

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pendidikan

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (*mendidik*), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. “Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun” (Pristiwanti Desi, 2022, p. 77). Pendidikan menurut para ahli memiliki beberapa sudut pandang yang berbeda. Seperti halnya yang disampaikan oleh (Pristiwanti Desi, 2022, P. 77) pendidikan dalam arti luas “pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu”. Sedangkan menurut Ahmad Tafsir (dalam Yusuf, 2021, p. 2) tentang pengertian pendidikan yaitu, “berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (*pendidik*) terhadap seseorang (*anak didik*) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif”. Hal ini didukung dengan pendapat yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara dalam (Yusuf, 2024, P. 56) mengartikan, “pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya”. Menurut Buseri dalam (Subekti, 2022, P. 20) mengatakan “bahwa sejatinya manusia sejak zaman dahulu sudah ditanamkan pendidikan baik itu pendidikan formal maupun informal”.

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

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

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan selalu berkembang seiring dengan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya di suatu negara. Di Indonesia, tujuan pendidikan nasional tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya membentuk manusia yang beriman, bertakwa, demokratis bertanggung jawab, berakhlak mulia, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat berkontribusi pada kemajuan bangsa. Tujuan pendidikan menjadi faktor utama dalam konteks pendidikan, karena tujuan tersebut menandakan arah yang ingin dicapai atau dikejar oleh sistem pendidikan. Setiap era memiliki perbedaan dalam tujuan pendidikan, yang disesuaikan dengan perkembangan dan pembangunan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan negara Indonesia.

Pendapat yang disampaikan oleh (Sujana, 2019, p. 23) & (Aziizu, 2015, p. 295) Memberikan pandangan yang saling melengkapi terkait tujuan pendidikan. Sujana menekankan pada pengembangan karakter holistik individu, mencakup aspek spiritual, moral, fisik, intelektual, emosional, serta kemampuan bekerja dan mengendalikan diri. Ini mencerminkan visi pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan kemampuan beradaptasi dalam kehidupan sosial dan budaya. Di sisi lain, Aziizu (2015, p. 295) menekankan bahwa tujuan pendidikan merupakan hasil akhir yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pandangan ini lebih menekankan pendidikan sebagai sebuah sistem dengan hasil yang terukur, sesuai dengan seperangkat tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki moral, kecerdasan, dan keterampilan yang seimbang. Di samping itu, tujuan pendidikan juga mencakup hasil yang diharapkan dari sistem pendidikan itu sendiri, di mana peserta didik diharapkan mencapai seperangkat kompetensi atau hasil tertentu setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, tujuan pendidikan bukan

hanya berfokus pada pengembangan aspek spiritual dan karakter, tetapi juga pada capaian nyata yang mencerminkan keberhasilan sistem pendidikan dalam membentuk individu yang kompeten dan berdaya guna di masyarakat.

2.1.1.2 Prinsip Pendidikan

Prinsip pendidikan sejatinya merupakan usaha untuk memperoleh hasil yang optimal dari suatu pendidikan. Hasil yang optimal diperoleh dari sesuatu yang berpegang pada prinsip pendidikan. Dalam Damanik, (2022) empat prinsip pendidikan yaitu: humanisme, humanisasi, humaniora dan humanitas. penjelasan ke empat prinsip tersebut:

1. Humanisme, menempatkan pendidikan sebagai cara untuk menyempurnakan diri manusia. Artinya, pendidikan tidak hanya bertujuan menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kemanusiaan individu.
2. Humanisasi, menekankan bahwa proses pendidikan harus dilakukan dengan pendekatan manusiawi. Pendidikan bukan sekadar transmisi pengetahuan, tetapi juga pengembangan aspek budaya dan nilai-nilai luhur.
3. Humaniora, mengacu pada ilmu-ilmu yang berkaitan dengan manusia dan kebudayaannya, seperti filsafat dan sejarah, yang digunakan untuk mengangkat aspek kemanusiaan dalam proses belajar-mengajar.
4. Humanitas, adalah tujuan akhir pendidikan, yang menekankan kemanusiaan integral dan pengembangan manusia secara utuh. Pendidikan bertujuan menciptakan individu yang memiliki kemampuan berpikir, berperasaan, dan berkepribadian tinggi.

Prinsip pendidikan yang dikemukakan tersebut senada dengan teori dikemukakan oleh Mushofi Yuskhil (2017, P. 44) yang mengatakan bahwa “prinsip pendidikan merupakan segala kecakapan dan pengetahuan manusia itu timbul dari pengalaman yang diperolehnya”. Memperkuat bahwa prinsip pendidikan mencerminkan kecakapan dan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman. Ini menunjukkan bahwa pendidikan harus berakar pada pengalaman nyata peserta didik, sehingga menciptakan pembelajaran yang relevan dan kontekstual.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan sangat penting untuk memastikan tercapainya hasil pendidikan yang optimal. Tanpa prinsip yang jelas, pendidikan dapat kehilangan arah dan tidak memberikan dampak maksimal pada pengembangan individu secara utuh.

2.1.2 Konsep Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani memang memainkan peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan individu secara holistik, baik dari segi fisik, mental, maupun sosial. Lutan dalam (Lengkana Anggi Setia, 2017, P. 10) menegaskan bahwa “pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan, termasuk organik, neuromuskular, intelektual, dan emosional”). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik guna menghasilkan perubahan menyeluruh pada kualitas individu, mencakup fisik, mental, dan emosional”.

Menurut Arifin Syamsul (2017, P. 36) juga mendukung pandangan tersebut dengan mendefinisikan “pendidikan jasmani sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan fisik untuk mencapai pertumbuhan jasmani, kesehatan, kesegaran, kemampuan, keterampilan, kecerdasan, serta pengembangan watak dan kepribadian yang harmonis”. Tujuan akhirnya adalah membentuk manusia Indonesia yang berkualitas berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Dari beberapa definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga mencakup perkembangan mental, kebugaran jasmani, sosial dan emosional, yang pada akhirnya bertujuan untuk membentuk indiidu yang seimbang dan berkualitas.

2.1.2.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani menurut Lucius (2023, p. 12) adalah “mengembangkan individu anak secara maksimal dalam berbagai aspek. Pendidikan ini mencakup tidak hanya perkembangan fisik, tetapi juga mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual, dan kesehatan, dengan fokus pada pengembangan anak secara keseluruhan”.

Selanjutnya yaitu ada tujuan pendidikan jasmani yang dipaparkan oleh Sudirjo (2019, p. 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani yang diajarkan oleh guru dilingkungan sekolah adalah:

- a) Membantu perkembangan fisik setiap siswa.

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

Dari beberapa pendapat yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani merupakan hal atau parameter yang ingin dicapai agar sesuai.

2.1.2.2 Prinsip Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan hal yang paling integral dari keseluruhan proses pendidikan. Seperti halnya diatur didalam UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 1 tercantum bahwa pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Ada juga tujuan pendidikan jasmani dalam kebijakan di Indonesia Permendiknas RI Nomor 22 Tahun (2006:513) adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

- e) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- f) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Walton Fisette & Wuest dalam (Mustafa Pinton Setya, 2021, p. 186) yaitu “tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain psikomotor, kognitif, dan afektif”. Dari beberapa tujuan pendidikan jasmani diatas, peneliti menyimpulkan bahwa “tujuan pendidikan jasmani sangat kompleks, yaitu memenuhi 3 aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Didalam pendidikan jasmani tidak hanya aspek kognitif saja, akan tetapi ada aspek afektif dan psikomotor sebagai suatu bagian yang kompleks”.

2.1.3 Konsep Belajar

Belajar adalah aktivitas yang umum dilakukan oleh setiap manusia. Menurut Festiawan (2020, p. 2) bahwa “Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap, karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”. Dengan kata lain, pendidikan adalah aspek yang melekat dan tidak bisa dipisahkan dari manusia. Adapun beberapa definisi belajar yang di paparkan oleh para ahli Antara lain:

- 1) Hilhard Bower, dalam buku *Theories of Learning* Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan.
- 2) Winkel, belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

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

2.1.3.1 Tujuan Belajar

Tujuan belajar pada hakikatnya merupakan suatu hal agar tercapainya sebuah belajar. Menurut (Yusroni, 2015, p. 12) Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut Nur (2015, p. 47) ada tiga jenis tujuan belajar:

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir diperlukan bahan pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.
- b) Penanaman konsep dan keterampilan Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu ketrampilan. Ketrampilan di sini diartikan ketrampilan jasmani dan rohani. Ketrampilan jasmani menitikberatkan pada ketrampilan gerak sedangkan ketrampilan rohani menyangkut persoalan penghayatan, ketrampilan berpikir dan kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.
- c) Pembentukan sikap Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, transfer of value. Oleh karena itu, guru tidak sekedar pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

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

2.1.3.2 Prinsip Belajar

Prinsip belajar Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran, pengetahuan dan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran dapat membantu

guru dalam memilih tindakan yang tepat. Selain itu dengan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ia memiliki dan mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang peningkatan belajar peserta didik secara efektif dan efisien. Menurut Muis (2013, p. 30) prinsip belajar yaitu :

- a) Prinsip Kesiapan (Readiness) yaitu Proses belajar di-pengaruhi kesiapan peserta didik yang dimaksud dengan ke-siapan atau readinessialah kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar. Berkenaan dengan hal itu terdapat berbagai macam taraf kesiapan belajar untuk suatu tugas khusus. Seseorang peserta didik yang belum siap untuk melaksanakan suatu tugas dalam belajar akan mengalami kesulitan atau malah putus asa. Yang termasuk kesiapan ini ialah kematangan dan pertumbuhan fisik, intelegensi latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motivasi, persepsi dan faktor-faktor lain yang memungkinkan seseorang dapat belajar.
- b) Prinsip Motivasi yaitu Tujuan dalam belajar diperlukan untuk suatu proses yang terarah. Motivasi adalah suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara ke-sungguhan. Secara alami anak-anak selalu ingin tahu dan melakukan kegiatan penjajagan dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu ini seyogianya didorong dan bukan di-hambat dengan mem-berikan aturan yang sama untuk semua anak.
- c) Prinsip Resepsi dan Keaktifan yaitu seseorang cenderung untuk percaya sesuai dengan bagaimana ia memahami situasi”. Persepsi adalah interpretasi tentang situasi yang hidup. Setiap individu melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain. Persepsi ini mem-pengaruhi perilaku individu. Seseorang guru akan dapat memahami peserta didiknya lebih baik bila ia peka terhadap bagaimana cara se-seorang melihat suatu situasi tertentu.
- d) Prinsip Tujuan dan Keterlibatan Langsung yaitu Tujuan harus ter-gambar jelas dalam pikiran dan diterima oleh para pelajar pada saat proses belajar terjadi”. Tujuan ialah sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang. Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai aktivitas mengajar dan belajar, maka guru harus terlibat langsung begitu juga peserta didik. Prinsip keterlibatan langsung ini mencakup keterlibatan langsung secara fisik maupun non fisik. Prinsip ini diarahkan agar peserta didik merasa dirinya

penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati jalannya pembelajaran.

- e) Prinsip Perbedaan Individual yaitu proses belajar bercorak ragam bagi setiap orang". Proses pengajaran seyogianya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas sehingga dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar yang setinggi-tingginya. Pengajaran yang hanya memperhatikan satu tingkatan sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik. Karena itu seorang guru perlu memperhatikan latar belakang, emosi, dorongan dan kemampuan individu dan menyesuaikan materi pelajaran dan tugas-tugas belajar kepada aspek-aspek tersebut.
- f) Prinsip Transfer Retensi dan tantangan yaitu belajar dianggap bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru". Apa pun yang dipelajari dalam suatu situasi pada akhirnya akan digunakan dalam situasi yang lain. Proses tersebut dikenal dengan proses transfer kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar disebut retensi. Bahan-bahan yang dipelajari dan diserap dapat digunakan oleh para pelajar dalam situasi baru.
- g) Prinsip Belajar Kognitif yaitu belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan atau penemuan". Belajar kognitif mencakup asosiasi antarunsur, pembentukan konsep, penemuan masalah, dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru, berpikir, menalar, menilai dan berimajinasi merupakan aktivitas mental yang berkaitan dengan proses belajar kognitif. Proses belajar itu dapat terjadi pada berbagai tingkat kesukaran dan menuntut berbagai aktivitas mental.
- h) Prinsip Belajar Afektif yaitu proses belajar afektif seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru". Belajar afektif mencakup nilai emosi, dorongan, minat dan sikap. Dalam banyak hal pelajar mungkin tidak menyadari belajar afektif. Sesungguhnya proses belajar afektif meliputi dasar yang asli untuk dan merupakan bentuk dari sikap, emosi dorongan, minat dan sikap individu.
- i) Prinsip Belajar Psikomotor yaitu proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawinya. Belajar psikomotor mengandung aspek mental dan fisik.

j) Prinsip Pengulangan ,Balikan Penguatan dan Evaluasi yaitu Prinsip pembelajaran yang menekankan penting-nya pengulangan yang barangkali paling tua seperti yang dikemukakan oleh teori psikologi daya. Menurut teori ini bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya mengamati, menangkap, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

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

2.1.4 Konsep Pembelajaran

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

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

2.1.4.1 Tujuan Pembelajaran

Agar pembelajaran tercapai dengan baik, maka diperlukan tujuan pembelajaran. Menurut Cranton dalam (Asrori, 2013, p. 166) mengemukakan bahwa tujuan “pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran”. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai setelah selesai penyampaian materi pembelajaran. Menurut Ginting dalam (Syahputra Alhafif, 2022, p. 124) mengemukakan bahwa “Kemampuan dalam merencanakan pembelajaran diperlukan supaya pembelajaran yang dilakukan terarah dan tujuan pembelajaran dapat dicapai”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang didalamnya berisi langkah-langkah yang harus

dilakukan dalam suatu proses pembelajaran agar memberikan dampak belajar bagi anak didik sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dalam suatu RPP harus memuat identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok dan alokasi waktu, kemudian harus mencantumkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Media/Alat dan Sumber Pembelajaran, Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran serta Penilaian (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013).

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

2.1.4.2 Komponen Pembelajaran

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

a) Standar Kompetensi

Komponen paling mendasar dalam proses desain pembelajaran adalah tujuan dan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran. Penentuan ini penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran, rumusan tujuan merupakan aspek fundamental dalam mengarahkan proses pembelajaran yang baik. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran kita harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik yang mengacu ketujuan tersebut. Tingkah laku yang spesifik

harus dapat diamati oleh guru yang ditunjukkan oleh siswa, misalnya membaca lisan, menulis karangan, untuk mengoperasinalisasikan tujuan suatu tingkah laku harus didefinisikan dimana guru dapat mengamati dan menentukan kemajuan siswa sehubungan dengan tujuan tersebut. Salah satu yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajar, dan guru itu sendiri. Perumusan tujuan itu sendiri, dimana yang merumuskan tujuan itu adalah guru dalam hal ini adalah pendidik yang juga merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Selain itu, anak didik juga memiliki relevansi yang kuat terhadap tujuan, dimana saat pendidik merumuskan tujuan, maka yang menjadi pertimbangan disini adalah tingkah laku dan spesifik anak didik. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak didik juga merupakan salah satu komponen yang ada dalam pembelajaran.

b) Peserta Didik

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

c) Pendidik

Pendidik atau guru adalah orang yang bertanggungjawab mencerdaskan kehidupan anak didik. Pendidik harus mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan tugas profesinya, merumuskan tujuan, menentukan metode, menyampaikan bahan ajar, menentukan sumber belajar dan yang paling terakhir ketika pendidik akan melihat hasil pembelajarannya adalah melaksanakan evaluasi. Dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik merupakan komponen pembelajaran.

d) Bahan atau Materi Pembelajaran

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan informasi alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Beberapa yang harus di perhatikan : 1) Petunjuk belajar, 2) Kompetensi yang akan dicapai, 3) Informasi pendukung, 4) Latihan-latihan, 5) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja soal, 6) Evaluasi relevansi antara kelompok. Relevansi antara komponen bahan ajar dengan komponen lainnya yang ada dalam komponen pembelajaran sangat jelas yakni bahwa dalam menyampaikan bahan ajar harus memperhatikan metode atau cara yang digunakan dalam penyampaian tersebut agar peserta didik dapat lebih muda memahami materi ajar yang dibawakan oleh pendidik.

e) Metode

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

f) Media

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

g) Evaluasi

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

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

Semua komponen dalam pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada dasarnya, proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung dalam pengajaran tersebut. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti menyimpulkan komponen pembelajaran merupakan hal yang tidak bisa di pisahkan karena komponen pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh agar terciptanya pembelajaran.

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu bentuk atau cara gaya belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Menurut Joyce dalam (Khoerunnisa et al., 2020) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan- bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Menurut sani (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar, 2019, p. 5) model

pembelajaran “merupakan sebuah pola prosedur yang disusun secara sistematis berdasarkan pengembangan teori- teori yang ada dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar”.

Adapun pendapat yang dipaparkan oleh Mirdad (2020, p. 15) berpendapat juga bahwa “model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial”. Selanjutnya definisi model pembelajaran, menurut Darmawan & Wahyudin (2018, p. 15) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajarmengajar”. pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial. Selanjutnya definisi model pembelajaran, menurut Darmawan & Wahyudin (2018, p. 7) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajarmengajar”.

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

2.1.5.1 Kelompok dan Jenis Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2015, p. 51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan demi tercapainya pembelajaran yang efektif. Beberapa model pembelajaran yang dijabarkan oleh Pratiwi Ria (2014, P. 147)meliputi:

- 1) *The Classical Model* (Model klasik), Dalam model ini, peran guru sangat dominan sebagai penyampai informasi. Guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung kepada siswa, dengan fokus pada kurikulum dan pengetahuan yang harus dikuasai.
- 2) *The Technological Model* (Model teknologi), Model ini menekankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, di mana pendidikan berfungsi sebagai transmisi

informasi. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mencapai kompetensi individu melalui pemanfaatan alat dan media teknologi yang tersedia.

- 3) *The Personalised Model* (Model yang Dipersonalisasi), dimana proses pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan minat, pengalaman dan perkembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi-potensi individualitasnya.
- 4) *The Interaction Model* (Model interaksi), dengan menitikberatkan pola interdependensi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi dialogis di dalam proses pembelajaran salah satunya model cooperative learning.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler 2005 (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar, 2019, p. 11-55) menyampaikan “bahwa terdapat model-model pembelajaran yang bisa digunakan dalam aktivitas belajar antaranya adalah”:

- 1) Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*)

Pada dasarnya pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) merupakan bentuk suatu model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*). Pembelajaran langsung ditandai dengan adanya keputusan-keputusan yang tersentral oleh guru dan juga pada keterlibatan seorang guru diarahkan untuk pelajar.

- 2) Sistem Personal untuk Pembelajaran (*Personalized System of Intructional*)

Model pembelajaran Sistem Personal (PSI) ini didesain untuk mengizinkan setiap siswa terhadap kecepatan kemajuannya sendiri melalui rangkaian tugas pembelajaran yang ditentukan.

- 3) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Robret Slavin (1983) (dalam Metzler, 2005, p. 259) pembelajaran kooperatif “merupakan seperangkat strategi pembelajaran yang berhubungan yang terbagi ke dalam tiga atribut umum diantaranya adalah penghargaan tim, akuntabilitas individu dan kesempatan yang sama untuk sukses”. Terdapat beberapa strategi pengorganisasian yang diakui yang dapat dianggap sebagai bagian dari model pembelajaran:

- a) *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1980 (dalam Metzler, 2005, p. 274) strategi ini mengaruskan siswa di dalam kelas untuk ditempatkan dalam kelompok yang tidak bersaing. STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana mengubah perilaku individualistik menjadi kerjasama tim.

- b) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pengembangan dari STAD , penilaian individualnya di buat dalam sebuah permainan (*games*).
- c) *Team Assisted Instuction* (TAI) merupakan gabungan dari pembelajaran kooperatif dan system personal, serta adanya level keterampilan yang dipelajari.
- d) *Group investigation* (GI) strategi ini meminta kelompok bekerjasama dalam menghasilkan dan berbagi hasil pembelajaran mereka. Kelompok dipilih dan tugas ditetapkan. Periode ini biasanya lebih lama, mungkin selama tiga minggu dengan harapan bahwa siswa akan mengerjakan tugas di dalam kelas dan di luar kelas.
- e) *Jigsaw* merupakan model pembelajaran dengan adanya kelompok asal (*Original*) dan kelompok ahli (*Expert*). Dalam variasi strategi *Jigsaw* , anggota setiap kelompok dapat ditetapkan untuk belajar dengan materi yang berbeda, sehingga stiap anggota menjadi seorang ahli dalam suatu bagian topik atau keterampilan. Kelompok ahli dibentuk oleh siswa-siswi dari kelompok berbeda yang mempelajari topik keterampilan yang sama bertemu untuk berbagi apa yang mereka pelajari secara individu. Setelah pertemuan setiap kelompok ahli kembali ke kelompok awal untuk mengajar teman kelompoknya tentang apa yang dia pelajari. Pada suatu saat siswa akan mengajar siswa lain melalui pengajaran teman sebaya.
- f) *wo Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran dengan adanya anggota kelompok yang bertemu.
- g) *Sharing and Knowing* (SHARK) adalah model yang memfasilitasi mahasiswa atau peserta didik untuk mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya baik dominan pengetahuan, sikap, mental, dan keterampilannya (Tri Januar & Rohyana et.al., 2019, p. 39). SHARK merupakan model pembelajaran dengan adanya penampilan secara tidak langsung (video).

4) Pendidikan Olahraga (*Sport Education*)

Stuktur dasar Pendidikan Olahraga adalah di adaptasi dari model liga olahraga yang terorganisir yang sudah dikenal. Pendidikan Olahraga merupakan model pembelajaran yang memberikan peran kepada siswa lebih luas bukan saja hanya menjadi seorang atlet tetapi wasit, pelatih, penonton.

5) Pengajaran Teman Sebaya (*Peer Teaching*)

Adalah proses belajar mengajar dengan bantuan seorang peserta didik yang kompeten untuk mengajar peserta didik lainnya. Seperti yang dijelaskan pada umumnya, model peer teaching merupakan suatu variasi dari pembelajaran langsung (Direct Instruction). Pembelajaran langsung menempatkan guru yang bertanggung jawab dalam pembuatan dan mengimplementasikan hampir seluruh konten, manajerial, tugas dan keputusan pembelajaran didalam suatu pelajaran atau pertemuan.

6) Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Teaching*)

Menurut Metzler (2005, p. 367) pembelajaran inkuiri berasal dari sejumlah nama-nama strategi dalam pemecahan masalah oleh peserta didik, pembelajaran tidak langsung (Indirect Teaching), pemecahan masalah (Problem Solving), pembelajaran eksplorasi (Exploration Teaching) dan penemuan terbimbing (Guided Discovery).

7) Permainan Taktik (*Tactical Games*)

Berdasarkan pada suatu urutan perkembangan game yang sesuai dan aktivitas pembelajaran seperti permainan (disebut bentuk-bentuk permainan) yang berfokus pada masalah taktik untuk siswa dalam memecahkannya).

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

2.1.5.2 Model Pembelajaran Cooperative Learning

Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana siswa berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Robert Slavin (2005, p. 259) bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat strategi pembelajaran yang berhubungan yang terbagi kedalam tiga atribut umum diantaranya adalah penghargaan tim, akuntabilitas individu dan kesempatan yang sama untuk sukses. Dalam aktivitas pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan harus mensitimulus siswanya untuk mendapatkan penghargaan baik secara tim dan individu atas usaha aktif dan kreatifnya, dan juga memfasilitasi setiap siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi serta memiliki kesempatan yang sama untuk meraih kesuksesannya dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative Learning* adalah pembelajaran kooperatif yang berhubungan

dengan penghargaan kelompok (tim), tanggung jawab individu dan kesempatan sukses yang sama.

Menurut Salvin 2010 (dalam Priansa, 2019, p. 292) pembelajaran kooperatif yaitu suatu acuan dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4 sampai 6 orang dengan stuktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda beda. Adapun Menurut Agustriyani et al., (2020, P. 32) *cooperative learning* melibatkan pengelompokan siswa yang bekerja sama dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari 4-5 orang, dengan fokus pada tujuan belajar bersama”.

Menurut Tambak Syahrini (2017, p. 2) menjelaskan “bahwa *cooperative learning* melibatkan aktivitas kolaboratif di mana siswa berinteraksi dalam kelompok kecil untuk memahami materi dan memecahkan masalah secara kolektif. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui berbagai aktivitas yang melibatkan kerjasama.

Menurut Telaumbanua Telaumbanua Aprlanus (2021, p. 330) menambahkan “bahwa dalam *cooperative learning*, siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari anggota dengan tingkat kemampuan yang beragam. Hal ini memungkinkan siswa saling membantu dan belajar dari satu sama lain, memperkaya pengalaman belajar mereka.

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

Cooperative Learning adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dan gotong royong antar siswa. Dalam implementasinya, terdapat berbagai variasi model yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. menurut Metzler 2005 (dalam Cucu Hidayat, & Dicky Tri Juniar, 2019, p. 19- 40) yaitu:

- 1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD): pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1980 (dalam Metzler, 2005, p. 274) strategi ini mengaruskan siswa di dalam kelas untuk ditempatkan dalam kelompok yang tidak bersaing. STAD merupakan model pembelajaran kooperatif

yang paling sederhana mengubah perilaku individualistik menjadi kerjasama tim. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk belajar dan saling membantu, kemudian dinilai berdasarkan kemajuan individu dan kelompok.

- 2) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pengembangan dari STAD, penilaian individualnya di buat dalam sebuah permainan (*games*). Model TGT (*Teams Games Tournaments*) penilaian individualnya di buat dalam sebuah permainan (*games*) Menggabungkan kompetisi dengan kerja sama, di mana siswa berkompetisi dalam permainan edukatif dalam tim.
- 3) *Group investigation* (GI) strategi ini meminta kelompok bekerjasama dalam menghasilkan dan berbagi hasil pembelajaran mereka. Kelompok dipilih dan tugas ditetapkan. Periode ini biasanya lebih lama, mungkin selama tiga minggu dengan harapan bahwa siswa akan mengerjakan tugas di dalam kelas dan di luar kelas.
- 4) *Team Assisted Instuction* (TAI) merupakan gabungan dari pembelajaran kooperatif dan system personal, serta adanya level keterampilan yang dipelajari.
- 5) *Jigsaw* merupakan model pembelajaran dengan adanya kelompok asal (*Original*) dan kelompok ahli (*Expert*). Dalam variasi strategi *Jigsaw*. Anggota setiap kelompok dapat ditetapkan untuk belajar dengan materi yang berbeda, sehingga setiap anggota menjadi seorang ahli dalam suatu bagian topik atau keterampilan. Kelompok ahli dibentuk oleh siswa-siswi dari kelompok berbeda yang mempelajari topik keterampilan yang sama bertemu untuk berbagi apa yang mereka pelajari secara individu. Setelah pertemuan setiap kelompok ahli kembali ke kelompok awal untuk mengajar teman kelompoknya tentang apa yang dia pelajari. Pada suatu saat siswa akan mengajar siswa lain melalui pengajaran teman sebaya. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan kemudian mengajarkannya kepada teman-temannya.
- 6) *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran dengan adanya anggota kelompok yang bertemu. Dalam model ini, dua siswa tetap di kelompok untuk menjelaskan materi kepada dua siswa lain yang berpindah dari kelompok lain.

Dengan variasi model ini, cooperative learning dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

2.1.5.3 Kelebihan Cooperative Learning

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

2.1.6 Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah salah satu variasi dari *Cooperative Learning* yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi dua jenis kelompok: kelompok asal dan kelompok ahli. Menurut Subekti (2022, P. 93) berpendapat “Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik, sedangkan guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan motivator serta menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil”. Menurut Sari Nursina (2018, P. 34) pembelajaran tipe *Jigsaw* melibatkan siswa bekerja dalam tim ahli untuk mempelajari bagian tertentu dari materi. Setelah menguasai bagian tersebut, mereka kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan informasi yang telah mereka pelajari kepada teman-teman sekelompok mereka. Menurut Al Hakim & Rianto, seperti yang dijelaskan oleh (Fajuri, 2019, P. 22) menekankan bahwa “pendekatan *Cooperative Learning* termasuk model *Jigsaw*, melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Hijrihani & Wutsqa (2015, P. 15) mendefinisikan “*Jigsaw* adalah suatu pembelajaran yang berorientasi pada proses, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih meningkatkan pemahaman siswa 22 terhadap materi pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar dan kepercayaan diri siswa”.

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

2.1.6.1 Tujuan Jigsaw

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menekankan tanggung jawab siswa untuk mempelajari materi di kelompok ahli dan kelompok asal. Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Ismail (dalam Kusuma, 2018, P. 63) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran metode *jigsaw* adalah mengupayakan melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang sesuatu materi pokok. Selanjutnya menurut Rahmawati dalam (Kusuma, 2018, P. 27) menjelaskan “model pembelajaran melalui pendekatan *jigsaw* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai potensi yang dimiliki siswa untuk membangkitkan keinginan belajar yang kuat untuk menemukan konsep secara sistematis dengan melibatkan partisipasi semua siswa untuk menemukan inspirasi secara alami dalam kegiatan belajarnya”.

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

2.1.6.2 Karakteristik *Jigsaw*

Pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* telah dikembangkan secara intens melalui berbagai penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa dari segi akademik melalui aktivitas kelompok. Seperti halnya menurut Johnson dalam (Kusuma, 2018, P. 28) mengungkapkan ciri-ciri dari metode *jigsaw* yaitu:

- a) Terdapat saling ketergantungan yang positif (Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode *Jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal) antara anggota kelompok.
- b) dapat dipertanggungjawabkan secara individu
- c) heterogen
- d) berbagi tanggung jawab
- e) menekankan pada tugas dan kebersamaan
- f) efektivitas belajar bergantung pada kelompok.

Selain itu, menurut Sugianto (2014, P. 95) menambahkan beberapa karakteristik dari penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu: 1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. 2. Kelompok

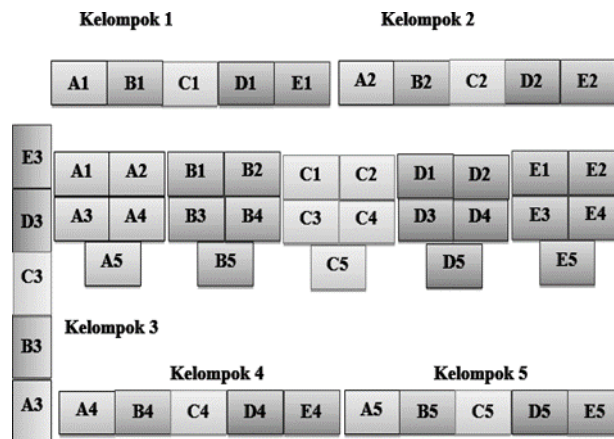
dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. 3. Bilamana mungkin, anggota kelompok, berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbedabeda. 4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok ketimbang kepada individu.

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

2.1.6.3 Sintak Jigsaw

Langkah- Langkah Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdapat 2 kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Menurut Hamdayama (2014, p. 99) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang.
- 2) Tiap orang dalam kelompok diberi subtopik yang berbeda.
- 3) Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
- 4) Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
- 5) Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- 6) Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.
- 7) Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- 8) Guru/Pendidik memberikan evaluasi
- 9) Memberikan penghargaan
- 10) Penutup/Kesimpulan

Gambar 2. 1 Konsep *Jigsaw*

Sumber: Triani, 2016

Adapun langkah-langkah *cooperative tipe jigsaw* disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 2. 1 Tahapan Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative tipe jigsaw*

Fase	Kegiatan
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa
Fase 2: Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau dengan bahan bacaan.
Fase 3: Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan komunikasi secara efisien, menentukan kelompok asal dan membentuk kelompok ahli.
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok ahli dan memberi tanggung jawab mengajarkannya kepada kelompok asal
Fase 5: Mengevaluasi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan

	guru mengevaluasi hasil belajar, tentang materi yang telah dipelajari
Fase 6: Memberi penghargaan	Guru memberi pujian kepada kelompok yang terbaik dan memberi arahan kepada kelompok yang lain, mencari cara untuk menghargai baik ujian maupun hasil individu/ kelompok

2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan *Jigsaw*

Dalam setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* menurut Priansa 2019 (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar 2019, p. 35) yaitu:

- 1) Mampu mengembangkan hubungan antar pribadi positif di antara peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda.
- 2) Menerapkan bimbingan sesama teman.
- 3) Rasa harga diri peserta didik yang lebih tinggi.
- 4) Memperbaiki kehadiran.
- 5) Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar. Sikap apatis berkurang.
- 6) Kondisi psikologis ketika seseorang kehilangan motivasi, tidak peduli dengan lingkungan, kehilangan harapan.
- 7) Pemahaman materi lebih mendalam.
- 8) Meningkatkan motivasi belajar.

Berikut beberapa kelemahan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* menurut Priansa 2019 (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar, 2019, p. 35) :

- 1) Kegiatan kooperatif sering tersendat dalam diskusi.
- 2) Jika jumlah anggota kelompok kurang maka akan menimbulkan masalah, yaitu hilangnya bagian materi lain yang harus dipelajari.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam penataan ruang kelas.

Adapun keunggulan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* menurut Abdullah (2017, p. 24) :

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

Kekurangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* menurut (Abdullah Ramli, 2017, P. 25):

- 1) Peinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami satu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal yang mutlak di perlukan agar tidak terjadi kesalahan.
- 2) Sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri.
- 3) Awal penggunaan model pembelajaran ini sulit di kendalikan, biasanya perlu waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran ini berlangsung.

Aplikasi model pembelajaran ini bila dilaksanakan di kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit. Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan terkait model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yang mana kelebihan tersebut dapat menuntut siswa untuk mandiri dan berkelompok, disamping itu adapun kekurangan yang membuat guru harus lebih bisa dalam pengkondisian kelas.

2.1.7 Permainan Bola Voli

Permainan bola voli merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan dengan masing masing tim berjumlah 6 orang dengan tujuan memukul bola melewati net ke area lawan. Sejalan dengan yang di sampaikan oleh Pranopik (2017, p. 28) bahwa “Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing masing tim berjumlah 6 orang, setiap pemain memili keterampilan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero”. Ada juga definisi permainan bola voli menurut Ruslan et al., (2023, P. 89) bahwa “Bola voli merupakan

salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jarring yang berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan”. Selanjutnya permainan bola voli merupakan aktivitas permainan yang pelaksanaan pola-pola gerakannya memiliki kompleksitas yang tinggi, seperti gerakan memantulkan bola oleh jari-jari tangan atau pangkal tangan, memukul bola yang melayang di udara, serta menahan bola hasil pukulan lawan bermain (Yudiana Yunyun, 2015, P. 144).

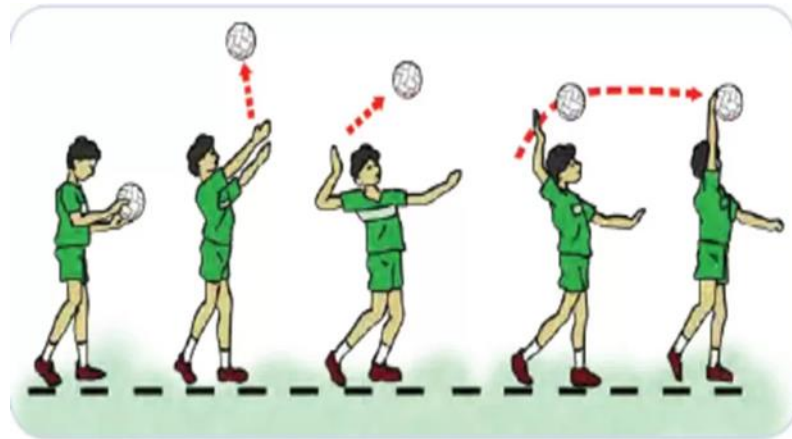
Dari beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa permainan bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dengan masing masing 26 tim berjumlah enam orang yang bertujuan menjatuhkan bola ke area lawan dengan aturan yang sudah ditentukan.

2.1.7.1 Teknik Dasar Bola Voli

Pada permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar. Menurut Hidayat dalam (Achmad Irfan Zinat, 2019, P. 51) latihan teknik adalah latihan yang khusus dimaksudkan untuk membentuk dan mengembangkan kebiasaan kebiasaan motorik dan neuromuskular. Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Achmad Irfan Zinat (2019, P. 66) untuk dapat menguasai bola dengan baik dibutuhkan suatu penguasaan teknik dasar yang baik pula. Ada beberapa teknik dalam permainan bola voli:

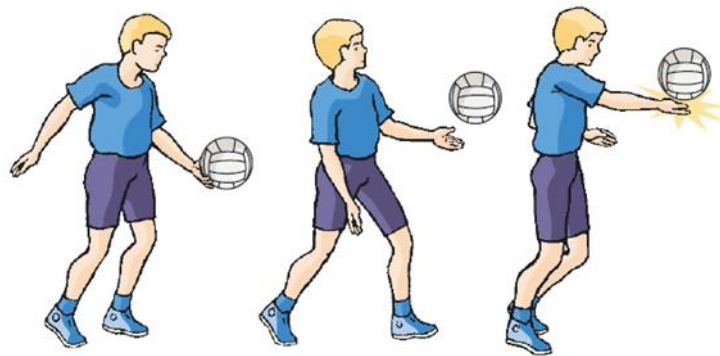
1) Servis

Teknik *servis* merupakan hal yang penting dalam permainan bola voli. *Service* berfungsi untuk mengawali permainan. Terbagi menjadi 3 jenis yaitu *service* bawah, *service* atas dan *service* menyamping. Pukulan *servis* digunakan sebagai awal dimulainya suatu permainan dan dapat pula dikatakan sebagai upaya memulai suatu serangan. Ada dua tipe dalam *servis*, yaitu servis atas dan *servis* bawah. *Servis* atas digunakan untuk serangan awal atau permulaan permainan. Teknik ini mengarahkan bola menuju daerah lawan dan menyulitkan lawan.

Gambar 2. 2 *Servis Atas*

Sumber: Ruswanti, (2021)

Servis bawah bola voli *Servis* bawah atau dikenal juga dengan sebutan *underhand servis*. Melakukan gerakan servis harus fokus pada ayunan tangan agar perkenaan bola tepat dengan tangan. Tangan harus berada tepat di belakang bawah bola, sudut dorongan atau ayunan tangan memiliki sudut antara 30-45 derajat ke depan, sehingga bola bisa melewati atas net.

Gambar 2. 3 *Servis Bawah*

Sumber: Noviawardhani, (2022)

2) *Passing*

Passing dalam permainan bola voli bertujuan untuk mengoper bola sehingga memudahkan tim untuk mendapatkan poin. Berfungsi untuk menerima atau memainkan bola yang datang dari daerah lawan atau teman seregu. Ada 2 jenis *passing* dalam permainan bola voli, yaitu *passing* atas dan *passing* bawah.

a) *Passing Atas*

Menurut Nugraha & Yuliawan (2021, P. 231) “*Passing* atas merupakan salah satu teknik dalam permainan bola voli”. *Passing* atas adalah cara pengambilan bola atau mengoper bola dari atas dengan jari-jari tangan untuk mendukung pukulan yang baik maka diperlukan teknik dasar *passing* bawah dan *passing* atas yang baik, terutama *passing* atas karena banyak digunakan untuk mengumpan bola untuk dipukul kebidang lawan Mushofi Yuskhil (2017, P. 47) . Maka dari itu berikut beberapa rangkaian melakukan *passing* atas menurut Nugraha & Yuliawan (2021, P. 242) “Sikap permulaan pada teknik *passing* atas adalah berdiri tegak, kedua kaki agak dibuka, kedua lutut agak ditekuk badan sedikit condong ke depan. Kedua siku ditekuk, jari-jari tangan dijarangkan dan dikuatkan membentuk setengah bola”. Ibu jari tangan berdekatan hingga membentuk huruf V ke bawah dan berada di depan sebelah atas dekat dahi. Gerakan pada saat bola datang mendekat, segera jari-jari tangan dipukulkan pada bola dengan gerakan jari-jari tangan dikuatkan lalu dipukulkan pada bola, sehingga kedua siku lurus ke atas dan serong ke depan. Kedua lutut diluruskan sehingga tumit terangkat. Pada saat jari-jari tangan bersentuhan dengan bola, segera gerakan tangan, pergelangan tangan, lengan, badan, lutut dan kaki secara serempak hingga merupakan suatu gerakan yang harmonis.

Passing atas banyak digunakan untuk memberikan umpan atau memberikan bola kepada teman. Dengan teknik ini, bola mudah diterima teman dan tidak direbut lawan. Berikut kegiatan latihannya:

1) Persiapan Gerakan *Passing* Atas

- a) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.
- b) Kedua lutut direndahkan hingga berat badan bertumpu pada ujung kaki bagian depan.
- c) Posisi lengan di depan badan dengan kedua telapak tangan dan jari-jari renggang sehingga membentuk seperti mangkuk di depan atas muka (wajah).
- d) Pandangan ke arah bola.

2) Gerakan *Passing* Atas

- a) Kedua lengan didorong menyongsong arah datangnya bola dengan kedua lutut dan pinggul naik, serta tumit terangkat.
- b) Usahakan bola datang tepat di tengah-tengah atas wajah.
- c) Perkenaan bola yang baik tepat mengenai jari-jari tangan.

3) Akhir Gerakan *Passing* Atas

- a) Kedua lengan didorong menyongsong arah datangnya bola dengan kedua lutut dan pinggul naik, serta tumit terangkat.
- b) Usahakan bola datang tepat di tengah-tengah atas wajah.
- c) Perkenaan bola yang baik tepat mengenai jari-jari tangan.

Dari hasil pernyataan analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa passing atas merupakan salah satu teknik yang berpengaruh dalam permainan bola voli mulai dari cara pengambilan bola dan mengoper bola dengan tujuan menjatuhkan bola ke daerah lawan. kaki agak dibuka, kedua lutut agak ditekuk badan sedikit condong ke depan. Kedua siku ditekuk, jari-jari tangan dijarangkan dan dikuatkan membentuk setengah bola. Ibu jari tangan berdekatan hingga membentuk huruf V ke bawah dan berada di depan sebelah atas dekat dahi. Gerakan pada saat bola datang mendekat, segera jari-jari tangan dipukulkan pada bola dengan gerakan jari-jari tangan dikuatkan lalu dipukulkan pada bola, sehingga kedua siku lurus ke atas dan serong ke depan. Kedua lutut diluruskan sehingga tumit terangkat. Pada saat jari-jari tangan bersentuhan dengan bola, segera gerakan tangan, pergelangan tangan, lengan, badan, lutut dan kaki secara serempak hingga merupakan suatu gerakan yang harmonis.

b) *Passing Bawah*

Menurut Kibler, W. Ben, et al. dalam *The Biomechanics of Volleyball* (2013) passing bawah adalah gerakan yang melibatkan kombinasi antara teknik tubuh yang benar dan koordinasi antara lengan dan kaki. Dalam passing bawah, tubuh harus menjaga posisi stabil dan lengan harus membentuk sudut yang benar agar bola dapat dikendalikan dengan baik. Mereka juga mencatat bahwa kontrol bola dalam passing bawah bergantung pada pengaturan posisi tubuh dan pergerakan kaki untuk memberikan keseimbangan dan daya dorong yang tepat.

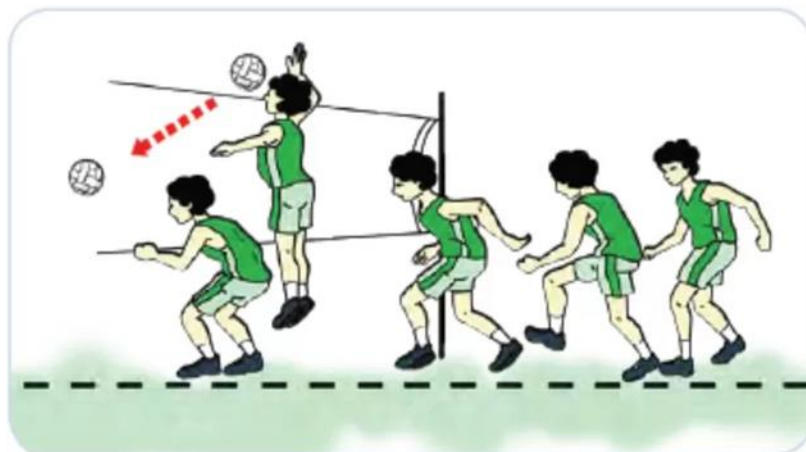


Gambar 2. 4 Passing Atas dan Passing Bawah

Sumber: Ajim, (2024)

3) *Smash / Spike*

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



Gambar 2. 5 Smash/Spike

Sumber. Ruswanti, (2021)

4) Membendung (*Block*)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan atau pukulan smash/spike lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul oleh lawan. Dari beberapa teknik dasar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola voli sangat penting untuk dikuasai. Diantaranya yaitu servis, *passing* bawah, teknik *passing* atas, teknik *smash/Spike*, teknik membendung (*block*). Pada penelitian ini akan fokus pada teknik *passing* atas.



Gambar 2. 6 Blocking

Sumber. Gurubantu.com

2.1.8 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari proses belajar, yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku. Hasil belajar biasanya dapat diamati, diukur, dan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Slameto (2010. P. 2) suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya menurutnya, mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sebagai akibat dari proses belajar tersebut.

Menurut Robert M. Gagne (1985. P. 43) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan "kemampuan internal yang sudah menjadi milik pribadi seseorang dan dicerminkan dalam wujud perbuatan tertentu untuk setiap jenis kemampuan: keterampilan Intelektual, Strategi Kognitif, Informasi Verbal, Keterampilan Motorik, Sikap.

Menurut Benjamin S. Bloom (1976. p. 71) dalam buku "Human Characteristics and School Learning" menyatakan bahwa hasil belajar mencakup "prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Ia mengembangkan taksonomi yang membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah yaitu: **Kognitif**: berkaitan dengan pengetahuan dan intelektual siswa, **Afektif**: berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai, **Psikomotor**: berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik siswa.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

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

- a) Nor Fia Fahana, Didik Cahyono, Muhammad Ramli Buhari, dan Nurjamalengan dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Menggunakan Variasi Berpola Pada Siswa Kelas XI SMA Al-Khairiyah Samarinda" pada tahun 2015 dengan hasil penelitian yaitu keterampilan passing atas bola voli Siswa Kelas XI SMA Al-Khairiyah Samarinda pada siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari variasi pembelajaran yang telah diberikan, sehingga ini menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan menyerap materi pembelajaran dengan baik dengan kemampuan daya serap sebesar 76,45% Pada siklus I terdapat 65,2% siswa memperoleh nilai "kompeten", 34,8% siswa memperoleh nilai "cukupkompeten". Selanjutnya pada siklus II terdapat 82,6% siswa memperoleh nilai "kompeten", sedangkan 17,4% siswa memperoleh nilai "cukup kompeten". Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini ada peningkatan hasil belajar passing atas dengan menggunakan variasi berpola pada siswa XI SMA AL-Khoeriyah. Perbedaan dari penelitian ini adalah dari segi sasaran sekolahnya yaitu Siswa kelas XI SMA dan Variasi Pembelajarannya

yaitu menggunakan Variasi Berpola Passing atas Bola Voli. Persamaan dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bola voli.

- b) Oliva Titirloloby dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Siswa Kelas X Akuntansi SMK Jeljakaka Dobo" pada tahun 2019 dari PSDKU ARU Program Studi Pendidikan Jasmani. Dengan hasil penelitian yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian ini mendapat predikat tuntas secara menyeluruh setelah seluruh nilai yang diperoleh dikonfirmasi dengan standart ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PJOK pada sekolah tersebut. Dapat disimpulkan hasil konfirmasi yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw* pada siklus ke II telah melampaui KKM. Perbedaan penelitian ini adalah segi sasaran sekolah yaitu mengambil kelas X Akuntansi SMK Jeljakaka Dobo. Persamaan dengan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Jigsaw* pada pembelajaran bola voli.
- c) Hendri Yustia Kurniawan dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Pembelajaran Kooperatif Learning Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015" pada tahun 2016 dengan hasil penelitian adanya peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli dari prasiklus ke siklus 1 dan dari siklus 1 ke siklus II dengan rincian data prasiklus sebanyak 4 siswa (19%) yang tuntas. Pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 14 siswa (67%). Pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 18 siswa (86%). Jadi pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Dapat disimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian ini yaitu upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *Cooperative learning*. segi sasaran atau target yaitu siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Karanganyar dan pembelajarannya adalah *passing* bawah bola voli.
- d) Adinda Sefia Puteri (2024) dengan judul "Upaya Meningkatkan Pembelajaran *Passing* Bawah Melalui Metode Pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* pada siswa VI di SD Plus Sunan Ampel Kediri Tahun 2023/2014" dengan hasil

penelitian yaitu peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli, persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama membahas untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bola voli. Perbedaanya yaitu penelitian ini hanya membahas satu teknik, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu *passing* atas, *passing* bawah dan *service* bawah. Penelitian ini dilakukan di lakukan di kelas VI SD Plus Sunan Ampel Kediri Tahun 2023/2024 sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu di SMP 18 Kota Tasikmalaya.

- e) Putra Sastaman (2024) dengan judul “ Metode Jigssw dalam Meningkatkan Teknik Bola Voli” Berdasarkan hasil observasi dan pre test yang telah di lakukan oleh peneliti pada maha mahasiswa program studi kepelatihan olahraga yang berjumlah 60 orang, terdapat hasil belajar yang masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Mahamasiswa program studi pendidikan kepelatihan olahraga universitas Tanjungpura. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam penelitian ini yangdilaksanakan dengan dua siklus di mana tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama dan kedua dilakukan pemberian materi dan pertemuan ketiga dilakukan tes hasil belajar sesuai dengan format assesmen. Subjek dalam penelitian ini adalah mahamasiswa program studi pendidikan kepelatihan olahraga universitas Tanjungpura yang berjumlah 58 orang. Data awal sebelum mengambil tindakan siklus I dan silklus II yaitu, jumlah mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 30 orang. Hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 68,9%; daya serap 69,6% dan ketuntasan klasikalnya 68% dimana jumlah mahasiswa yang tuntas adalah 40 mahamasiswa (68,9%). Hasil belajar mahasiswa padasiklus II dengan nilai rata-rata 86,2%, daya serap 83,2% dan ketuntasan klasikalnya 80,9% di mana jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 50 orang mahasiswa (86,2%). Persamaan dalam penelitian ini yaitu peneliti ini membahas tentang metode peningklatan teknik dasar bola voli. Perbedaanya yaitu penelitian ini dilakukan untuk mahasiswa sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu untuk siswa SMP kelas VII.

Kelima penelitian di atas memiliki kesamaan pada variabel bebas dan ada juga yang memiliki kesamaan di variadriabel terikat yang digunakan. perbedaan dari populasi atau

sampel dari setiap penelitian akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, yakni menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Perbedaan Dalam penelitian sebelumnya adalah teknik *passing* bawah, *passing* atas sedangkan dalam penelitian ini fokus pada Teknik dasar permainan bola voli. Pada penerapan metode pembelajaran dalam penelitian sebelumnya adalah menggunakan variasi berpola pada siswa XI SMA dan menggunakan model pembelajaran *cooperative jigsaw* Teknik *passing* atas kelas XI SMA, Sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative jigsaw* pada siswa VII-A. Dari setiap kesimpulan hasil penelitian yang telah diteliti, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari setiap keterampilan yang dilakukan melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual berfungsi sebagai pedoman untuk membantu peneliti merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis dan merancang metode penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wardoyo (2023, p. 840) yang menjelaskan bahwa “kerangka konseptual merupakan suatu stuktur teori akuntansi yang didasarkan pada penalaran logis yang menjelaskan kenyataan yang terjadi dan menjelaskan apa yang harus dilakukan apabila ada fenomena atau fakta baru”. Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian.

Terdapat masalah hasil dari pembelajaran PJOK materi teknik dasar bola voli yang kurang terarah dan juga model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu model pembelajaran konvensional, pembelajaran secara langsung (*direct instruction*) sehingga membuat kurang antusias dan monoton dalam pembelajaran dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi teknik dasar bola voli. Dalam proses pembelajaran juga ditemukan permasalahan berupa siswa yang memiliki keterampilan cukup hanya biasa mempraktikkan saja akan tetapi kurang bisa melakukan pemahaman kepada teman sebayanya.

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap suatu proses pembelajaran. Menurut Sani (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar, 2019, p. 5) model pembelajaran “merupakan sebuah pola prosedur yang disusun secara sistematis berdasarkan

pengembangan teori- teori yang ada dalam, model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran cooperative learning menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, dimana siswa berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Menurut Robert Slavin (2005, p. 259) bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat strategi pembelajaran berhubungan yang terbagi kedalam tiga atribut umum diantaranya adalah penghargaan tim, akuntabilitas individu dan kesempatan yang sama untuk sukses. Salah satu model pembelajaran cooperative yang peneliti gunakan yaitu jigsaw karena jigsaw sangat berpengaruh.

Model pembelajaran Jigsaw adalah salah satu variasi dari Cooperative Learning yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Lalu mendelegasikan tiap perwakilan anggota kelompoknya kedalam kelompok homogen. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi dua jenis kelompok: kelompok asal dan kelompok ahli Menurut Subekti (2022, P. 93) berpendapat “Model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik, sedangkan guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan motivator serta menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil”. apa yang dipaparkan oleh Ismail (dalam Kusuma, 2018, P. 63) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran metode jigsaw adalah mengupayakan melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang sesuatu materi pokok.

Kelebihan model pembelajaran jigsaw menurut Priansa 2019 (dalam Cucu Hidayat & Dicky Tri Juniar 2019, p. 35) yaitu: 1) Mampu mengembangkan hubungan antar pribadi positif di antara peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda, 2) Menerapkan bimbingan sesama teman, 3) Rasa harga diri peserta didik yang lebih tinggi, 4) Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar. Sikap apatis berkurang, 5) Kondisi psikologis ketika seseorang kehilangan motivasi, tidak peduli dengan lingkungan, kehilangan harapan, 6) Pemahaman materi lebih mendalam dan Meningkatkan motivasi belajar.

Maka peneliti beranggapan dengan model pembelajaran *Cooperative jigsaw* akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan dapat memberikan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bola voli.

2.4 Hipotesis Tindakan

Menurut Arikunto (2010, p. 110) berpendapat bahwa” Hipotesis dapat diartikan sebagai salah satu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, Terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan bola voli melalui model *cooperative* tipe *jigsaw* pada siswa kelas VII-A di SMP Negeri 18 Kota Tasikmalaya Tahun 2024/2025.