

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Sain Hanafi (2014, p. 68) Belajar merupakan aktivitas baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. Menurut Ma'rifah Setiawati (2018, p. 31) belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa yang bersifat menetap. Sedangkan menurut Nisa (2015, p. 5) Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan. Pendewasaan tersebut akan sempurna bila didukung oleh pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan untuk menghasilkan perubahan yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dan adanya perubahan bertambahnya ilmu pengetahuan, sikap, tingkah laku, pola pikir untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Istiqlal (2017, p. 47) pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam melakukan pemerolehan pengetahuan melalui berbagai metode yang dapat memanfaatkan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Harefa et al. (2022, p. 326) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan pengembangan potensi yang ada pada diri siswa tersebut. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Sedangkan menurut Kusumardani et al. (2018, p. 171) Pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang

tersusun meliputi unsur–unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.”

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan kepada peserta didik yang sudah direncanakan, dilaksanakan dan di evaluasi secara sistematis. Guru sebagai fasilitator membantu peserta didik untuk mencapai tujuan – tujuan pembelajaran yang diharapkan secara efektif dan efisien. Jadi bisa dikatakan dalam proses pembelajaran ini ada dua pihak yang saling membutuhkan, peserta didik membutuhkan guru untuk membantunya mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan sedangkan guru membutuhkan murid untuk perantara penyampain pesan berupa pengetahuan,keterampilan dan sikap serta afektif.

2.1.2 Model pembelajaran

Menurut Julaeha et al. (2022, p. 134) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja,atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sundari (2015, p. 108) model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Sedangkan menurut Khoerunnisa et al. (2020, p. 2) 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. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai strategi yang membantu guru dalam meningkatkan motivasi, sikap belajar, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, model pembelajaran juga dirancang untuk merancang kurikulum, bahan ajar, dan proses pembelajaran di kelas.

Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.1.3 Model Cooperative tipe STAD

Menurut Zulhartati (2011, p. 5) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Menurut Muslimin Ibrahim dkk penerapan model Student Team Achievement (STAD) ini dengan cara “siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4 – 5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki – laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah”. Sedangkan menurut Jesmita (2019, p. 2159) model pembelajaran cooperative tipe STAD adalah setiap siswa terlibat langsung dalam sebuah proses sosial dimana siswa bekerja secara bergotong royong demi misi mencapai tujuan pembelajaran. *“The main idea behind Student Teams - Achievement division* adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan guru.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sederhana dan cocok digunakan oleh guru yang baru memulai penerapan pembelajaran kooperatif. Dalam model ini, siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang, mencakup berbagai latar belakang suku, jenis kelamin, dan kemampuan akademik. Tujuan utama dari model STAD adalah untuk mendorong siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran, saling mendukung, dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan. Penerapan model ini mengutamakan proses sosial yang memungkinkan siswa berkembang melalui kerjasama dan gotong royong. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai model STAD:

a. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

Menurut (Septiani & Saptuti Susiani, 2023) langkah – langkah model kooperatif tipe STAD yaitu :

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya empat orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).

- 2) Guru menyajikan pelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik.
- 5) Memberi evaluasi.
- 6) Kesimpulan.

b. Keunggulan Model STAD

Didalam buku Hidayat & Tri Juniar (2020, p. 27) terdapat keunggulan model STAD sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma norma kelompok
- 2) Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil Bersama
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok
- 4) Interaksi antar peserta seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat

c. Kelemahan Model STAD

Didalam buku Hidayat & Tri Juniar (2020, p. 27) terdapat beberapa kelemahan model STAD adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama bagi guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
- 3) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
- 4) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama

2.1.4 Permainan Bola Voli

2.1.4.1 Sejarah Bola Voli

Menurut (Febrianto, Aris Risyanto, 2018) Permainan bola voli diciptakan oleh William B Morgan pada tahun 1895 di Holyoke (Amerika bagian timur). William B Morgan adalah seorang pembina Pendidikan jasmani pada Young Men Christain

Association (YMCA). Permainan bola voli di Amerika sangat cepat perkembangannya, sehingga tahun 1933 YMCA mengadakan kejuaraan bola voli nasional. Kemudian permainan bola voli ini menyebar ke seluruh dunia. Pada tahun 1974 pertama kali bola voli Ball Federation (IVBF) yang waktu itu beranggotakan 15 negara dan berkedudukan di Paris, Belanda (sesudah tahun 1928). Perkembangan permainan bola voli di Indonesia sangat cepat. Hal ini terbukti pada pekan Olahraga Nasional bola voli (PON) ke-2 tahun 1952 di Jakarta. Sampai sekarang permainan bola voli termasuk salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan.

Pada tahun 1955 tepatnya tanggal 22 Januari didirikan Organisasi Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) dengan ketuanya W.J. Latumenten. Setelah adanya induk organisasi bola voli ini, maka pada tanggal 28 sampai 30 Mei 1955 diadakan kongres dan kejuaraan nasional yang pertama di Jakarta. Dengan melihat perkembangan permainan bola voli yang begitu pesat sangatlah tepat bila pemerintah memilih permainan bola voli sebagai olahraga pendidikan di sekolah – sekolah. Hanya pada umumnya permainan bola voli sedikit mengalami kesulitan di dalam memperkenalkan pada anak – anak didik. Kesulitan ini terletak pada gerakan dasar permainan bola voli.

2.1.4.2 Pengertian Bola Voli

Menurut Herdaphasa et al. (2023, p. 436) mengungkapkan bahwa :

Permainan bola voli merupakan permainan beregu menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu saling berhadapan. Pada permainannya masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18m x 9m. Tujuan pemain dalam bermain adalah menjatuhkan bola secepat mungkin di lapangan lawan.

2.1.4.3 Teknik Dasar Bola Voli

Menurut Pardijono, et al. (2015, p. 33), dalam permainan bola voli ada beberapa teknik yang harus dikuasai yaitu passing atas, passing bawah, smash, block, service atas dan service bawah. Passing ialah teknik mengoper bola ke teman seregu untuk dimainkan. Smash ialah teknik memukul bola yang bertujuan untuk menempatkan bola kearah area lawan tanpa bisa dikembalikan agar bisa memperoleh poin. Block ialah membendung atau menahan ruang lawan dalam melakukan pukulan agar lawan tidak mendapatkan point. Berikut ini teknik dasar bola voli yang menjadi dasar utama :

- a. *Servis* adalah pukulan bola yang dilakukan dari area sebelah kanan ujung belakang lapangan (area *servis*) melewati net ke area lawan, *Servis* juga dapat berupa serangan

- ketika bola dipukul dengan keras dan terarah atau (*jump servis*). *Servis* sendiri pada dasarnya terbagi menjadi 3 kategori, yaitu *servis* bawah, *servis* atas, dan *jump servis*
- b. *Passing* adalah usaha atau upaya seorang pemain dengan menggunakan teknik tertentu sebagai langkah awal untuk mengatur pola penyerangan terhadap tim lawan, tujuannya adalah untuk sesegera mungkin memberikan bola kepada temannya agar dapat dikuasainya sendiri. Bola di lapangannya sendiri, perkembangan permainan bola voli memerlukan umpan-umpan yang tepat dan terampil untuk mendapatkan kerjasama yang baik guna memenangkan suatu pertandingan. *Passing* juga terbagi menjadi 2 yaitu :
 - 1) *Passing* Bawah Mengoper bola dalam permainan bola voli adalah tindakan mengoper atau memberikan bola dengan teknik tertentu kepada teman atau tim. Teknik mengoper bola dibawah tangan merupakan teknik yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh pemain bola voli. Beberapa fungsi utama dari underpass adalah menerima bola pertama dari lawan, mengoper bola ke rekan satu tim, dan menangkal serangan lawan.
 - 2) *Passing* Atas *Passing* atas merupakan salah satu keterampilan dasar terpenting yang harus dikuasai seorang pemain bola voli. Penguasaan umpan-umpan tinggi yang baik terutama bagi *setter* (pengumpan bola) sangat menentukan keberhasilan suatu tim dalam suatu permainan bola voli. *Passing* atas yang diselesaikan dengan baik dapat membuat pukulan dengan tepat, keras, dan mematikan.
 - c. *Blocking*/membendung ; Ada dua jenis *blocking* atau membendung : blok tunggal dan blok ganda. Teknik memblok bola yang dilakukan oleh seorang pemain disebut dengan teknik satu pukulan. Jika pemblokiran dilakukan oleh dua pemain disebut juga pukulan ganda.
 - d. *Spike/smash* adalah serangan utama yang bertujuan untuk menang. Untuk berhasil dalam permainan bola voli yang unggul dengan melakukan *smash* ini diperlukan performa atau kemampuan lompat yang tinggi serta kekuatan otot lengan yang baik. *Smash* adalah teknik yang mencakup gerakan kompleks yang meliputi: langkah awalan, tolakan untuk meloncat, memukul bola saat melayang diudara dan saat mendarat kembali setelah memukul bola.

2.1.5 Teknik *Spike*

Menurut Almaturidi et al. (2020, p. 44) mengungkapkan bahwa :

“teknik *spike* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas sehingga jalannya bola terjadi dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada diatas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah”.

Dalam teknik *spike* ada beberapa cara agar bisa melakukan *spike* dengan baik,yaitu sebagai berikut :

a. Sikap awal

- 1) Posisi Awal: Sebelum melakukan *spike*, pemain harus memulai dari posisi siap. Biasanya, ini melibatkan berdiri dengan kaki selebar bahu, lutut sedikit ditekuk, dan tubuh sedikit condong ke depan untuk memudahkan gerakan. Pemain harus berada di posisi yang memungkinkan mereka untuk bergerak maju menuju bola.
- 2) Pengejaran Bola: Ketika bola datang ke arah pemain, penting untuk melakukan pendekatan dengan langkah yang tepat. Pemain harus memposisikan diri sedemikian rupa sehingga mereka berada dalam jangkauan untuk melakukan *spike* secara efektif. Ini melibatkan penyesuaian posisi tubuh dan langkah kaki untuk mempersiapkan pukulan.

b. Pendekatan dan Loncatan

- 1) Pendekatan: Pendekatan adalah langkah-langkah yang diambil sebelum meloncat untuk melakukan *spike*. Biasanya, pendekatan melibatkan tiga atau empat langkah yang dimulai dengan langkah kecil dan berakhir dengan langkah yang lebih besar. Langkah-langkah ini membantu meningkatkan momentum dan kekuatan saat meloncat.
- 2) Loncatan: Loncatan atau jumping adalah langkah kunci dalam melakukan *spike*. Pemain harus meloncat tinggi dengan kekuatan yang dihasilkan dari kaki dan gerakan tubuh. Posisi loncatan harus vertikal dan sedikit condong ke depan untuk mengarahkan bola dengan tepat.

c. Teknik Memukul Bola

- 1) Posisi Tangan: Posisi tangan yang benar saat melakukan *spike* adalah melibatkan jari-jari yang terentang dan telapak tangan yang menghadap ke

bawah. Jari-jari tangan harus berada dalam posisi siap untuk memukul bola dengan kekuatan maksimum.

- 2) Pukulan: Pukulan *spike* dilakukan dengan memukul bola menggunakan bagian bawah telapak tangan, dengan posisi lengan yang sedikit membungkuk untuk memberikan kekuatan dan kontrol. Tujuan utama adalah untuk memukul bola dengan keras dan mengarahkan bola ke area yang sulit dijangkau oleh lawan.

d. Latihan Teknik *Spike*

Untuk menguasai teknik *spike*, pemain perlu berlatih secara teratur. Berikut adalah beberapa latihan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan *spike*:

- 1) Latihan Pendekatan: Berlatih langkah pendekatan dengan fokus pada pengaturan langkah dan timing. Latihan ini dapat dilakukan dengan menggunakan tanda atau cone untuk menentukan langkah-langkah yang tepat.
- 2) Latihan Loncatan: Latihan loncatan dapat dilakukan dengan melompat dari posisi berdiri atau dengan menggunakan box jump untuk meningkatkan kekuatan dan tinggi loncatan. Latihan ini membantu meningkatkan kekuatan kaki dan koordinasi.
- 3) Latihan Memukul Bola: Berlatih memukul bola dengan berbagai teknik, termasuk *spike* keras dan *spike* dengan variasi arah. Latihan ini dapat dilakukan dengan pasangan latihan atau pelatih yang melemparkan bola.
- 4) Latihan Kombinasi: Latihan kombinasi melibatkan penggabungan pendekatan, loncatan, dan pukulan dalam satu latihan. Ini membantu pemain mengintegrasikan semua aspek teknik *spike* dalam situasi yang mirip dengan permainan sebenarnya.

Teknik *spike* dalam bola voli adalah keterampilan yang sangat penting dan membutuhkan latihan serta pemahaman yang baik tentang teknik. Dengan persiapan yang tepat, pendekatan yang terkoordinasi, loncatan yang kuat, dan pukulan yang terarah, pemain dapat melakukan *spike* yang efektif dan mencetak poin untuk timnya. Latihan rutin dan fokus pada teknik yang benar akan membantu pemain meningkatkan kemampuan *spike* mereka dan menjadi lebih efektif dalam permainan bola voli.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat diperlukan guna mendukung tinjauan teoritis dan kerangka konseptual yang dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai acuan. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, diantaranya:

Menurut Yasriuddin (2024, p. 5699) didalam penelitiannya melaporkan bahwa Model Kooperatif Learning Tipe STAD memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan smash bola voli siswa SMA Negeri 1 Takalar, dengan nilai t-hitung yang jauh lebih besar daripada t-tabel dan hasil signifikan yang menunjukkan efektivitas model ini dalam meningkatkan keterampilan teknis spesifik seperti smash. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Model STAD lebih efektif dibandingkan dengan model inkuiri dalam meningkatkan keterampilan smash, seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata dan hasil uji t yang mendukung perbedaan signifikan antara kedua model tersebut.

Menurut ANDREAS KRISPIAN (2018, p. 9) menunjukkan bahwa penerapan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan media poster memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini mencatat peningkatan yang jelas dalam nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest di kelas eksperimen yang menggunakan Model STAD, dibandingkan dengan peningkatan yang lebih kecil di kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar ini diukur melalui nilai rata-rata yang lebih tinggi, menunjukkan bahwa Model STAD efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama bila digabungkan dengan media pembelajaran tambahan.

Sementara itu, menurut Ria Darmiyanti et al. (2020, p. 143) menemukan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw. Penelitian ini menggarisbawahi keberhasilan model STAD dalam meningkatkan hasil belajar teknik olahraga, dengan hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa setelah penerapan model ini.

Ketiga jurnal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD memiliki efek positif yang konsisten dalam meningkatkan keterampilan teknis dan hasil belajar di berbagai konteks olahraga, baik itu dalam bola voli, sepak takraw, maupun dengan dukungan media pembelajaran. Masing-masing penelitian menekankan pentingnya kerja sama kelompok, latihan terstruktur, dan penggunaan media yang sesuai

dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa. Hasil-hasil ini mendukung bahwa Model STAD dapat diterapkan secara luas untuk memperbaiki pencapaian pembelajaran di berbagai bidang olahraga dan subjek.

2.3 Kerangka Konseptual

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran dengan cara siswa dikelompokkan secara heterogen, siswa yang cerdas membantu menjelaskan kepada anggota yang lainnya sampai semua anggota paham dan mengerti (Amini et al. 2024, p. 40). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams-Achievement Divisions) adalah metode pendidikan yang bertujuan meningkatkan pencapaian akademik dan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok kecil. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan, latar belakang, dan keahlian. Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Proses pembelajaran dimulai dengan instruksi langsung dari guru, diikuti dengan latihan kelompok di mana siswa berkolaborasi untuk menerapkan konsep yang telah diajarkan.

Salah satu elemen kunci dari STAD adalah penilaian individu, di mana setiap siswa melakukan tes atau tugas untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Penilaian ini penting karena hasilnya akan menentukan kemajuan kelompok dalam sistem penghargaan STAD. Setelah tes, nilai individu dikumpulkan dan dianalisis untuk menghitung skor kelompok. Skor kelompok ditentukan berdasarkan peningkatan rata-rata pencapaian siswa dari tes sebelumnya, serta kontribusi individual mereka terhadap kemajuan kelompok. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang menunjukkan kemajuan signifikan dan pencapaian tinggi berdasarkan hasil penilaian tersebut.

Penghargaan ini tidak hanya berfungsi sebagai motivasi tetapi juga sebagai pengakuan terhadap upaya kolektif siswa dalam mencapai tujuan akademik. Sistem penghargaan ini mendorong siswa untuk berusaha keras dan bekerja sama, karena kesuksesan individu mereka berkontribusi pada kesuksesan kelompok. Model STAD menekankan pentingnya kerja sama, di mana siswa belajar untuk saling mendukung dan membantu dalam pemahaman materi. Dengan demikian, model ini berfungsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memotivasi, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama di antara siswa.

Selain itu, STAD memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sekelompok mereka. Diskusi, berbagi pengetahuan, dan penyelesaian masalah secara kelompok memperkuat keterampilan komunikasi dan kerjasama yang sangat berharga dalam konteks akademik dan sosial. Model ini juga memfasilitasi umpan balik yang konstruktif, yang membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

Secara keseluruhan, Model Kooperatif Tipe STAD menawarkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa dengan memanfaatkan kekuatan kerja sama kelompok dan sistem penghargaan berbasis kemajuan. Dengan membangun lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi, STAD berpotensi meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Secara spesifik, model STAD dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan *Spike* dengan menyediakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi siswa untuk bekerja sama, berlatih secara konsisten, dan saling memberi umpan balik. Keterlibatan aktif dalam kelompok dapat mempercepat pemahaman teknik *Spike* serta meningkatkan keterampilan praktis melalui latihan bersama dan diskusi.

Berbeda dengan model pembelajaran *Direct Teaching* yang cenderung lebih berfokus pada instruksi langsung dari guru tanpa banyak melibatkan kolaborasi antar siswa, STAD menempatkan siswa dalam posisi aktif sebagai bagian dari tim yang bertanggung jawab atas pencapaian bersama. Melalui struktur kerja sama ini, siswa dapat saling belajar dan mengoreksi satu sama lain, yang mempercepat proses penguasaan teknik *spike*. Keterlibatan aktif dalam kelompok menciptakan dinamika belajar yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus berlatih dan memperbaiki keterampilan mereka secara berkelanjutan. Dengan demikian, model STAD memberikan dampak yang lebih baik dalam pengembangan keterampilan *spike* dibandingkan dengan model *Direct Teaching*, karena memungkinkan pembelajaran yang lebih kolaboratif, terstruktur, dan didukung oleh umpan balik konstruktif antar sesama siswa.

2.4 Hipotesis

Menurut Yam & Taufik (2021, p. 97) "Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen".

Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah dirumuskan diatas, penulis berhipotesis bahwa "Terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen (*cooperative* tipe STAD) dengan kelompok kontrol terhadap keterampilan *spike* dalam permainan bola voli di SMAN 13 Garut. Kelompok eksperimen (*cooperative* tipe STAD) lebih baik dibanding kelompok kontrol."