

BAB II

PASSING ATAS BOLA VOLI DAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Bolavoli

Bolavoli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bolavoli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Olahraga Bolavoli dinaungi FIVB (Federation Internationale de Volleyball) sebagai induk organisasi Internasional, sedangkan di Indonesia di naungi oleh PBVSI (Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia). Munasifah (2008:3), menjelaskan bahwa bola voli adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri atas enam orang. Bola dimainkan di udara dengan melewati net, setiap regu hanya bisa memainkan bola tiga kali pukulan. Sedangkan Juara, dkk (2010:74), mengungkapkan, olahraga bola voli suatu cabang olahraga dengan memvoli bola di udara hilir mudik diatas net. Tujuannya untuk memasukkan atau mematikan bola lawan guna meraih angka kemenangan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah suatu permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari enam orang yang saling memantulkan bola diatas net, dan berusaha untuk mencari poin dengan cara mematikan gerakan atau pukulan lawan sehingga lawan tidak bisa mengembalikan bola ke lapangan regu sendiri.

Pada tahun 1895, bolavoli sudah diperkenalkan oleh Williem G. Morgan, tokoh pendidik jasmani pada Young Men Christian Association (YMCA), di kota Holyoke, Masschusets, Amerika Serikat sebagai olahraga rekreasi di ruangan.

William G. Morgan menciptakan permainan di udara dengan cara pukul-memukul, melewati jaring yang dibentangkan dengan lapangan sama luasnya. Bola yang pertama kali dipergunakan adalah bola basket sedangkan net yang digunakan adalah net olahraga tenis.

Nama bola voli yang pertama kali diciptakan oleh William G. Morgan adalah Mintonette. Dr. A. T. Halsted dari Spring Field, setelah melihat permainan mintonette memvolley bola berganti-ganti, maka ia menyarankan dengan nama Volleyball.

Bola voli pada masa itu hanya dimainkan oleh anggota YMCA dan tempat W.G. Morgan bekerja. Sementara anggota gymnasium lebih senang bermain bola basket dan *hand ball* (bola tangan). Karena olahraga bola voli dapat menggembirakan orang banyak, akhirnya ditiru di kota-kota daerah Masschusets, seperti England dan Spring Field.

Akhirnya bola voli berkembang sangat pesat diseluruh Amerika. Pada tahun 1922, YMCA pertama kali menyelenggarakan pertandingan nasional dengan gemilang. Sejak itu di Amerika Serikat setiap tahun diadakan pertandingan nasional bola voli sampai tahun 1947 dan presiden pertama organisasi bola voli Amerika adalah Dr. Goerge J. Fisher dari New York yang dibentuk pada tahun 1929.

Peralatan dan lapangan bolavoli :

a. Bola

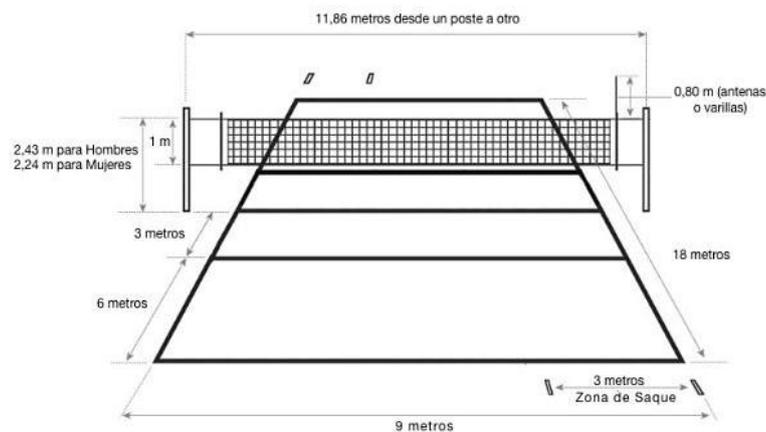
Bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan udara: $0.40 - 0.45 \text{ kg/cm}^2$ (392 – 444 mbar)



Gambar 2.1 Bola Voli
Sumber: Suhairi, M dan Dewi Utami, (2020:11)

b. Lapangan Bola voli

Ukuran lapangan bolavoli yang umum adalah 9 meter x 18 meter. Ukuran tinggi net putra 2,43 meter dan untuk net putri 2,24 meter. Garis batas serang untuk pemain belakang berjarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dengan jaring). Garis tepi lapangan adalah 5 cm.



Gambar 2.2 Lapangan Bolavoli.

Sumber: Suhairi, M dan Dewi Utami, (2020:10)

2. Teknik Dasar Bola voli

Permainan bola voli sudah sejak lama dikenal dan sudah sangat familiar bagi masyarakat Indonesia karena olahraga ini cukup mudah untuk dimainkan. Hanya saja mungkin tidak semua orang mengetahui cara bermain voli termasuk teknik dasar permainan bolavoli yang benar. Pada umumnya mereka bermain hanya sekedar untuk mengisi waktu dan biasanya dimainkan dengan jumlah pemain terbatas, baik antar teman atau keluarga. Namun bagi mereka yang ingin menjadi pemain voli profesional tentu diperlukan belajar banyak hal dalam olahraga ini termasuk belajar teknik-teknik dasar voli seperti *servis*, *smash*, *passing*, dan *block*. Olahraga bola voli sebenarnya termasuk salah satu olahraga populer dan sudah dikenal luas oleh masyarakat dunia. Olahraga ini disukai semua kalangan mulai dari masyarakat biasa sampai masyarakat kelas menengah dan atas. Pertama kali olahraga ini dimainkan pada tahun 1895 dan penemunya adalah seorang pelatih pendidikan

jasmani bernama William G.Morgan. Pada umumnya bola voli banyak dimainkan antar lembaga pendidikan seperti sekolah dan kampus, club atau juga antar kelompok masyarakat seperti antar RT, Desa atau Kecamatan. Cuma pada umumnya mereka yang bermain sekedar untuk mengisi waktu tidak banyak mengetahui teknik-teknik dasar permainan bolavoli, namun demikian biasanya mereka sudah bisa bermain dengan baik.

Bagi calon pemain profesional teknik permainan tentu sangat diperlukan, karena pada umumnya mereka harus berhadapan dengan pemain-pemain dari group atau club yang memang sudah dibekali dengan dasar-dasar pengetahuan bermain voli yang baik dan benar. Berikut ini teknik dasar bermain bolavoli :

a. Servis

Teknik dasar bolavoli yang pertama adalah servis. Dalam permainan bolavoli servis merupakan pukulan pertama pada bola untuk memulai permainan. Servis juga dapat menjadi kesempatan pemain untuk memasukkan bola ke daerah lawan. Jika bola tersebut masuk dan tidak bisa dikembalikan oleh pihak lawan maka akan mendapatkan poin. Servis terdiri dari beberapa macam yaitu:

- 1) *Under-arm service* (servis bawah)
- 2) *Hook service* (servis atas kait)
- 3) *Floating service* (servis atas melayang)
- 4)

b. Passing

Passing dalam bola voli, untuk mengendalikan bola dan mengoperkan bola ke pemain dilakukan dengan menggunakan *passing* bawah atau *passing* atas (Rohendi Aep, 2018: 70). *Passing* dalam permainan bolavoli terdiri dari 2 macam yaitu:

1) *Passing* bawah

Passing bawah merupakan jenis passing paling umum yang digunakan dalam bola voli, dan semua pemain harus mempelajari cara melakukan *passing* bawah karena mereka akan berotasi melewati semua posisi di lapangan (Rohendi Aep, 2018: 70).

2) *Passing* atas

Passing atas adalah umpan, dimana pemain yang berada dalam posisi pengumpan untuk menyusun suatu serangan (Rohendi Aep, 2018: 72).

c. ***Smash***

Smash adalah pukulan bola yang keras dari atas kebawah dan menukik ke dalam lapangan lawan. *Smash* atau pukulan keras disebut juga *spike* merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan smash banyak macam dan variasinya (Nuril Ahmadi, 2017: 31).

d. ***Block***

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Menurut Rohendi Aep, (2018:85) *blocking* atau membendung bola adalah suatu keterampilan bertahan yang digunakan untuk menghentikan atau memperlambat serangan lawan di daerah jaring. Pemain barisan depan apapun berhak membendung pemukul tim lawan. Tujuan dalam melakukan *blocking* adalah untuk membendung suatu serangan sehingga bola kembali kedalam lapangan lawan atau untuk menangkis/ membelokkan bola agar membendung tinggi ke udara pada sisi lapangan pemain *blocking* yang efektif membutuhkan pemilihan waktu (*timing*) yang tepat.

3. Keterampilan *Passing* Atas Bola Voli

Pengertian passing atas dalam bola voli adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman seregu yang biasanya dilakukan untuk membuat serangan yang mematikan bagi regu lawan, namun bila mendapat kesempatan yang baik, passing atas juga bisa digunakan

sebagai serangan dengan menempatkan bola ketempat yang kosong. Suhairi, (2020:27).

Menurut Suhairi (2020:28) pada saat melakukan *passing* atas ada beberapa tahapan yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Berdiri dengan sikap tubuh siap, kaki dibuka selebar bahu
- 2) Tekuk sedikit lutut sehingga badan merendah dan dibungkukkan ke depan
- 3) Tumpuan berat badan diujung kaki bagian depan
- 4) Tangan di angkat dan lengan sedikit di tekuk
- 5) Pandangan fokus ke arah datangnya bola.

b. Pelaksanaan

- 1) Tempatkan badan di bawah bola, depan muka
- 2) Tangan di angkat dan lengan sedikit di tekuk
- 3) Jari jari tangan terbuka, renggang sehingga membentuk seperti mangkuk
- 4) tekuk siku atau pergelangan tangan, dengan posisi tangan sedikit berada di atas dahi
- 5) Lakukan dorongan dengan perkenaan bola baik, tepat di jari jari tangan. Dorong bola hingga melambung, sesuai arah yang di inginkan
- 6) Saat mendorong jari jari yang paling dominan (ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah).

c. Gerak Lanjutan

1. Mata tetap tertuju pada bola
2. Akhiri dorongan bola dengan sedikit mengangkat tumit dari tanah/lantai
3. Menaikkan pinggul dan lutut, meluruskan kedua lengan, dan
4. Pandangan mengikuti ke arah gerakan bola
5. Kembali posis siap menerima bola.



Gambar 2.3 Gerakan *Passing Atas*
Sumber : Wiradiharja Sudrajat & Syarifudin (2016:23)

B. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament)*

1. Pengertian

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggalakan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Solehatin & Raharjo, (2008:4), *cooperative learning* mengandung pengertian suatu sikap atau sesuatu bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sanjaya (Rusman, 2012:203), "Cooperative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok". Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Rusman, (2014:224), TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Menurut Slavin (Rusman, 2014:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- b. *Games tournament*;
- c. Penghargaan kelompok.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Menurut Hamdani, M.A dalam (Yakobus, 2017:21) pelaksanaan TGT (*Teams Games Tournamen*) memerlukan peralatan yang memadai. Sebelum pembelajaran di mulai guru memberikan materi kepada muridnya, setelah itu guru membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang per kelompok, dan materi di berikan melalui praktek, biasanya TGT dilakukan diluar kelas atau lapangan.

Menurut Rusman (2011:224) TGT (*Teams Games Tournamen*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa berkerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan Iks kepada setiap

kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Hamdani M.A (2011:92-93) menyatakan ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut :

a. Penyajian kelas (*class precentation*)

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

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Permainan (*Games*)

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 itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

d. Turnamen

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 ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya ke meja 2, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

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

Sedangkan menurut Robert F. Slavin (2005:166) menyatakan, . langkah-langkah tahapan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Materi pertama-tama di perkenalkan dalam presentasi di dalam kelas, Ini merupakan pengajaran langsung yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas selanjutnya.

b. *Teams*

Teams terdiri dari empat sampai lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. *Teams* ini memiliki fungsi untuk memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar dan lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya mengikuti *games* dan *tournament* dalam TGT.

c. *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan, dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. *Tournament*

Tournament adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung.

e. Penghargaan

Tim yang akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Berdasarkan dari kedua teori diatas peneliti menyimpulkan langkah-langkah tahapan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Presentase Kelas
- b. Teams
- c. Games
- d. Tournament
- e. Penghargaan

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut:

a. Kelebihan:

- 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) Motifasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

b. Kelemahan:

- 1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokkan 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 ada 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.

C. Kajian yang Relevan

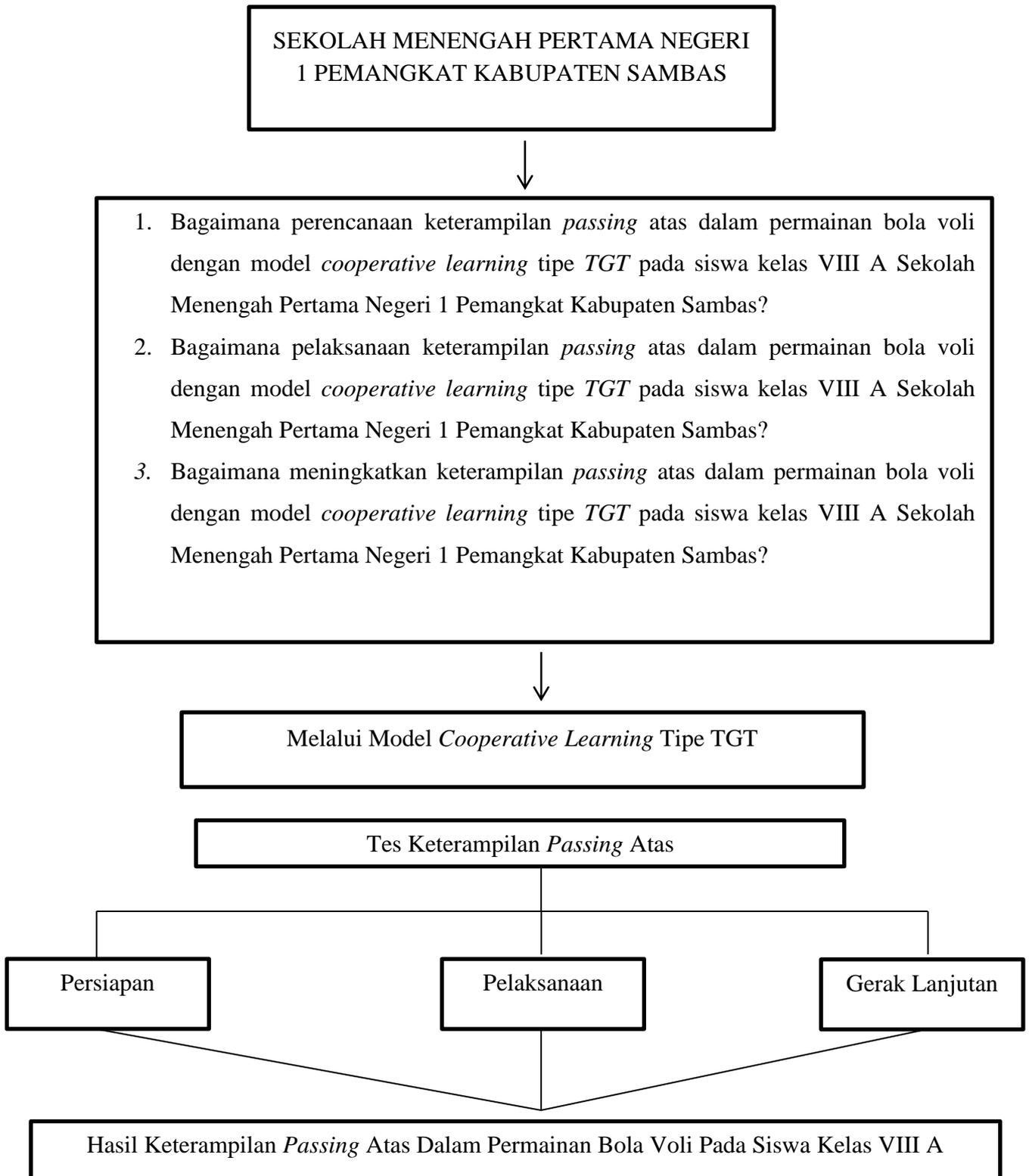
Penelitian yang relevan adalah penelitian yang hampir sama untuk digunakan sebagai acuan atau pendukung. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah:

1. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Tri Putra (2021) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan *Passing* dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Pembelajaran *Cooperative Learning* Pada Siswa Kelas VIII A Sekolah Menengah Pertama 1 Sekadau Bulu Kabupaten Sekadau” (Skripsi IKIP PGRI Pontianak Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi).
2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Elis Dwi Priyanti (2014) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli Dengan Menerapkan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII C MTsN Plandi Jombang” (Skripsi STKIP PGRI Jombang Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi).
3. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Lufsyie Anggra (2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan *Passing* Atas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas X A SMA

Neegeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau” (Skripsi IKIP PGRI Pontianak Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi).

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan senantiasa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari teori yang telah dideskripsikan. Uma Sakaran (Sugiyono, 2016:93), mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suria Sumantri (Sugiyono 2016:94), mengatakan kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jadi dengan demikian kerangka berfikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lain, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran. Berdasarkan penjelasan tersebut selanjutnya dapat disusun kerangka berfikir yang menghasilkan suatu hipotesis, dimana kerangka berfikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini adalah termasuk penelitian tindakan, karena itu memerlukan adanya hipotesis. Dengan adanya hipotesis itu terdapat adanya dugaan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui serangkaian uji statistik. Darmadi, H (2014:101) menyatakan bahwa hipotesis adalah merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2013:131) menyatakan hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian atau peristiwa yang sudah atau akan terjadi. Sehubungan dengan beberapa pernyataan tersebut di atas, dalam penelitian ini hipotesis tindakan yaitu: Jika model *cooperative learning* tipe *TGT* di terapkan maka penguasaan keterampilan *passing* atas dalam permainan bola voli pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Pemangkat akan meningkat.

