saling membantu.

- Pengorganisasian Kelompok:

Penugasan Kelompok : Bagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (biasanya 4-5 siswa per kelompok).

Role Assignment : Tentukan peran atau tanggung jawab masing-masing anggota kelompok (contoh: pemain, pelatih, pencatat, pembawa strategi).

- Pembelajaran Kolaboratif :

Pembelajaran Konsep Dasar : Mulailah dengan penyampaian teori dan demonstrasi teknik *Passing* bawah.

Diskusi Kelompok : Biarkan siswa mendiskusikan dan merencanakan strategi untuk meningkatkan keterampilan *Passing* bawah mereka.

- Praktik :

Siswa melakukan latihan teknik *Passing* bawah secara berulang-ulang dalam kelompok. Guru memberikan umpan balik dan bimbingan selama siswa berlatih.

Kompetisi dan Turnamen :

- Implementasi Model TGT (Teams Games Tournament) : Bagi siswa ke dalam tim berdasarkan kelompok.

Adakan turnamen mini di mana setiap tim bersaing dalam pertandingan untuk menerapkan teknik Passing bawah.

- Evaluasi dan Refleksi: Observasi dan Penilaian:

Amati keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Evaluasi kemampuan teknik Passing bawah siswa melalui tes praktik atau observasi langsung.

Refleksi Bersama: Diskusikan hasil pembelajaran dengan siswa, minta umpan balik mereka tentang proses pembelajaran dan perbaikan apa yang bisa dilakukan.

- Manfaat Penerapan Model Cooperative Learning:

Keterlibatan Aktif: Mendorong keterlibatan aktif semua siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Sosial: Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan.

Peningkatan Pemahaman Konsep : Dengan mendiskusikan dan mengajar sesama, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap teknik Passing bawah bola voli.

Motivasi yang Lebih Tinggi: Kompetisi dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning secara efektif, siswa tidak hanya akan meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam Passing bawah bola voli, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang berharga dalam konteks pembelajaran olahraga.

2.1.4 Teams Games Turnanament

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. *Teams*

Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok kecilnya.

Pembelajaran dalam *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa “*Teams Games Tournament* TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta serta konsep.”

2.1.5 Pendekatan kelompok kecil dalam *Teams Games Tournament*

Pendekatan yang digunakan dalam *Teams Games Tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi:

1. Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

2. Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

3. Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; a) pembentukan kelompok, b) perencanaan tugas kelompok, c) pelaksanaan, dan d) evaluasi hasil belajar kelompok. Komponen dan Pelaksanaan *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

a) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *Game* karena skor *Game* akan menentukan skor kelompok.

b) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *Game*.

c) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang

menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d) Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian

e) Penghargaan Kelompok (*team recognise*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 2. 1 Kriteria Rata-rata Skor

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	<i>Super Team</i>
40 – 45	<i>Great Team</i>
30 – 40	<i>Good Team</i>

2.1.6 Implementasi Model Pembelajaran TGT

Dalam Pengimplementasian hal yang harus diperhatikan yaitu.

- Pembelajaran terpusat pada siswa.
- Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi.
- Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan).
- Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa tim.
- Dalam kompetisi diterapkan *system poin*.
- Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja terbaik.
- Kemajuan kelompok dapat diikuti seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan.
- Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal.
- Adanya *system* penghargaan bagi siswa yang memperoleh *point* terbanyak.

2.1.7 Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari

tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.” Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai peningkatan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka.

Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara *implisit* mengemukakan keunggulan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

1. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain. Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa.

Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000. hlm.10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Dari pembahasan materi model pembelajaran *TeamsGamesTournament* (TGT) tersebut, maka dapat disimpulkan,

1. Dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
2. Dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi guru.

2.1.8 Konsep Bola Voli

Permainan bola voli yang telah berkembang luas di setiap lapisan masyarakat bertujuan sebagai olahraga pengisi waktu senggang dan untuk memperoleh kegembiraan dan kesenangan. Dalam perkembangannya, sekarang permainan bola voli telah menjadi olahraga kompetitif resmi yang selalu di pertandingkan dalam setiap pesta olahraga. Orientasi pembinaannya lebih mengarah pada pencapaian prestasi. Akan tetapi nilai rekreasi tidak akan pernah hilang bahkan akan selalu melekat. Pengertian bola voli menurut Ahmadi (dalam Setiyawan, 2017) bahwasanya “Bola voli merupakan olahraga permainan kompleks yang tidak mudah dimainkan oleh setiap orang”(hlm.17).

Permainan bola voli dimainkan di lapangan segi empat dengan ukuran panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Di tengah lapangan diberi pembatas yaitu net

untuk membagi dua panjang tersebut. Lebar jaring net 90 cm dengan ketinggian 2,3 meter bagi putra dan bagi putri dengan ketinggian 2,2 meter, yaitu garis serang sebatas 3 meter dari net, dan selebihnya sebagai daerah pertahanan bagian belakang. Para pemain berputar searah jarum jam setiap pemain melakukan permulaan servis. Barbara (dalam Sembiring, 2021) menjelaskan bahwa “bola voli dimainkan oleh dua tim dimana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapang berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, dan kedua tim dipisahkan oleh sebuah net”(hlm.5).

Tujuan utama dari setiap tim adalah memukul bola kearah bidang lapangan musuh sedemikian rupa agar lawan tidak dapat mengembalikan bola. Sementara itu, Kurniawan (dalam Listina, 2012) mengemukakan bahwa “bola voli dimainkan 2 tim yang masing-masing terdiri dari 6 orang dan berlomba-lomba mencapai angka 25 terlebih dahulu”(hlm.18). Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, olahraga permainan bola voli dimainkan oleh 6 orang pemain dalam satu regu, dalam permainan ini setiap regu harus memasukkan bola kelapangan regu lain dan menjaga bola dari pihak lawan agar bola yang dipukul tidak mampu masuk kelapangan regu sendiri dan berlomba mencapai angka 25.

Permainan bola voli merupakan suatu permainan bola besar yang kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh semua orang, sebab dalam bola voli dibutuhkan koordinasi seluruh anggota badan. Walaupun demikian, permainan bola voli terus berkembang dan diminati banyak orang dari berbagai negara. Perkembangan teknik diarahkan pada peningkatan upaya bagaimana keterampilan gerak dirancang dengan maksud bola yang dimainkan dapat dilewatkan melalui jaring kelapangan lawan sehingga lawan tidak mampu mengembalikan bola atau mengalami kesulitan untuk mengembalikan bola dengan baik, tanpa mengabaikan peraturan permainan. Menurut Suharno (dalam Permana & Febrianty, 2010) mengemukakan “teknik ialah suatu proses gerakan dan pembuktian dalam praktik dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam olahraga”(hlm.28). Menurut Dieter Beutelstahl (dalam Permana & Febrianty, 2010) “teknik adalah prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu Problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”

(hlm.28). Menurut Syarifuddin dan Muhadi (1992) menyatakan bahwa dalam permainan bola voli ada beberapa teknik dasar diantaranya: Servis, Passing atas, Passing bawah, smash dan block, penjelasannya adalah :

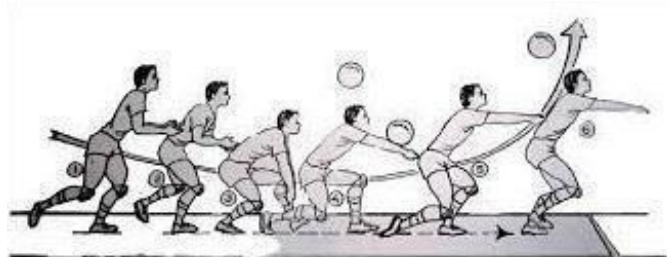
1. Servis, Merupakan pukulan permulaan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang berhak melakukan servis untuk memulai menghidupkan bola ke dalam permainan dan pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir
2. lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan.
3. Passing merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang sedang dimainkannya kepada teman dalam satu timnya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Teknik dasar yang paling utama dalam permainan bola voli adalah teknik Passing. Passing dapat diartikan mengumpan atau mengoper.
4. Smash adalah sebuah pukulan yang dilakukan dengan keras dan tajam dengan jalannya bola menghujam kelapangan lawan. Dalam melakukan smash pemain dapat melakukan dari posisi 2, posisi 3, dan posisi 4 maupun dari posisi belakang pertahanan.(hlm.36)

Dalam permainan bola voli *Passing* bawah merupakan upaya seseorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan di lapangan sendiri untuk dikembalikan ke pihak lawan. Sementara itu, menurut Subroto (dalam Taidi, 2019) *Passing* bawah adalah “cara memainkan bola yang datang lebih rendah dari bahu dengan menggunakan kedua pergelangan tangan yang dirapatkan”(hlm.21). *Passing* ini biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang baik dari lawan maupun dari kawan regu, yang memiliki ciri sulit; misalnya bola rendah, cepat, keras atau yang datang tiba-tiba, namun masih dapat dijangkau oleh kedua tangan. Kadang kala juga *Passing* bawah digunakan untuk memainkan bola yang mementingkan ketepatan seperti *Passing* dan umpan. Menurut Barbara (dalam Imran, 2019) “*Passing* bawah atau operan lengan bawah merupakan teknik dasar bola voli yang harus dipelajari lebih”(hlm.17).

Lebih tegasnya Barbara (dalam Imran, 2019) mengatakan bahwa “operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang

servis. Operan ini digunakan untuk menerima servis, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola terpantul di net”(hlm.4). Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *Passing* bawah adalah merupakan teknik dasar permainan bola voli serta awal dari sebuah penyerangan yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan bola voli, teknik ini digunakan untuk menerima servis, *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan bola yang memantul dari net.

Kegunaan dari *Passing* bawah bola voli antara lain adalah untuk menerima bola servis, menerima bola smash atau serangan dari lawan adapun cara-caranya Menurut Subroto (dalam Alma, 2018) Cara-cara melakukan *Passing* bawah adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Cara Melakukan *Passing* Bawah
Sumber : Alma, 2018

1) Sikap permulaan

Sikap siap normal, yaitu berdiri dengan salah satu kaki di depan, lutut sedikit ditekuk, badan sedikit dibungkukkan, titik berat badan bertumpu pada kedua tapak kaki bagian depan, sehingga posisi badan labil. Kedua lengan siap di depan dada dalam kondisi rileks.

2) Pelaksanaan

Bergerak ke arah jatuhnya bola, kedua tangan dirapatkan, ayunkan lengan ke arah bola dan sasaran dengan poros gerak pada persendian bahu, kedua sikut lurus dan ditegangkan (difixir). Perkenaan bola pada bagian pergelangan tangan pada waktu lengan membentuk kira-kira 45 derajat dengan badan. Bola dipukul pada 1/3 bagian bawah bola.

3) Gerak lanjut

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk kembali ke posisi siap untuk memainkan bola berikutnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan yang dilaksanakan oleh peneliti, diantaranya yaitu :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Edi Irwanto & Puji etyaningsih (2020) yang berjudul “Metode Pembelajaran Langsung dan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Hasil Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli”. Hasil dari penelitian relevan yang sudah penulis sampaikan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *Passing* bawah dalam pembelajaran bola voli. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran TGT pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli. Yang membedakan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah peneliti hanya berfokus pada model TGT tidak membahas mengenai model pembelajaran langsung.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh (Despika & Daharis, 2022) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *Team Games Tournament* terhadap *passing* bawah bola voli siswa kelas VIII di SMPN 2 Pangean”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli menggunakan metode *team games tournament* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Pangean. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran TGT pada materi *passing* bawah dalam permainan bola voli. Yang membedakan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sampel yang digunakan serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Hendriadi et al., 2023) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *passing* atas siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada siswa kelas VIII MTSN 2 Pontianak. Persamaan

penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran TGT. Yang membedakan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada fokus materi yang ingin ditingkatkan, peneliti menerapkan model TGT pada materi *passing* bawah.

2.3 Kerangka Konseptual

Penulis mengadakan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan melakukan perbandingan antara model *pembelajaran Teams Games Tournament*. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini yaitu ditemukannya hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada *Passing* bawah dalam permainan bola voli yang belum dikuasai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, guru kurang menarik perhatian siswa yang ditandai dengan aktivitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan tindakan yang berupa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament*.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah keterangan atau jawaban sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Menurut (Sugiyono, 2020) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah salah satu jawaban sementara yang dibuat oleh peneliti untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Jawaban yang dibuat peneliti ini masih bersifat sementara, yang dapat di uji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, “Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* mampu meningkatkan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 14 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.