

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Permainan Bola Voli

2.1.1.1 Pengertian Permainan Bola Voli

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Herdaphasa et al. (2023, p. 436) dan *Bucher* serta *Taursky*, bola voli merupakan permainan beregu yang menggunakan bola besar dan dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan. Permainan ini memiliki karakteristik unik sebagai olahraga kompetitif yang menggabungkan unsur strategi, keterampilan teknis, dan kerja sama tim yang solid untuk mencapai tujuan utama yaitu memenangkan pertandingan melalui sistem poin.

Struktur permainan bola voli sangat terorganisir dengan lapangan berukuran 18 meter x 9 meter yang dibagi menjadi dua bagian sama besar oleh sebuah net. Setiap tim terdiri dari enam pemain yang memiliki posisi dan peran spesifik di lapangan. Pembagian lapangan yang simetris ini menciptakan keseimbangan kompetitif antara kedua tim yang bertanding, sehingga tidak ada tim yang memiliki keunggulan dari segi dimensi lapangan permainan.

Tujuan fundamental dalam permainan bola voli adalah menjatuhkan bola secepat mungkin di lapangan lawan sambil mencegah lawan melakukan hal yang sama. Konsep "secepat mungkin" yang dikemukakan oleh *Herdaphasa et al.* mengandung makna efisiensi dalam serangan dan kecepatan transisi dari pertahanan ke penyerangan. Setiap tim berusaha mencetak poin dengan cara memukul bola melewati net agar jatuh di area permainan lawan tanpa dapat dikembalikan, sebagaimana yang dijelaskan oleh *Bucher* dan *Taursky* mengenai tujuan untuk mencetak poin melalui teknik memukul bola melewati net.

Sebagai olahraga kompetitif, bola voli menuntut pemain untuk memiliki kemampuan teknis yang baik dalam berbagai aspek seperti *passing*, *setting*, *spiking*, *blocking*, dan *serving*. Setiap sentuhan bola harus dilakukan dengan presisi tinggi karena setiap tim hanya memiliki kesempatan terbatas untuk mengembalikan bola ke lapangan lawan. Dinamika kompetitif ini membuat permainan bola voli menjadi olahraga yang

menantang dan membutuhkan kesiapan fisik serta mental yang optimal dari setiap pemain.

Elemen kerja sama tim menjadi kunci utama keberhasilan dalam permainan bola voli. Keenam pemain dalam setiap regu harus berkoordinasi dengan sempurna untuk menciptakan serangan yang efektif dan pertahanan yang solid. Komunikasi antar pemain menjadi vital karena permainan berlangsung dengan tempo yang cepat dan membutuhkan reaksi spontan terhadap berbagai situasi permainan. Hal ini sejalan dengan konsep permainan beregu yang dikemukakan dalam definisi, di mana keberhasilan tim sangat bergantung pada sinergi dan koordinasi yang baik antar pemain.

Permainan bola voli juga melibatkan berbagai strategi dan taktik seperti pengaturan formasi, variasi serangan dari berbagai posisi, dan sistem pertahanan yang adaptif. Pelatih dan pemain harus mampu membaca permainan lawan dan menyesuaikan taktik secara *real-time* untuk memperoleh keunggulan kompetitif. Aspek strategis ini menunjukkan bahwa bola voli bukan hanya mengandalkan kemampuan fisik semata, tetapi juga memerlukan kecerdasan taktis dan kemampuan analisis situasi permainan yang mendalam untuk dapat menjatuhkan bola di lapangan lawan secara efektif.

2.1.1.2 *Passing* Atas Permainan Bola Voli

Aef dan Etor (2018, p. 70) Mengungkapkan bahwa *passing* dalam permainan bola voli adalah teknik dasar yang sangat penting karena menjadi fondasi untuk menyusun serangan dan menjaga bola tetap dalam permainan Hendriadi et al., (2023). *Passing* adalah tindakan mengoperkan bola kepada rekan setim dengan teknik tertentu untuk menyusun pola serangan terhadap lawan. Salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan bola voli adalah *passing* atas, yang dilakukan ketika bola berada pada posisi setinggi bahu atau lebih tinggi. *Passing* ini dapat dilakukan dengan dua tangan, namun dalam situasi tertentu, seperti ketika bola jauh dari jangkauan pemain, *passing* satu tangan juga menjadi pilihan. Ini membantu pemain menjaga bola tetap dalam permainan, baik saat bola datang dari depan, samping kanan, maupun kiri.

Di samping itu, menurut Dupri (2016), *passing* merupakan salah satu dari tiga elemen teknik dasar yang harus dikuasai dalam bola voli, yaitu *servis*, *passing*, dan *smash*. *Passing* memiliki peran penting dalam mendistribusikan bola secara efektif kepada rekan setim untuk melanjutkan serangan. Selain sebagai teknik serangan, *passing* juga berfungsi sebagai pertahanan pertama agar bola tidak jatuh ke daerah lapangan

sendiri. Pemain yang mampu melakukan *passing* dengan baik dapat menjaga ritme permainan, memungkinkan transisi yang lebih lancar dari pertahanan ke serangan.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah teknik mengoper bola kepada rekan satu tim dengan tujuan menyusun serangan serta menjaga bola agar tidak jatuh di area permainan sendiri. Teknik ini memerlukan koordinasi yang baik antara pemain, serta kecepatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan untuk mengirim bola ke posisi yang menguntungkan. Kemampuan *passing* yang baik menjadi salah satu kunci keberhasilan tim dalam menjaga aliran permainan dan menciptakan peluang serangan yang efektif.

Menurut Rohaendi & Suwandar, (2018), salah satu teknik dasar dalam permainan bola voli yang penting untuk dikuasai adalah *passing* atas. *Passing* atas adalah teknik yang digunakan untuk menerima dan mengontrol bola agar bisa diarahkan ke rekan satu tim dengan tepat. Untuk melakukan *passing* atas, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, bola harus disentuh dengan bagian dalam jari-jari, bukan dengan telapak tangan, agar lebih mudah mengontrol bola. Kedua, bola harus dihentikan menggunakan ibu jari dan keempat jari lainnya, dengan pergelangan tangan yang ditekuk ke belakang serta siku yang ditekuk ke samping. Hal ini bertujuan agar posisi tangan siap menahan bola dengan kokoh. Selanjutnya, setelah bola berada di posisi yang tepat, dorongan ke arah atas dilakukan dengan menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan. Gerakan ini harus dilakukan dengan mantap, menggunakan kekuatan dari jari-jari untuk mengarahkan bola dengan tepat. Teknik ini tidak hanya membantu dalam mengontrol bola, tetapi juga memberikan kesempatan bagi tim untuk melakukan serangan. Kemampuan dalam melakukan *passing* atas dengan baik memerlukan latihan yang konsisten, karena teknik ini sangat berguna dalam menjaga alur permainan dan membantu menciptakan serangan yang efektif.

a. Sikap Awalan

Dalam permainan bola voli, sikap tubuh yang benar sangat penting untuk memastikan pemain dapat bergerak cepat ke arah bola. Menurut para ahli terkini, sikap normal yang efektif adalah posisi setimbang namun labil, dengan kaki sejajar atau satu di depan, lutut ditekuk, dan berdiri di ujung kaki. Badan sedikit condong ke depan, tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap bola. Saat melakukan *passing*, posisi

tangan membentuk setengah bulatan dengan jari-jari renggang, memastikan kontrol yang lebih baik terhadap bola.



Gambar 2.1 Sikap Awal

Sumber (*Pinterest.com*)

b. Saat Perkenaan

Berdasarkan penelitian para ahli terkini, sentuhan yang efektif dalam bola voli terjadi antara bola dan ujung-ujung jari, khususnya ibu jari, telunjuk, dan jari tengah. Ketika jari menyentuh bola, tangan harus mengikuti gerakan bola, seakan-akan memberi ruang bagi bola untuk melambung. Jari-jari direntangkan selebar mungkin untuk meningkatkan kontrol. Gerakan lengan dan tubuh ke belakang saat kontak membantu mengarahkan bola dengan presisi. Selama teknik ini dilakukan, kepala tetap tegak, dan kedua paha diarahkan ke depan untuk keseimbangan optimal.

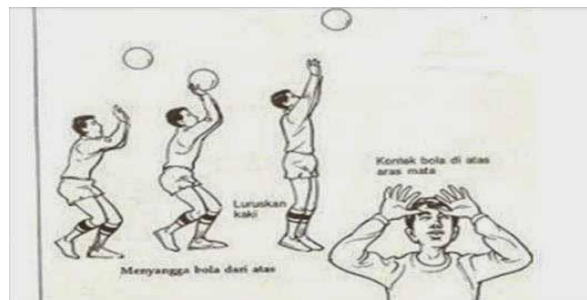


Gambar 2.2 Sikap Perkenaan

Sumber (*Pinterest.com*)

c. Sikap Akhir

Setelah perkenaan dengan bola, harus diikuti dengan gerakan lanjutan dari tangan, lengan, badan, kaki hingga lurus pandangan pada bola. Setelah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah padaposisi berikutnya dan ambil sikap permulaan.



Gambar 2.3 Sikap Akhir

Sumber: Aef dan Etor,(2018, p. 117)

Dalam teknik *passing* atas bola voli, terdapat beberapa kesalahan umum yang sering dilakukan oleh pemain, yang berpengaruh pada efektivitas kontrol bola. Salah satu kesalahan utama adalah kaki yang tidak ditekuk. Penelitian terkini menunjukkan bahwa menekuk kedua kaki sangat penting untuk menjaga keseimbangan tubuh dan menghasilkan dorongan yang optimal saat bola dilemparkan ke atas. Jika kaki tidak ditekuk, dorongan tubuh menjadi kurang maksimal, menyebabkan pemain gagal mengontrol bola dengan baik, dan akhirnya memberikan poin bagi lawan. Kesalahan kedua adalah posisi jari yang salah. Jari yang terlalu terbuka atau terlalu lurus menghambat pembentukan cekungan mangkuk yang diperlukan untuk menahan bola dengan stabil.

Hal ini menyebabkan bola tergelincir dari kontrol pemain. Selain itu, posisi siku yang salah juga sering terjadi. Jika siku terlalu keluar atau terlalu masuk, hal ini membuat telapak tangan menjadi datar, yang menyebabkan bola tidak bisa tertampung dengan baik. Kesalahan lain adalah meluruskan lengan terlalu awal sebelum bola tiba. Penelitian menunjukkan bahwa ini mengurangi kekuatan dorongan, karena lengan kehilangan tenaga saat bola datang. Akhirnya, kesalahan yang sering terjadi adalah jari-jari yang tidak terbuka saat melakukan *passing*. Jari yang lemas menyebabkan bola tergelincir, membuatnya jatuh ke daerah sendiri. Para ahli menekankan pentingnya menjaga jari-jari tetap terbuka dan tegang untuk menahan bola dengan baik. Dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan ini, pemain dapat meningkatkan kemampuan *passing* atas mereka secara signifikan.

2.1.2 Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan faktor fundamental yang memiliki peran strategis dalam pembentukan manusia yang mandiri, berkualitas, dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Melalui proses belajar yang berkelanjutan, manusia dapat memahami dan menyadari hakikat dirinya sebagai makhluk hidup yang dianugerahi kelebihan dan keistimewaan dibandingkan dengan makhluk lainnya, sehingga mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya untuk berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Konsep belajar telah didefinisikan oleh berbagai ahli dengan perspektif yang beragam, namun secara umum dan mendasar, belajar dapat dipahami sebagai aktivitas atau tindakan manusia yang berlangsung sepanjang hayatnya, mulai dari kelahiran hingga akhir kehidupan, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan positif dan bermakna dalam berbagai aspek kehidupannya, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku.

Wahab (2021) memberikan definisi yang komprehensif mengenai belajar sebagai suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mencapai suatu perubahan fundamental dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, dari kondisi tidak memiliki sikap yang tepat menjadi bersikap benar dan sesuai dengan norma yang berlaku, serta dari kondisi tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan berbagai aktivitas yang bermanfaat. Definisi ini menekankan bahwa belajar bukan sekedar proses pasif, melainkan merupakan upaya aktif dan disengaja yang memerlukan kesadaran penuh dari individu yang belajar untuk mencapai transformasi diri yang diinginkan. Sementara itu, landasan filosofis dan yuridis mengenai tujuan belajar dalam konteks nasional telah dirumuskan dengan jelas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya dalam Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan utama untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa segala aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran mata pelajaran merupakan

bagian integral dari pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Konsep belajar tidak terbatas pada aktivitas mengingat atau menghafal informasi semata, tetapi mencakup dimensi yang lebih luas yaitu perubahan perilaku yang positif dan bermakna. Proses pendidikan dan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan efektif apabila terpenuhi unsur-unsur pendukungnya yang terdiri dari tenaga pendidik yang kompeten dan profesional, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, stimulus atau motivasi eksternal yang tepat, bahan belajar yang relevan dan berkualitas, alat bantu belajar yang memadai dan modern, serta kondisi lingkungan kelas yang kondusif dengan iklim dan nilai-nilai positif sebagai pengalaman berharga untuk dipelajari dan diinternalisasi. Belajar memiliki tujuan yang sangat luas dan komprehensif karena merupakan tindakan esensial manusia sepanjang hayatnya untuk mencapai perubahan yang berkelanjutan melalui berbagai sumber, praktik, dan pengalaman yang beragam, sehingga manusia tersebut dapat mengalami transformasi positif yang signifikan dalam kehidupannya.

2.1.2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan manifestasi konkret dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, mencakup seluruh capaian yang diperoleh peserta didik baik dari aspek pengetahuan, perubahan tingkah laku, keterampilan, maupun dimensi-dimensi lainnya yang terintegrasi dalam pengalaman belajar. Secara fundamental, hasil belajar merujuk pada pencapaian dan penguasaan individu terhadap pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh setelah melalui serangkaian proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar berfungsi sebagai indikator utama yang menunjukkan sejauh mana siswa berhasil memperoleh pemahaman dan keterampilan baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum dan rencana pembelajaran. Konsep hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek akademik semata, melainkan mencakup transformasi holistik dalam diri peserta didik yang meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode dan Instrument evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Metode evaluasi tersebut meliputi tes tulis yang mengukur penguasaan konsep dan teori, penugasan yang menilai kemampuan aplikasi pengetahuan, proyek kolaboratif yang mengembangkan keterampilan kerja sama dan kreativitas,

presentasi yang melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri, serta evaluasi langsung terhadap kemampuan siswa dalam situasi praktis dan kontekstual. Tujuan utama dari pengukuran hasil belajar adalah untuk memberikan *feedback* yang konstruktif kepada guru atau instruktur dalam mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan merancang tindakan remedial atau pengayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik.

Indikator hasil belajar mencakup berbagai dimensi yang saling berkaitan dan mendukung pembentukan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Dimensi pengetahuan atau kognitif merujuk pada penguasaan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam disiplin ilmu tertentu, yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dimensi keterampilan meliputi kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata dan kontekstual, seperti kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis masalah, berkomunikasi efektif dengan berbagai audiens, memecahkan masalah kompleks dengan pendekatan sistematis, dan bekerja secara kolaboratif dalam tim yang heterogen. Dimensi sikap mengacu pada perubahan positif dalam sikap, nilai, dan keyakinan peserta didik terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya, yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dan interaksi sosial.

Dimensi penalaran melibatkan kemampuan peserta didik untuk membuat kesimpulan logis, menghubungkan berbagai informasi secara kritis, dan mengembangkan argumen yang valid berdasarkan bukti-bukti yang tersedia. Pemahaman konseptual menandakan level pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep fundamental yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya secara bermakna dan dapat mentransfer pengetahuan tersebut ke konteks yang berbeda. Dimensi kreativitas melibatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir *divergen*, menghasilkan ide-ide inovatif, melihat solusi alternatif terhadap permasalahan, dan mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk karya kreatif.

Pencapaian hasil belajar bersifat individual dan unik bagi setiap peserta didik, dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal seperti latar belakang sosial ekonomi, pengalaman belajar sebelumnya, minat dan motivasi personal, kemampuan dasar yang dimiliki, gaya belajar yang disukai, dukungan keluarga, dan upaya konsisten

yang diberikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai alat evaluasi yang bervariasi dan autentik, memperhatikan keberagaman peserta didik dalam hal kemampuan, minat, dan kebutuhan belajar, serta menerapkan pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar setiap individu.

Menurut perspektif Rusman (2012), hasil belajar didefinisikan sebagai sejumlah pengalaman komprehensif yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif sebagai dimensi intelektual, ranah afektif sebagai dimensi emosional dan sosial, serta ranah psikomotorik sebagai dimensi keterampilan fisik dan teknis. Konsep belajar dalam pandangan holistik tidak hanya terbatas pada penguasaan konsep teoritis mata pelajaran semata, tetapi juga mencakup pembentukan kebiasaan positif, pengembangan persepsi yang akurat, penanaman kesenangan dalam belajar, penumbuhan minat dan bakat alami, penyesuaian sosial yang adaptif, penguasaan berbagai jenis keterampilan hidup, pembentukan cita-cita yang realistis, pemenuhan keinginan yang konstruktif, dan realisasi harapan yang bermakna. Hasil belajar yang optimal juga ditentukan melalui keseimbangan pengembangan kecerdasan intelektual (IQ) yang mengukur kemampuan kognitif dan akademik, kecerdasan emosional (EQ) yang menilai kemampuan mengelola emosi dan berinteraksi sosial, serta kecerdasan spiritual (SQ) yang mengembangkan nilai-nilai moral dan makna hidup.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperative*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative*

Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Abdul Rachman (2017) mendefinisikan model pembelajaran sebagai landasan praktik pembelajaran yang bersumber dari teori psikologi pendidikan dan teori belajar, serta dirancang berdasarkan analisis implementasi kurikulum. Tujuan utama dari model pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam penerapannya, model pembelajaran mencakup serangkaian langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis, yang bertujuan untuk membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan.

Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan adalah pembelajaran *cooperative* (*cooperative learning*). Sanjaya (2010, p. 242) menjelaskan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang. Dalam pembelajaran ini, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan mencapai tujuan belajar bersama. Model ini dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa, memfasilitasi diskusi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan bekerja sama. Selain itu, pembelajaran *cooperative* juga mendorong siswa untuk saling membantu dan bertukar informasi, sehingga setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk belajar dari satu sama lain.

Menurut Slavin (2015), pembelajaran *cooperative* memiliki keunggulan dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab individu dalam konteks kerja sama kelompok. Siswa tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pribadi, tetapi juga bertanggung jawab untuk membantu rekan-rekan mereka mencapai pemahaman yang sama. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara sosial melalui interaksi dan pengalaman belajar bersama.

Model pembelajaran *cooperative* juga memiliki beberapa variasi, seperti *Jigsaw*, *Think-Pair-Share*, dan *Group Investigation*, yang masing-masing dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda. Kesimpulannya, pembelajaran *cooperative* merupakan model yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat kemampuan sosial, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

2.1.3.2 Ciri-Ciri Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran *cooperative* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Menurut Rusman, (2012), pembelajaran *cooperative* memiliki beberapa karakteristik utama.

- 1.) Pertama, pembelajaran dilakukan secara tim, di mana setiap anggota kelompok memiliki peran penting untuk membantu kelompok mencapai tujuan bersama. Fungsi manajemen dalam pembelajaran *cooperative* mencakup perencanaan,

pengorganisasian, dan kontrol untuk memastikan proses berjalan efektif dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, baik melalui tes maupun *non-tes*.

- 2.) Kedua, kemauan untuk bekerja sama sangat penting dalam pembelajaran *cooperative*. Keberhasilan kelompok tergantung pada seberapa baik anggota kelompok dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip kebersamaan ini menekankan bahwa tanpa kerja sama yang baik, hasil pembelajaran tidak akan optimal.
- 3.) Ketiga, keterampilan bekerja sama merupakan hal yang harus dipraktikkan oleh siswa melalui aktivitas kelompok dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, tanggung jawab, dan saling membantu.

Dalam pembelajaran *cooperative*, keberhasilan belajar tidak hanya dinilai dari pencapaian individu, tetapi juga dari seberapa baik siswa dapat membantu rekan satu kelompoknya. Slavin (2015) menegaskan bahwa pembelajaran *cooperative* sejalan dengan teori *konstruktivisme*, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama. Pembelajaran tidak dianggap selesai jika salah satu anggota kelompok belum memahami materi yang dipelajari, sehingga setiap anggota kelompok harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran *cooperative* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kerja sama, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Menurut Rusman, (2012) terdapat beberapa langkah penting dalam pelaksanaan pembelajaran *cooperative* yang harus diperhatikan oleh guru.

- 1) Pertama, penjelasan materi, di mana guru memberikan gambaran umum atau pokok-pokok materi yang akan dipelajari oleh siswa. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa tentang materi pelajaran sebelum mereka belajar secara kelompok. Dengan penjelasan awal ini, siswa memiliki panduan yang jelas mengenai apa yang akan mereka pelajari dan diskusikan dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.
- 2) Tahap kedua adalah belajar kelompok, yang dilakukan setelah penjelasan materi selesai. Pada tahap ini, siswa bekerja sama dalam kelompok yang sudah

ditentukan oleh guru sebelumnya. Kelompok-kelompok ini biasanya terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam, sehingga setiap siswa dapat saling membantu dalam memahami materi. Kerja sama dalam kelompok sangat penting karena siswa akan belajar untuk saling mendukung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Selain itu, interaksi dalam kelompok membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerjasama, dan kemampuan memecahkan masalah secara kolaboratif.

- 3) Langkah berikutnya adalah penilaian. Penilaian dalam pembelajaran *cooperative* dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Menurut Sanjaya (2010), hasil akhir dari setiap siswa merupakan gabungan antara nilai individu dan nilai kelompok. Tes individu bertujuan untuk mengukur kemampuan setiap siswa secara personal, sementara tes kelompok mencerminkan seberapa baik kelompok bekerja sama dalam memahami dan menyelesaikan tugas. Nilai kelompok adalah hasil dari kerjasama seluruh anggota, sehingga nilai tersebut bersifat kolektif, tetapi tetap dibedakan dengan nilai individu yang menunjukkan pencapaian masing-masing siswa.
- 4) Langkah terakhir adalah pengakuan tim, yaitu penetapan kelompok yang dianggap paling menonjol atau berhasil dalam proses pembelajaran. Kelompok yang berhasil mencapai hasil terbaik akan diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Pengakuan ini tidak hanya bertujuan untuk mengakui keberhasilan kelompok tersebut, tetapi juga untuk memotivasi kelompok lain agar lebih giat dan aktif dalam pembelajaran. Penghargaan tim ini diharapkan dapat mendorong semangat kompetisi sehat antar kelompok dan meningkatkan motivasi siswa untuk berkontribusi lebih baik, baik secara individu maupun kelompok.

Langkah-langkah ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama anggota kelompok. Dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan keterampilan sosial, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2.1.4 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament*

2.1.4.1 Pengertian Model *Cooperative Learning Type Team Game Tournament*

Model pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud disini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran *cooperative*. Slavin (2005, p. 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran *cooperative* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Huda (2013, p. 197) dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka.

Menurut Saco (Rusman, 2012, p. 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Trianto (2010, p. 83) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 3-5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Hamdani (2011, p. 92) TGT terdiri atas 5 komponen utama sebagai berikut :

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan dikusi yang dilakukan guru.

b. Tim

Tim terdiri dari empat sampai lima siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya 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 atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

d. *Tournament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam nenerapa meja turnamen. Siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, sisa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.

Penulis menyimpulkan TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim dengan menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok *cooperative* lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

2.1.4.2 Langkah-langkah Pembelajaran model *Cooperative Type* TGT

Menurut Slavin (2005, p. 149-179) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

1. Menyiapkan materi

Materi berupa materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.

2. Menempatkan siswa kedalam tim:

- a) Guru menentukan jumlah tim, tiap tim terdiri dari 3-6 siswa.
- b) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen.
- c) Siswa dikelompokkan ke dalam tim, seimbangkan tim dengan akademik kinerjanya (anggota dalam setiap tim memiliki kemampuan akademik yang berbeda).

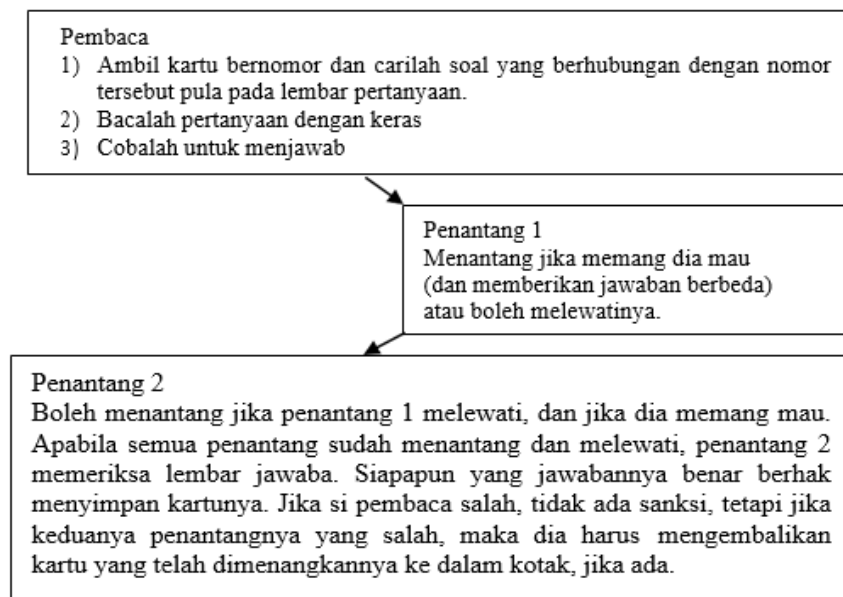
3. Menetapkan siswa kedalam meja *turnament*

Buatlah lembar penempatan meja *turnament*. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa. Tempatkan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja *turnament* akan memiliki empat peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari daftar yang telah dibuat untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.

4. Menyusun jadwal kegiatan TGT yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen, dan penghargaan tim.

b. *Tournament*

1. Tempatkan siswa pada meja turnamen. masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.
2. Bagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.
3. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2 dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama siswa yang ada disebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya. Mekanisme permainan terlihat pada alur berikut ini :



Gambar 2.4 Bentuk Games

Sumber: Slavin (2005, p. 149-179)

4. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam : penantang 1 menjadi pembaca, penantang 2 menjadi penantang 1, dan pembaca menjadi penantang 2. Permainan berlanjut seperti demikian sampai waktu habis atau kartu soal telah habis.
 5. Setelah permainan selesai, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.
 6. Siswa mengumpulkan lembar skor permainan yang telah dihitung poin turnamennya kepada guru
- c. *Rekognisi Tim*
- Guru telah mempersiapkan bentuk penghargaan lainnya untuk diberikan kepada setiap tim yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. Untuk menentukan penghargaan langkah-langkahnya yaitu:
1. Menentukan skor tim
- Setelah turnamen selesai, tentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

2. Merekognisi tim berprestasi

Penghargaan diberikan berdasarkan tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

3. Bergeser Tempat

Bergeser tempat adalah menempatkan siswa pada meja turnamen baru. Penempatan disesuaikan dengan perolehan skor pada turnamen sebelumnya. Siswa yang memperoleh skor tertinggi atau pemenang dalam setiap meja turnamen akan meningkat ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat, kecuali pemenang pada meja turnamen 1 akan tetap pada meja turnamen 1. Sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah dalam setiap meja turnamen akan turun satu tingkat ke meja turnamen yang lebih rendah, kecuali siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen terendah.

d. Penilaian

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Maka penilaian individual dalam TGT dapat berupa kuis, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Akan tetapi, poin-poin turnamen para siswa dan atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jika memberikan kuis, sebaiknya dilaksanakan setelah turnamen.

Passing pendek adalah teknik umum dalam sepakbola yang digunakan untuk memindahkan bola pada jarak pendek dengan kekuatan yang disesuaikan dengan jarak. *Passing* ini memiliki peran penting dalam kerjasama tim, baik ketika menyerang maupun mempertahankan daerah pertahanan. Kemampuan *passing* pendek wajib dimiliki oleh setiap pemain untuk memastikan efektivitas dan kelancaran permainan di lapangan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wijayanto (2019) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *cooperative Tipe Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing* Bola Voli pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang" menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek 34 siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 67,6% dengan nilai rata-rata 72,3, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,2% dengan nilai rata-rata 78,9. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* bola voli karena menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan

menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama, Hidayat, dan Nurjanah (2021) dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Atas Bola Voli Siswa SMP" menganalisis pengaruh model TGT terhadap keterampilan *passing* atas pada 60 siswa kelas VIII di dua sekolah berbeda. Penelitian menggunakan desain *quasi experimental* dengan *pre-test* dan *post-test control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT memperoleh peningkatan nilai rata-rata dari 64,5 menjadi 79,8, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya meningkat dari 63,2 menjadi 70,4. Analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara kedua kelompok, membuktikan bahwa model TGT lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan *passing* atas bola voli dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha dan Setiawan (2020) dengan judul "Implementasi Model *Cooperative Learning Tipe TGT* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli pada Pembelajaran PJOK di SMP" melibatkan 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus, yaitu pada pra-siklus nilai rata-rata siswa 58,4 dengan ketuntasan 25%, siklus I meningkat menjadi 68,7 dengan ketuntasan 56,3%, siklus II mencapai 75,2 dengan ketuntasan 78,1%, dan siklus III mencapai 81,6 dengan ketuntasan 93,8%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotor, tetapi juga meningkatkan aspek afektif siswa seperti kerjasama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam tim.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, Rahman, dan Kusuma (2022) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar *Passing* Bola Voli Siswa SMP" mengkaji efektivitas model TGT pada 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta. Penelitian menggunakan desain *pre-experimental* dengan *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa dari skor rata-rata 2,8 (kategori sedang) menjadi 3,7 (kategori tinggi), serta peningkatan hasil belajar *passing*

bola voli dari nilai rata-rata 61,5 menjadi 77,3. Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa unsur kompetisi dalam model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih dan meningkatkan keterampilannya dalam teknik dasar bola voli.

Penelitian yang dilakukan oleh Andrianto dan Wulandari (2023) dengan judul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli Melalui Model Pembelajaran *cooperative Tipe Team Games Tournament* pada Siswa Kelas VIII" menggunakan subjek penelitian 30 siswa SMP Negeri 8 Malang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan fokus pada peningkatan keterampilan teknik dasar bola voli secara keseluruhan, termasuk *passing* atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase siswa yang mencapai kriteria baik dalam teknik *passing* atas adalah 46,7%, kemudian meningkat menjadi 73,3% pada siklus II, dan mencapai 90% pada siklus III. Penelitian ini juga menemukan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dengan tingkat partisipasi siswa meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 93,3% pada siklus III.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dibangun berdasarkan integrasi teori pembelajaran kooperatif, teori motivasi belajar, dan teori keterampilan motorik yang saling berkaitan untuk menjelaskan bagaimana model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* atas bola voli pada peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 19 Kota Tasikmalaya.

Pembelajaran keterampilan *passing* atas bola voli yang selama ini dilakukan dengan pendekatan konvensional menunjukkan hasil yang kurang optimal, sebagaimana terlihat dari data awal yang menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 59 dengan tingkat ketuntasan kurang. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang memerlukan solusi inovatif melalui penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai salah satu *tipe* pembelajaran *cooperative* memiliki karakteristik unik yang menggabungkan unsur kerjasama tim, kompetisi sehat, dan permainan edukatif dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Dalam konteks pembelajaran keterampilan *passing* atas bola

voli, model TGT beroperasi melalui mekanisme pembentukan kelompok heterogen yang memungkinkan peserta didik dengan kemampuan berbeda untuk saling membantu dan belajar bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individual untuk menguasai materi pembelajaran, namun sekaligus bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dalam turnamen yang dilaksanakan.

Proses pembelajaran melalui model TGT dimulai dengan presentasi materi oleh guru mengenai teknik dasar *passing* atas bola voli, dilanjutkan dengan kerja kelompok di mana peserta didik berlatih bersama untuk menguasai teknik tersebut. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen di mana setiap anggota kelompok berkompetisi dengan anggota dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara. Hasil kompetisi individual ini kemudian dikontribusikan untuk skor kelompok, sehingga menciptakan dinamika pembelajaran yang mendorong setiap peserta didik untuk berusaha maksimal baik untuk dirinya sendiri maupun untuk kelompoknya.

Mekanisme pembelajaran *cooperative* dalam model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui interaksi sosial yang positif. Teori pembelajaran sosial *Vygotsky* (1978) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui zona perkembangan proksimal, di mana peserta didik dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya yang lebih kompeten. Dalam konteks pembelajaran *passing* atas bola voli, peserta didik yang sudah menguasai teknik dapat membantu temannya yang masih mengalami kesulitan, sehingga terjadi proses saling belajar yang menguntungkan semua pihak.

Unsur kompetisi dalam model TGT berperan sebagai motivator eksternal yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar. Teori motivasi *Achievement Goal Theory* (Sanjaya 2008) menjelaskan bahwa kompetisi yang dirancang dengan baik dapat mendorong peserta didik untuk fokus pada penguasaan keterampilan daripada sekedar menang atau kalah. Dalam turnamen *passing* atas bola voli, peserta didik termotivasi untuk terus berlatih dan memperbaiki tekniknya agar dapat berkontribusi optimal bagi kelompoknya, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Pembelajaran keterampilan motorik seperti *passing* atas bola voli memerlukan latihan yang berulang dan konsisten untuk mencapai tingkat *automatisasi* gerakan. Model TGT menyediakan kesempatan latihan yang lebih banyak dan bervariasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, karena peserta didik tidak hanya berlatih pada saat jam pelajaran formal, tetapi juga saat mempersiapkan diri untuk turnamen bersama kelompoknya. Intensitas latihan yang meningkat ini, dikombinasikan dengan motivasi yang tinggi, diharapkan dapat mempercepat proses pembelajaran keterampilan *passing* atas bola voli.

Aspek sosial dalam model TGT juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar melalui pengembangan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan tanggung jawab. Peserta didik belajar untuk saling memberikan *feedback konstruktif*, berkoordinasi dalam strategi kelompok, dan memikul tanggung jawab terhadap pencapaian bersama. Keterampilan sosial ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran *passing* atas bola voli, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam pengembangan karakter peserta didik.

Berdasarkan integrasi teori-teori tersebut, dapat diargumentasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* akan menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan *passing* atas bola voli peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 19 Kota Tasikmalaya. Peningkatan ini terjadi melalui jalur peningkatan motivasi belajar, intensitas latihan, kualitas interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

2.4 Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto, Suharsimi (2008) “Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”(Suharsimi 2008, p. 63), Selanjutnya (Marwan, Iis 2008, p.20) menjelaskan bahwa, “Hipotesis merupakan jawaban *tentative* terhadap masalah. Hipotesis semacam “bakal teori” atau “mini teori” yang ketat akan diuji kebenarannya dengan data” Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan gambaran hasil penelitian dilapangan, melalui teori dan praktek yang akan di buktikan hasilnya.

Bertitik tolak pada anggapan dasar di atas maka dari itu penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini “Terdapat Pengaruh Hasil Belajar Keterampilan *Passing*

Atas Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas VIII-B SMP Negeri 19 Kota Tasikmalaya”.