

BAB 2

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Bola Voli

2.1.1.1 Pengertian Bola Voli

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar. Permainan bola voli termasuk kedalam jenis permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari enam orang.

Menurut Sunardi dan Deddy Whinata Kardiyanto (2015) dalam GINANJAR, (2020) mengemukakan bahwa “Cara memainkan bola voli yaitu dengan memantulk-mantulkan bola dengan tangan di udara melewati atas net/tali tanpa ada batas waktu sentuhan”.(hlm.2)

Bola voli merupakan olahraga permainan kompleks yang tidak mudah dimainkan oleh setiap orang Permainan bola voli dapat diartikan sebagai aktivitas fisik yang masuk ke dalam kelompok aktivitas permainan dalam berolahraga. Cara bermain bola voli adalah kedua regu yang bertanding berada dalam setiap lapangan permainan yang dipisahkan oleh net atau jaring. Setiap tim dapat memainkan maksimal tiga kali pantulan tangan untuk mengembalikan bola (diluar perkenaan blok). Permainan ini dimulai dengan pukulan service yang dilakukan oleh pemain paling kanan garis belakang diposisi satu di daerah servis. Bola dipukul dengan satu tangan ke arah lapangan lawan, kemudian kedua regu memainkan bola tersebut sesuai dengan hak sentuhan dalam peraturan permainan bolavoli.

Dasar pengertian bolavoli adalah memainkan bola dengan memvoli dan menjatuhkan bola di dalam lapangan permainan lawan, dengan menyeberangkan bola melewati jaring dan mempertahankan bola agar tidak jatuh dilapangan permainan sendiri. Regu dianggap menang apabila regu itu dapat memperoleh nilai lima belas terlebih dahulu dan dari lima set yang harus dimainkan, regu itu

harus dapat memenangkan 3 set. Permainan bola voli selalu mengalami perkembangan dan perubahan.

Dengan melihat definisi bola voli diatas, dapat ditarik kesimpulan permainan bolavoli adalah suatu permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim didalam lapangan permainan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan permainan ini adalah melewatkan bola melalui atas net agar bola jatuh menyentuh lantai di daerah lawan, serta untuk mencegah usaha yang sama bagi lawan. Setiap regu dapat memainkan maksimal 3 kali pantulan bola (diluar perkenaan blok) untuk mengembalikan bola tersebut ke daerah lawan. Didalam permainan bolavoli, bola dinyatakan dalam permaian setelah bola diservis dan melewati atas net ke daerah lawan. Permainan bolavoli di udara (*rally*) berlangsung secara teratur sampai bola tersebut menyentuh lantai atau bola keluar (bola mati). Dalam permainan bola voli, regu yang memenangkan satu rally akan mendapatkan angka, dan setiap pemain melakukan pergeseran satu posisi menurut arah jarum jam. Tiap-tiap regu dalam permainan bolavoli beranggotakan enam orang pemain. Mengingat olahraga bolavoli adalah permainan beregu, maka pola kerjasama antar pemain mutlak diperlukan untuk membentuk tim yang kompak. Dengan demikian, penguasaan teknik-teknik dasar dalam olahraga bolavoli secara perorangan sangatlah penting untuk dikuasai.

2.1.1.2 Bola Voli dalam Kontek Pendidikan

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya. Olahraga bola voli sebagai bagian dari mata rantai materi pendidikan jasmani dalam arti kata merupakan bagian dari materi pendidikan jasmani secara keseluruhan. Bila dikategorikan, maka olahraga bola voli termasuk dalam olahraga yang bercirikan permainan. Permainan bola voli merupakan materi pokok pendidikan jasmani yang wajib diajarkan kepada siswa. Nilai-nilai sosial seperti unsur kerjasama di antara teman seregu sangat dibutuhkan, memahami keterbatasan diri atau regu, memahami keunggulan teman bermain di luar regu sendiri dan lain-lain. Nilai-nilai kompetitif seperti memaknai

keberhasilan dan ketidakberhasilan. Nilai kompetitif ini sebaiknya ditanamkan kepada setiap diri anak agar dapat terimplementasikan dalam kehidupan baik sekarang atau kemudian hari. Nilai kebugaran fisik bahwa pembelajaran bolavoli mendorong anak untuk senantiasa bergerak (terintegrasi dengan pembelajaran keterampilan gerak). Keterampilan berpikir yang diperoleh dari permainan bola voli yaitu dalam memainkan bola untuk mencapai suatu keberhasilan regu dituntut untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan taktiknya agar regu dapat memperoleh angka menuju keberhasilan secara keseluruhan.

Ditinjau dari kestabilan emosi bahwa, dengan bermain bolavoli anak akan terbiasa dan terlatih untuk belajar memaknai keberhasilan dan kegagalan baik dalam setiap sub kegiatan permainan maupun permainan secara keseluruhan. Sedangkan kesadaran tertib hukum dan aturan karena dalam setiap cabang olahraga termasuk permainan bolavoli ketentuan yang menjadi aturan permainan tercantum di dalamnya. Dengan adanya aturan permainan anak akan terbiasakan untuk mentaati dan menghormati aturan.

2.1.1.3 Teknik Dasar Bola Voli

Teknik adalah cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Ahmadi, (2007) mengungkapkan bahwa:

permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang, diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif. Teknik adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli.

Teknik dasar bola voli harus dipelajari terlebih dahulu guna pengembangan mutu prestasi pembinaan bola voli. Penguasaan teknik dasar bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam permainan disamping unsur-unsur kondisi fisik dan mental.

Suharno (1985) mengungkapkan bahwa “teknik dasar permainan bola voli adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola voli”.

Teknik dasar bola voli sangat perlu dikuasai karena penguasaan teknik dasar akan mempengaruhi pola permainan serta menjadi tolak ukur dalam meningkatkan kemampuan bermain bolavoli. Secara individu maupun tim penguasaan teknik dasar pada permainan bola voli akan mendukung penampilan seorang pemain. Para pemain bola voli sangat di anjurkan menguasai teknik dasar bola voli dengan baik maka meningkatkan ritme permainan, ritme ini menentukan menang atau kalahnya suatu tim dalam pertandingan.

Namun keterampilan teknik saja belum dapat mengembangkan permainan untuk penguasaan teknik yang benar perlu diterapkan suatu taktik. Taktik adalah suatu siasat yang diperlukan dalam bola voli untuk mencari kemenangan secara sportif. Jadi untuk dapat mengembangkan dan memenangkan suatu diperlukan teknik dan taktik yang benar. Teknik dasar permainan bola voli selalu berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi dan ilmu-ilmu yang lain.

Menurut Kardiyanto mengemukakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bolavoli, adalah sebagai berikut:

1. Teknik dasar Servis atau Serve
Servis dibagi dua yaitu servis bawah dan servis atas.
2. Teknik dasar Passing
Passing dibagi dua yaitu passing bawah dan passing atas.
3. Teknik dasar Smash
4. Blok atau bendungan (hlm. 15).

Secara garis besar, unsur dalam permainan bolavoli terdiri dari passing atas, passing bawah, servis atas, servis bawah, smash dan blok (bendungan). Servis adalah teknik bolavoli yang harus pertama kali dikuasai guna untuk memulai serangan atau permainan bola voli.

2.1.2 Konsep Motivasi

2.1.2.1 Pengertian Motivasi

Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan terjadinya tingkah laku atau perbuatan. Ketika seseorang memberikan motivasi kepada orang lain, bisa diartikan ia telah memberikan daya dorong sehingga yang dimotivasi tersebut menggerakkan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Siswa belajar karena adanya dorongan kekuatan mental yang ada didalam dirinya. Kekuatan mental tersebut bisa berupa keinginan, kemauan, perhatian dan cita-cita.

Slameto, (2003) “motivasi adalah sebuah proses untuk menentukan tingkat kegiatan, intensitas, konsistensi, serta tingkah laku manusia”. Pendapat lain dari Dimiyati, (2006) “motivasi adalah dorongan mental yang mempengaruhi perilaku manusia, termasuk perilaku belajar”. Hal senada menurut Walgito, (2004) mengatakan bahwa “motivasi adalah sebuah keadaan individu atau organisme yang mempengaruhi perilaku ke arah tujuan”.

Sardiman, (2011) mengemukakan bahwa :

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu pada seseorang untuk melakukan sesuatu, dan apabila tidak suka, maka akan berusaha untuk memindahkan atau menghilangkan perasaan tidak suka itu, jadi motivasi dirangsang oleh adanya faktor dari luar namun motivasi dapat tubuh di dalam diri seseorang.

Menurut Sugihartono et al., (2007) mengartikan bahwa “motivasi sebagai suatu kondisi yang mempengaruhi perilaku seseorang dan memberikan arah serta ketahanan pada tingkah laku orang tersebut”.(hlm.20)

Menurut Sadirman (2005) ada tiga fungsi motivasi:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (hlm. 83).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi mengandung makna sebagai kekuatan yang muncul atau mengemuka dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk memenuhi kebutuhan. Dengan munculnya motivasi, maka akan tercipta semangat untuk melakukan segala aktivitas dalam memenuhi kebutuhannya baik motivasi ari dalam diri sendiri maupun motivasi dorongan dari luar dirinya. Motivasi sangatlah penting dalam asa belajar, karena motivasi merupakan kekuatan internal yang membuat seseorang melakukan tindakan. Motivasi disini, akan menjadi penentu seorang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bola voli

2.1.2.2 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar sebenarnya dapat membantu guru dalam memahami dan menjelaskan perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya memberikan arah secara benar pada saat pembelajaran berlangsung, akan tetapi lebih dari itu saja, motivasi yang ada dalam diri siswa akan mendapatkan pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Peranan penting dari motivasi pada saat proses pembelajaran, yaitu : motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya, motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya, dan motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.

Motivasi dapat berkembang sehingga seseorang yang awlnya tidak berminta menjadi motivasinya meningkat untuk berprestasi. Tentunya peran seorang guru sangat penting untuk mewujudkan usaha-usaha untuk menumbuhkan motivasi supaya peserta didik melakukan aktivitas dengan baik dan semangat. Memberikan motivasi kepada siswa sama dengan menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

Menurut Gunarsa (2008) fungsi-fungsi motivasi dalam hubungannya dengan perilaku pada umumnya dan tindakan olahraga pada khususnya adalah :

1. Motivasi merupakan sarana untuk memahami perilaku dan tindakan seseorang.
2. Dengan mengetahui motivasi, dapat memperkirakan atau membuat semacam ramalan tentang apa yang akan dilakukannya.
3. Motivasi berfungsi sebagai pengaruh tingkah laku.
4. Perilaku atau tindakan seseorang akan lebih intensif dilakukan bila dilandasi oleh motivasi yang kuat (hlm.16).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa motivasi memiliki banyak peranan. Motivasi merupakan pendukung nonteknis yang perlu mendapatkan perhatian, dengan hal itu aspek ini merupakan komponen yang penting dalam dimensi kejiwaan anak. Maka dari itu perlu adanya pengetahuan tentang motivasi dan akibat motivasi khususnya pada siswa.

2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto, (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Faktor Intrinsik
 - a. Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta tidak terdapatnya penyakit. Kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajarnya, proses belajar seseorang akan terganggu, selain itu juga akan cepat merasa lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, kurang darah ataupun ada gangguan kelainan fungsi alat indera dan tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya agar tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.
 - b. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu dikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih tinggi dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita.

d. Bakat

Bakat menurut Hilgard adalah: "the city to learn". Dengan kata lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat menetik, misalnya akan lebih cepat dapat menetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat di bidangnya. Dari uraian di atas dijelaskan bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.

2. Faktor Ekstrinsik

a. Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru menyajikannya tidak jelas dan sikap guru terhadap siswa atau mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran bahkan gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar. Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat apa yang dijelaskan. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan menarik, efisien dan efektif.

b. Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan ilmu yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

c. Koondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya, ada tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik, dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar. Lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana, perlu ditata dan dikelola, supaya menyenangkan dan membuat siswa betah belajar. Kecuali kebutuhan siswa terhadap sarana dan prasarana, kebutuhan emosional psikologis juga perlu mendapat perhatian. Kebutuhan rasa aman misalnya, sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kebutuhan berprestasi, dihargai, diakui, merupakan contoh-contoh kebutuhan psikologis yang harus terpenuhi, agar motivasi belajar timbul dan dapat dipertahankan (hlm.54-60).

Menurut pendapat lain Dimiyati, (2006) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
2. Kemampuan Belajar
 Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkret (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya).
 Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.
3. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa
 Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

4. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Unsur-unsur yang dikatakan mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru harus bisa mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan penampilan diri secara menarik guna untuk membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis belajar adalah unsur-unsur yang keberadaan dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Ketidak stabilan disini seorang guru harus tanggap terhadap gejala yang berubah-ubah, disini guru harus berusaha memulikan kembali motivasi belajar siswa.

6. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan, dan membuat peserta didik tertarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah yang ada dalam diri seseorang yaitu kesehatan, perhatian, minat dan bakat, sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor dari luar yaitu mencakup metode mengajar, alat pelajaran, dan kondisi lingkungan. Oleh karena itu bagi pendidik hendaknya memperhatikan faktor-faktor ini sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.3.1 Pengertian Kooperatif

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Cooperatif learning adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Menurut Suprijono (2009) berpendapat bahwa, “Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”(hlm.54).

Isjoni (2014) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis”. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Belajar dalam pembelajaran kooperatif dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas, termasuk kelas-kelas yang khusus untuk anak-anak berbakat, kelas pendidikan khusus, dan bahkan untuk kelas dengan tingkat kecerdasan “rata-rata”, dan khususnya sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. Karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan yang lebih heterogen, pembelajaran kooperatif menjadi semakin penting.

Menurut Slavin (2005) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Para siswa dalam kelas kooperatif diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus

terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka, ini jelas melengkapi alasan pentingnya untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dalam kelas berbeda (hlm.4-5).

Keunggulan pembelajaran kooperatif adalah siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Menurut Permendikbud (2014) dalam (Badaruddin, 2015) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya”(hlm.103). Untuk itu model yang di ambil dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif dalam kooperatif terdapat banyak model namun yang digunakan dalam penelitian ini TGT.

2.1.3.2 Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Deskripsi dari komponen-komponen *Team Games Tournament* Slavin, (2009) adalah sebagai berikut :

1. Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka selama mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi

utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa mainstream.

3. *Games*

Games dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. *Turnament*

Turnament adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan

presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5. Rekognisi/ Penghargaan Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka (hlm.165-168).

2.1.3.3 Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournamnet

Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam permainan Bolavoli :

1. Penyampaian materi

Guru mendemostrasikan dan mencontohkan gerakan teknik keterampilan dan modifikasi permainan Bolavoli, selanjutnya siswa diberikan tugas-tugas yang dikemas dalam games dan tournament.

2. Pembentukan kelompok

Kelompok dalam pembelajaran yang direncanakan yaitu jumlah siswa dibagi menjadi 6 kelompok beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan dan ras.

3. Cara menentukan kelompok dengan memberikan peringkat hasil belajar keterampilan bola voli dibedakan antar siswa, kemudian kelompok dibentuk secara ordinal pairing sehingga didapatkan kelompok yang heterogen (berbeda) kemampuannya.

4. Games

Jenis Games/permainan yang akan dilaksanakan dalam keterampilan bolavoli adalah sebagai berikut :

a) Modifikasi peraturan dalam permainan bolavoli.

Masing-masing tim hanya beranggotakan 4-5 siswa yang nantinya akan di tandingkan dengan tim lainnya. Maksud dari pengurangan jumlah anggota dalam satu tim dari 6 ke 4 siswa supaya siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan bola dan agar siswa lebih aktif lagi dalam permainan. Dan ada perubahan dalam capaian poin guna memenangkan pertandingan, poin yang sebenarnya dalam permainan bolavoli adalah 25 diubah hanya menjadi 15. Jadi tim yang lebih dulu mencapai poin ke 15 dinyatakan sebagai pemenang.

b) Passing atas dan passing bawah berpasangan.

Sebelum pelaksanaannya taruh cone sebagai penanda dari titik A ke titik B yang diberi jarak 10 meter, sedangkan jarak antara siswa yang berhadapan adalah 5 meter. kemudian siswa berpasangan dan saling berhadapan, lakukan gerakan passing bawah terlebih dahulu sebanyak tiga kali kesempatan baru dilanjutkan gerakan passing atas dengan jumlah kesempatan yang sama. Mulai memasing bola dari titik A ke titik B siswa berusaha mempertahankan bola tetap di udara agar tidak jatuh sampai tujuan.

Hasil akan di catat dan di rata-rata dengan game sebelumnya. Hasil di catat guna untuk meratarata dengan hasil game lainya yang nanti akan muncul tim terbaik dan akan di berikan penghargaan.

c) Servis

Dengan tujuan memperoleh poin sebanyak mungkin. Setiap siswa diberi kesempatan servis atas dan bawah sebanyak 3 kali kesempatan untuk mengenai sasaran yang nantinya setiap sasaran mempunyai nilai yang berbeda. Sebelah kanan lapangan bolavoli dari net dibuat garis pembagi menjadi 9 kotak yang nantinya dalam kotak diberi nilai 1 sampai 5. Nilai 1 berada pada tengah lapangan, nilai 2 berada pada samping kanan dan kiri lapangan, nilai 3 berada pada garis serang dan di belakang, nilai 4 berada di

pojok depan kanan dan kiri lapangan, nilai 5 berada pada lapangan bolavoli bagian belakang pojok kanan dan diri.

5. Tournament

Kompetisi yang dilakukan merupakan permainan yang sudah diberikan kemudian dikompetisikan antar tim. Setiap tim diberi kesempatan untuk berkompetisi dengan tim lain yang memiliki kinerja setara seperti mereka.

6. Penghargaan

Kelompok Skor yang diperoleh setiap peserta dalam tournament dijumlahkan untuk menentukan tim terbaik yang berhak mendapatkan penghargaan.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bola Voli

Setiap metode pembelajaran yang diciptakan oleh para ahli mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya meraih hasil maksimal. Namun setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam keterampilan bolavoli mempunyai kelebihan dan kelemahannya.

Kelebihan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bolavoli :

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

Sedangkan kelemahan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bola voli antara lain :

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Siswa

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

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bola voli. berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang relevan pertama dari Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto pada tahun 2018 yang berjudul “penerapan model pembelajaran *team games tournament* (tgt) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas x di SMA unggul negeri 8 Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yakni 80,39 sedangkan kelas kontrol 67,24. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di kelas

eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan penelitian yang relevan tersebut adalah perbedaan pengambilan sampel dan materi. Sampel yang diambil oleh peneliti yaitu siswa kelas x di SMA Negeri 1 Cimaragas dan materinya yaitu permainan bola voli. persamaan peneliti dengan penelitian yang relevan yaitu sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar.

Penelitian yang relevan kedua dari Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah pada tahun 2021 yang berjudul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi larutan penyangga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dari hasil analisis data di simpulkan: 1) Nilai sig $0,000 < 0,05$ artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar kimia secara multivariat; 2) Nilai sig $0,017 < 0,05$ artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar. 3) Nilai sig $0,223 > 0,05$ artinya tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar. Tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol.

Adapun perbedaan penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan penelitian yang relevan tersebut adalah perbedaan sampel dan materi untuk sampel peneliti melaksanakan penelitian pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Cimaragas dengan materi yang diajarkan yaitu bola voli. Untuk persamaannya yaitu pengambilan model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team games*

tournamnet dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan logis dari landasan teori dan jaiian empiris. Kerangka konseptual ini gunanya untuk menjelaskan atau mengubungkan tentang topik yang akan dibahas dan dipakai juga sebagai landasan penelitian yang didapatlkan dari tinjauan pustaka atau bisa dikatakan kerangka konseptual ini merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.

Siagian (1995) menyatakan bahwa “motivasi merupakan akibat dari interaksi seseorang dengan situasi tertentu yang dihadapinya. Karena itulah terdapat perbedaan dalam kekuatan motivasi yang ditunjukkan oleh seeorang dalam menghadapi situasi tertentu dibandingkan dengan orang lain yang menghadapi situasi yang sama. Bahkan situasi yang berbeda dan dalam waktu yang berlainan pula.”(hlm.137) Motivasi belajar adalah daya dorong seseorang untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar siswa akan mempermudah dalam pencapaian dan penyampaian materi pembelanjangan, dengan hal itu motivasi dan semangat belajar siswa sangat penting karena faktor ini sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Bukan hanya faktor dari internal saja pembelajaran bisa berjalan dengan baik tentunya ada faktor eksternal. Faktor eksternal salah satunya yaitu cara penyampaian materi, materi tersampaikan apabila pemberian materinya diterima oleh peserta didik, Penerapan model pembelajaran yang diterapkan yaitu *team games tournament*.

Menurut Isjoni (2014) “*Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.hlm.83 Model pembelajaran team games tournamnet merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama antar anggota maupun

kelompok. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono, (2009) berpendapat bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”(hlm.95).

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnet* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bola voli”.