

BAB II

KEMAMPUAN *PASSING* ATAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STAD* DALAM PERMAINAN BOLA VOLI

A. Permainan Bola Voli

Bola voli adalah sebuah olimpiade tim olahraga di mana dua tim yang terdiri dari enam pemain yang dipisahkan oleh jaring/net. Setiap tim mencoba mencetak poin dengan landasan bola pada lapangan tim lain. Bola voli dapat juga sebagai gaya hidup, bola voli sebagai olahraga prestasi dan bola voli sebagai salah satu pembangun bangsa M. Muhyi (2009:2).

Nuril Ahmadi (2007:20) menegaskan 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. Bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola.

1. Sejarah Bola Voli

Pada awalnya permainan Bola Voli diberi nama Mintonette. Olahraga Mintonette ditemukan oleh William G. Morgan pada tanggal 9 Februari 1895 di Holyoke, Amerika Serikat. Ia adalah seorang instruktur/pembina pendidikan jasmani (*Director of Physical Education*) di *Young Men Christain Association (YMCA)*. William G. Morgan dilahirkan pada tahun 1870 di Lockport, New York dan meninggal dunia pada tahun 1942. Organisasi *YMCA* didirikan pada tanggal 6 Juni 1884 di London, Inggris Oleh George William. Setelah bertemu dengan James Naismith (merupakan seorang pencipta olahraga Bola Basket yang lahir pada tanggal 6 November 1861, dan meninggal dunia pada tanggal 28 November 1939).

Perubahan nama Mintonette menjadi *Volley Ball* (Bola Voli) terjadi pada tahun 1896 pada demonstrasi pertamanya di *International YMCA Training School*. Berkat perkembangan permainan Bola Voli yang cukup pesat maka *YMCA* mulai mengadakan kejuaraan Bola Voli secara nasional, lalu permainan Bola Voli menyebar keseluruh penjuru dunia. Pada tahun 1974, pertama kali permainan Bola Voli mengadakan sebuah pertandingan di Polandia dengan peserta yang lumayan banyak. Kemudian, pada tahun 1984 didirikan sebuah *Federasi Bola Voli Internasional* atau *International Volley Ball Federation (IVBF)* yang pada saat itu beranggotakan 15 negara dan berkedudukan di Paris, Perancis. Organisasi ini menjadi induk dari permainan Bola Voli Internasional.

Indonesia mengenal permainan bola voli sejak tahun 1928 pada jaman penjajahan Belanda. Guru-guru pendidikan jasmani didatangkan dari Belanda untuk mengembangkan olahraga pada umumnya dan bola voli khususnya. Disamping guru-guru pendidikan jasmani, tentara belanda banyak andilnya dalam pengembangan permainan bola voli. Di Indonesia, terutama dengan bermain di asrama-asrama, dilapangan terbuka dan mengadakan pertandingan antar kompeni-kompeni Belanda sendiri.

Permainan bola voli di Indonesia berkembang sangat pesat diseluruh lapisan masyarakat, sehingga bermunculan klub-klub dikota besar di seluruh Indonesia. Dengan dasar itulah maka pada tanggal 22 Januari 1955 PBVSI (*Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia*) didirikan di Jakarta bersamaan dengan kejuaraan nasional yang pertama. PBVSI sejak itu aktif mengembangkan kegiatan-kegiatan baik kedalam maupun keluar negeri sampai sekarang. Perkembangan permainan bola voli sangat menonjol saat menjelang *Asian Games* ke IV dan *Ganefo I* di jakarta baik untuk pria dan wanita Indonesia.

2. Teknik Dalam Bola Voli

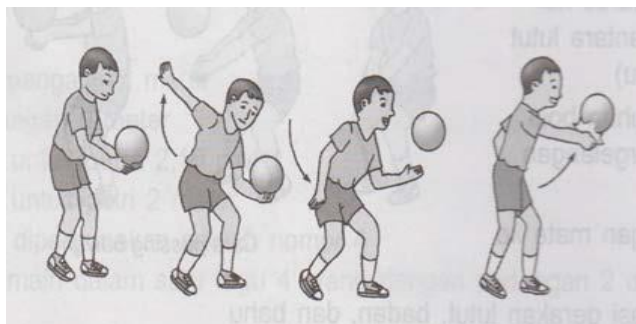
Permainan bola voli adalah cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu dalam memainkannya, sehingga kemampuan teknik dasar dan kerja sama dalam regu sangatlah penting Amung dan Subroto (2001:65). Selain persyaratan teknik dan kerja sama regu dalam setiap permainan juga dipengaruhi oleh kondisi fisik yang baik pula. Untuk menyiapkan kondisi fisik yang teratur dan disesuaikan dengan perkembangan pembinaan teknik permainan bagi pemain itu sendiri. Adapun teknik-teknik dasar permainan bola voli yang meliputi berikut ini Wisahati dan Santosa (2010:9)

1. Servis

Servis adalah merupakan serangan pertama kali bagi regu yang melakukannya, dan sekaligus merupakan tanda dimulainya permainan bola voli Dieter Beutelstahl, (2009:8). Servis ini terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Servis Bawah

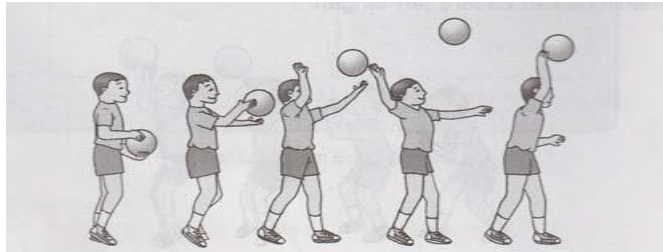
Servis bawah atau servis pukulan dari bawah ada beberapa macam, yaitu: (1) Servis bawah normal, (2) Servis bawah memotong (*cutting*), dan (3) Servis bawah mengapung.



Gambar 2.1
Teknik Servis Bawah
Wisahati Dan Santosa, (2010:9)

b. Servis Atas

Servis atas atau servis pukulan dari atas ada beberapa macam, yaitu : (1) servis tenis, (2) servis menggapung, (3) servis cekis.



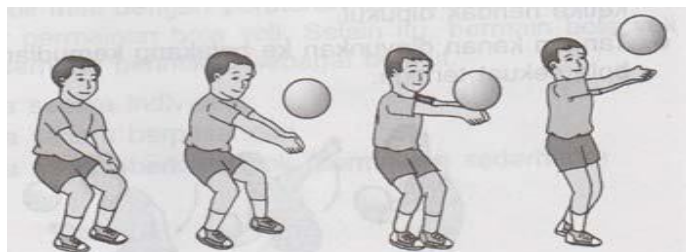
Gambar 2.2
Teknik Servis Atas
Wisahati dan Santosa, (2010:9)

2. *Passing*

Passing adalah upaya seseorang pemain dalam permainan bola voli dengan cara menggunakan teknik tertentu, yang tujuannya adalah untuk mengoperasikan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri Amung dan Subroto (2001:65). Teknik dasar *passing* terdiri atas : (1) *passing* bawah, (2) *passing* atas.

a. *Passing* Bawah

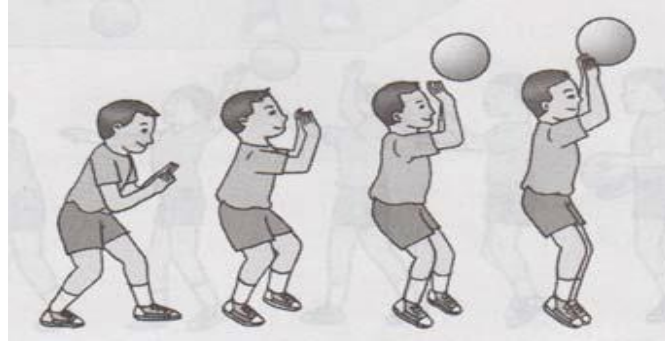
Passing bawah atau operan bola voli dari bawah ada dua macam, yaitu : (1) *passing* bawah dua tangan, (2) *passing* bawah satu tangan.



Gambar 2.3
Teknik *Passing* Bawah
Wisahati dan Santosa. SMA, (2010:9)

b. *Passing* Atas

Passing atas atau operan bola voli dari bawah ada empat macam, yaitu : (1) *passing* atas normal, (2) *passing* atas dengan guling ke depan, (3) *passing* atas dengan guling ke samping, dan (4) *passing* atas dengan melipat.



Gambar 2.4
Teknik *Passing* Atas
Wisahati dan Santosa, (2010:9)

a) Umpan atau *Set-Up*

Umpan atau *Set-Up* adalah usaha menyajikan bola kepada teman seregunya yang diharapkan agar dapat digunakan untuk menyerang ke lapangan lawan atau terhadap regu lawan untuk memenangkan poin Amung dan Subroto (2001:65). Teknik dasar umpan atau *set-up* terdiri atas : (1) Umpan normal, (2) Umpan setengah normal atau semi, (3) Umpan dengan dorongan cepat (*push*), dan (4) Umpan cepat (*pool*).

b) Semes atau *Spike*

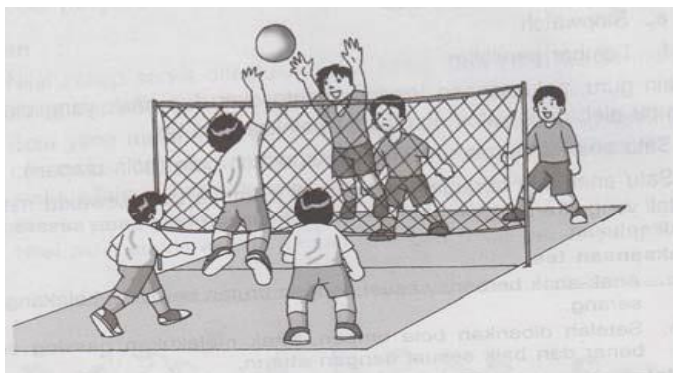
Semes atau *spike* yaitu tindakan pukulan terhadap bola lurus ke bawah, sehingga bola akan bergerak dengan cepat dan menikik melewati atas jaring menuju ke lapangan lawan Amung dan Subroto (2001:65). Semes ini terdiri atas beberapa macam antara lain : (1) Semes normal, (2) Semes setengah normal, (3) Semes dengan dorongan cepat (*push*), (4) Semes Cepat (*pool*), dan (5) Semes cekis.



Gambar 2.5
Teknik Semes atau *Spike*
Wisahati dan Santosa, (2010:9)

c) Bendungan atau *Blok*

Bendungan atau *blok* adalah usaha menahan serangan lawan atau semes, dengan cara membendung bola semes tersebut di depan jaring atau net Amung dan Subroto (2001:65). Bendungan atau blok ini terdiri atas : (1) bendungan tunggal, (2) bendungan berkawan.



Gambar 2.6
Teknik Bendungan atau *Blok*
Wisahati dan Santosa, (2010:9)

3. *Passing Atas*

Passing atas atau *overhead volley* merupakan unsur yang terpenting dalam permainan bola voli. Banyak perincian yang perlu diperhatikan, sebelum siswa mampu melakukan proses gerak yang sangat rumit dalam *passing atas*.

Menurut Wisahati dan Santosa, (2010:9) siswa harus mengetahui gaya dan tehnik yang sempurna dalam melakukan *passing* atas. Gaya yang sempurna tersebut meliputi :

1. Bentuk dasar gerakan

a. Siap menunggu bola datang.

Lutut agak ditekuk. Sikap kaki seperti hendak melangkah dengan posisi selebar bahu. Lengan bawah mendatar.

b. Lari – berhenti – *passing* atas.

Cepat menyongsong bola pada posisi tepat. Tangan terangkat dengan siku pada sikap yang wajar dan dengan jarak yang “enak”. Kaki kembali pada posisi melangkah, agak melebar. Tubuh bertumpu pada kedua kaki secara merata.

c. Sebelum menyentuh bola, posisi agak berjongkok

Gerakkan tangan menyongsong bola berlangsung serentak dengan tekukan lutut.

d. Tungkai diluruskan pada saat menentukan

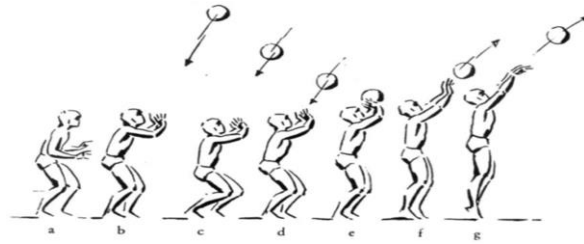
Tungkai diluruskan dengan cepat, begitu pula lengan untuk menyongsong bola.

e. Bola dipantulkan tanpa dipegang.

Jari-jari tangan menyentuh bola, sedikit di atas kepala.

f. Gerak longgar mengikuti bola.

Tungkai, tubuh dan lengan terentang mengikuti arah bola yang sudah dipantulkan. Tangan dan jari tidak boleh kaku.



Gambar 2.7
Gaya sempurna melakukan *passing* atas
Wisahati dan Santosa, (2010:9)

2. Sikap tangan dan jari

Kedua tangan terangkat seakan-akan hendak menangkap bola. Tapi apabila dalam menangkap kecepatan bola ditahan dengan jalan menarik tangan sedikit ke bawah lalu kemudian bola dilemparkan lagi dengan cara mendorong tangan ke atas, pada *passing* atas kedua proses itu berbaur dalam suatu gerakan tunggal yang sangat cepat. Tetapi bola tidak boleh ditepuk dengan keras, sehingga memantul seperti mengenai dinding tembok.

Menurut Beutelstahl (2007:21-22) *overhead volley* atau *passing* atas adalah jenis *volley* (suatu pukulan melambungkan bola) yang paling populer. Pemain harus menghadap ke arah tujuan bola sebelum ia mulai melambungkan bola tersebut. Secara umum, sekuensi gerakan pada saat melakukan *overhead volley* terdiri atas tiga tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan

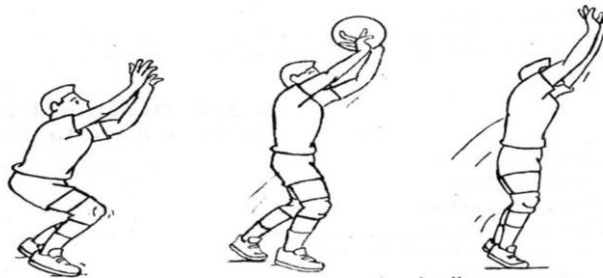
Tahap persiapan. Pemain mempersiapkan diri dengan *stance* dasar: kedua lutut ditekuk sedikit, jarak antara kedua kaki kira-kira selebar kedua paha, kaki yang satu di depan kaki yang lain. Tubuh harus segera mengambil posisi di bawah bola. Berat badan dibagi merata, bertumpu pada kedua kaki. Tangan ditekuk ke belakang dari pergelangannya, posisi di atas kepala dan jarinya berbentuk "cup" dan dibebarkan selebar mungkin.

b. Pelaksanaan

Tahap sentuhan. Pemain menggerakkan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadinya kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibebarkan selebar mungkin. Selama melakukan *overhead volley*, kepala selalu ditegakkan kebelakang dan kedua paha menjuruskan ke depan.

c. Gerakan Lanjutan

Tahap *follow-through*. Sesudah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah tempat pada posisi berikutnya.



Gambar 2.8
Tahap-tahap melakukan *overhead volley*
(Beutelstahl 2007:21-22)

Untuk mencapai pemahaman teknik dasar *passing* atas atau *overhead* dengan baik maka diperlukan latihan yang teratur dan terukur juga harus memperhatikan kesalahan pada setiap melakukan *passing* atas untuk instropeksi diri sehingga dapat menguasai teknik *passing* atas atau *overhead* dalam permainan bolavoli dengan baik. Kesalahan tersebut antara lain meliputi:

1. Tubuh tidak diarahkan sesuai dengan arah tujuan bola. Dengan kata lain *volley* terlalu cepat
2. Bola dimainkan pada saat tubuh bergerak. Dengan kata lain *volley* kurang cermat karena gerakan tubuh pemain
3. Kaki kurang lurus

4. Lengan kurang lurus
 5. Pergelangan tangan terlalu kaku. Dengan kata lain *volley* kurang terkontrol
 6. Jari-jari terlalu kaku dan lurus. Dengan kata lain, bola berputar di udara sesudah di *volley*
 7. Ibu jari dijulurkan ke depan. Dengan kata lain, bola akan menyimpang ke kanan dan ke kiri
 8. Kedua tangan terlalu jauh yang satu dengan yang lain. Dengan kata lain bola akan menyelinap di antara kedua tangan
 9. Gerakan-gerakan kaki, bagian bawah tubuh dan lengan yang kurang terkoordinasi dengan baik.
 10. *Timing* yang kurang baik sehingga kontak dengan bola terlalu cepat atau sudah terlambat.
4. Sarana dan Prasarana
- a. Pengertian sarana dan prasarana

Pengertian Sarana dan Prasarana adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:12-27), mengartikan bahwa sarana adalah “segala sesuatu yang didapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan, syarat, upaya”. Menurut Agus S. Suryobroto (2004:16-18), sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contohnya; bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bet, *shuttle cock*, dll. Sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi peserta didik untuk bergerak aktif, sehingga siswa sanggup melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh yang akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai. Di dalam sarana dan prasarana ini maka ada beberapa sarana dan prasarana yang dibutuhkan yaitu:

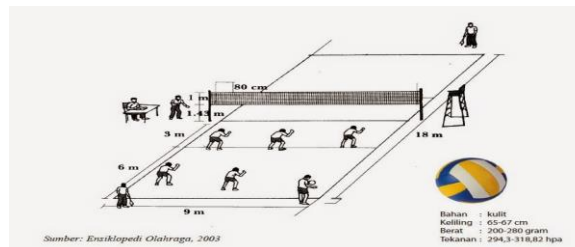
a. Sarana

1. Baju olahraga
2. Bola voli
3. Peluit
4. Sepatu olahraga

b. Prasarana

Bola voli merupakan salah satu olahraga yang merakyat dan juga populer yang ada di Indonesia. Lapangan bola voli memiliki standar ukuran lapangan.

- 1) Panjang lapangan 18 meter dan lebar lapangan 9 meter.
- 2) Lebar garis serang 3 meter.
- 3) Lebar net bola voli 1 meter.
- 4) Tinggi net untuk putra 2.43 meter dan tinggi net untuk putri 2.24 meter.
- 5) Tinggi antena pada net bola voli 0.8 centimeter.
- 6) Jarak tiang net dengan garis samping lapangan bola voli 0.5 – 1 meter.
- 7) Pita tepian samping net 5 centimeter sepanjang 1 meter dan pita tepian atas net 5 centimeter Mata jala net 10 centimeter.
- 8) Ukuran dan keliling lingkaran bola voli mencapai 67 cm, sedangkan beratnya mencapai 280 gram.



Gambar 2.9
 lapangan dan bola voli
 Beutelsthal (2007:8)

b. Definisi Sarana dan Prasarana Menurut Para Ahli

Menurut Agus S. Suryobroto (2004:16-18) prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan sifatnya mudah dipindah (bisa semi permanen) akan tetapi berat atau sulit. Contohnya seperti matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, trampolin, dll. Sedangkan prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah- pindahkan. Contohnya seperti lapangan (sepakbola, bola voli, bola basket, bola tangan, bola keranjang, tenis lapangan, bulu tangkis, *softball*, kasti, *kippers*, *rounders*, *salgball*, hoki), aula (*hall*), kolam renang, dll. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:10-99) mengartikan bahwa prasarana merupakan “segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek, dsb)”. Proses yang dimaksud disini adalah proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

c. Tujuan Sarana dan Prasarana

- a. Memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana dan prasarana akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar, seperti tidak perlu antri atau menunggu siswa yang lain dalam melakukan aktivitas.
- b. Memudahkan gerak. Dengan sarana dan prasarana diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah jika dibandingkan dengan menggunakan alat.
- d. Memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan bola, dibanding hanya membayangkan saja. Begitu pula melempar lembing lebih tertarik dengan alat lembing dibanding hanya gerakan bayangan.

- e. Kelangsungan aktivitas, karena jika tidak maka tidak jalan. Contohnya main lapangan tanpa ada bola, tidak mungkin. Main sepakbola tanpa ada lapangan tidak akan berjalan/terlaksana.
- f. Menjadikan siswa tidak takut untuk melakukan gerakan/aktivitas. Sebagai misal untuk melakukan gerakan salto ke depan atau lompat tinggi gaya *flop*, jika ada busa yang tebal, maka siswa berani melakukan dibanding hanya ada busa yang tipis.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik.

Peran guru bukan semata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai dan mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang

dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran merupakan seperangkat prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk menyusun berbagai kondisi yang dibutuhkan mencapai tujuan pendidikan.

2. Hakekat Pembelajaran

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang sifatnya mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola.

Istilah pembelajaran sama dengan *instruction* atau pengajaran. Menurut Sugihartono (2007:74) bahwa pengajaran mempunyai arti cara (perbuatan) mengajar atau mengajarkan. Hal ini juga dikemukakan Wina Sanjaya (2006:30) bahwa mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Interaksi adalah saling mempengaruhi yang bermula adanya saling hubungan antar komponen yang satu dengan yang lainnya. Interaksi dalam pembelajaran adalah kegiatan timbal balik dan saling mempengaruhi antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, maka kegiatan

pembelajaran berkaitan erat jenis hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Kegiatan belajar merupakan masalah yang sangat kompleks dan melibatkan keseluruhan aspek psiko-fisik, bukan saja aspek kejiwaan, tetapi juga aspek neuro-fisiologis. Namun setelah guru berusaha untuk memusatkannya dan menangkap perhatian siswa pada peristiwa pembelajaran maka sesuatu yang asing itu menjadi berangsur-angsur berkurang. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan semaksimal mungkin penataan lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas.

Dengan demikian proses belajar bisa terjadi di kelas, lingkungan sekolah, dan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bentuk interaksi social kultural melalui media massa. Dalam konteks pendidikan non formal justru sebaliknya proses pembelajaran sebagian besar terjadi dalam lingkungan masyarakat, termasuk dunia kerja, media massa dan lain sebagainya. Hanya Sebagian kecil saja pembelajaran terjadi di kelas dan lingkungan.

Menurut pasal 1 butir 20 UU No tahun 2003 tentang Sisdiknas pembelajaran adalah “Proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” jadi kita dapat mengetahui bahwa ciri pembelajaran yaitu inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak diluar individu yang melakukan proses belajar, dalam hal ini pendidik secara perorangan atau kolektif dalam suatu sistem, merupakan ciri utama dalam pembelajaran.

Kegiatan mengajar selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Ini berarti, proses mengajar itu tidak begitu bermakna jika tujuannya tidak jelas. Jika tujuan tidak jelas maka isi pengajaran berikut metode mengajar juga tidak mengandung apa-apa. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari benar-benar keterkaitan antara tujuan, pengalaman

belajar, metode, dan bahkan cara mengukur perubahan atau kemajuan yang dicapai. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar mengajar, maka seorang guru harus mampu menerapkan cara mengajar cocok untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan, ketangkasan, kegiatan mengajar meliputi pengetahuan, menularkan sikap kecakapan atau ketrampilan yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subyek yang sedang belajar. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, ini sesuai dengan yang dikemukakan Nana Sudjana (2005: 3) yaitu:

Untuk keperluan analisis tugas guru sebagai pengajar, maka kemampuan guru atau kompetensi guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dapat diguguskan kedalam empat kemampuan yakni:

- 1) Merencanakan program belajar mengajar.
- 2) Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar.
- 3) Menilai kemajuan proses belajar mengajar.
- 4) Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya.

Dalam kegiatan pembelajaran guru bertugas merencanakan program pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai kemajuan pembelajaran dan menguasai materi atau bahan yang diajarkannya. Jika seorang guru memiliki kemampuan yang baik sesuai dengan bidang studi yang diajarkan, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar dapat dicapai dengan baik, jika seorang guru mampu melaksanakan tugas diantaranya mengelola proses pengajaran berupa

aktivitas merencanakan dan mengorganisasikan semua aspek kegiatan. Husdarta dan Yudah M.Saputra (2000: 74) mengemukakan bahwa:

Tugas utama guru adalah untuk menciptakan iklim atau atmosfer supaya proses belajar terjadi dikelas dilapangan, ciri utamanya terjadinya proses belajar adalah siswa dapat secara aktif ikut terlibat didalam proses pembelajaran. Para guru harus selalu berupaya agar para siswa dimotivasi untuk lebih berperan. Walau demikian guru tetap berfungsi sebagai pengelola proses belajar dan pembelajaran.

Untuk itu seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan dalam menyampaikan tugas ajar, agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Hal yang terpenting dan harus diperhatikan dalam mengajar yaitu, guru harus mampu menerapkan metode mengajar yang tepat dan mampu membelajarkan siswa menjadi aktif melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.

Belajar suatu ketrampilan adalah sangat kompleks. Belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Menurut Nasution yang dikutip H.J.Gino (2010:129) bahwa perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam kecakupan, kebiasaan, sikap, pengertian, penyesuaian diri, minat, penghargaan, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang.

Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa. Untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa, maka dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat. Menurut Wina Sanjaya (2006: 30) bahwa sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran diantaranya:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Belajar dengan melakukan
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial
- 4) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah
- 5) Mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah
- 6) Mengembangkan kreatifitas siswa
- 7) Mengembangkan kemampuan ilmu dan teknologi
- 8) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
- 9) Belajar sepanjang hayat

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip belajar yang benar, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang di kemukakan oleh para ahli pendidikan. Rusman (2010:202) mengatakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Istilah *cooperative learning* dalam bahasa indonesia dikenal dengan sebutan kooperatif. Sanjaya (Rusman, 2010 :202) mengatakan bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu bentuk metode pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik

menjadi kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan akademik berbeda, etnis dan ras bekerjasama untuk mencapai tujuan akademik bersama dan juga memiliki tanggung jawab secara individu dan kelompok terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran.

c. Keterampilan-Keterampilan Kooperatif

Menurut Laundren (Rusman, 2010: 202) “keterampilan-keterampilan kooperatif tersebut terdiri atas 3 tingkatan yaitu keterampilan kooperatif tingkat awal, keterampilan kooperatif tingkat menengah dan keterampilan kooperatif tingkat tinggi”.

a. Keterampilan Kooperatif Tingkat Awal

Menggunakan kesepakatan, menghargai kontribusi, menggunakan suara pelan, mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok dan tugas, mendorong partisipasi, mengundang orang lain untuk bicara, menyelesaikan tugas tepat waktunya, menyebut nama dan memandang pembicara, mengatasi gangguan, menolong tanpa memberikan jawaban, menghormati perbedaan individu.

b. Keterampilan Kooperatif Tingkat Menengah

Menunjukkan penghargaan dan simpati, menggunakan pesan “saya”, mengungkapkan ketidak setujuan dengan cara yang sopan, mendengarkan dengan aktif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan mengatur dan mengorganisir, memeriksa ketepatan, menerima tanggung jawab, menggunakan kesabaran.

c. Keterampilan Kooperatif Tingkat Akhir

Mengolaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan untuk justifikasi, menganjurkan suatu posisi, menetapkan tujuan, berkompromi, menghadapi masalah khusus.

d. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Jhonson (Rusman, 2010:202) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif,

untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu :

a) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

b) Tanggung Jawab Perseorangan

Jika tugas dan pola penelitian dibuat menurut produser model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

c) Tatap muka

Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

d) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keteampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok

juga merupakan proses panjang. Namun proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

6. Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Student Team Achivement Division*) *STAD*.

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Pengertian menurut Isjoni (dalam Sri Hermanto 2014:64), “Tipe *STAD* yang dikembangkan oleh Slavin ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Sejalan dengan pendapat diatas, pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan salah satu metode pembelajarn kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan cara pembelajaran kooperatif, Salvin (dalam Isjoni 2010:143).

Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* mempunyai lima komponen utama yaitu prestasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual rekognisi tim.

1. Persentasi Kelas

Dalam persentasi kelas pertama-tama dilakukan adalah pengenalan materi dalam *STAD*. Hal ini merupakan pengajaran secara langsung yang biasa dilakukan oleh guru secara langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang akan dipimpin oleh guru kelas. Guru menyampaikan indicator yang akan dicapai pada pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan memberikan persepsi dengan bertujuan meningkatkan siswa terhadap materi prasyarat yang telah dipelajari,

agar siswa dapat menghubungkan materi yang akan dijelaskan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Pada tahap ini ditekankan pada pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang dipelajari siswa dalam kelompok, menekankan bahwa belajar adalah memahami makna, dan bukan hafalan, memberikan umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman siswa, member penjelasan tentang jawaban pertanyaan.

2. Tim

Dalam pengajaran *STAD* tim terdiri dari empat atau lima orang siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnik. Fungsi utama dari tim ini untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bias mengerjakan kuis yang akan diberikan oleh guru dengan baik setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan dan mempelajari kegiatan atau lembar materi. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas.

3. Pemberian Kuis

Setelah dua atau tiga periode guru menyampaikan persentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam menjawab kuis sehingga tiap siswa bertanggung jawab penuh secara individu untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

4. Skor Kemajuan Individu

Skor kemajuan individu adalah skor yang didapat dari hasil menjawab kuis dan praktik yang dibandingkan dengan nilai sebelumnya ketika melakukan pembelajaran. Guru mengakumulasikan semua hasil dan memberikan nilai individu. Tahap ini dilakukan agar siswa terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik.

5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang diberikan ketika mereka sudah mencapai criteria skor rata-rata sesuai criteria yang telah ditentukan, skor tim juga dapat digunakan untuk menentukan peringkat mereka.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sebagai salah satu tipe dari model pembelajtran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok kuis, dan penghargaan kelompok.

Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) menyatakan bahwa pada *STAD* siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggota 4-5 orang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut.

Berdasarkan Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.

Untuk memperlancar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, Menurut Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) perlu diperhatikan 5 komponen yaitu:

a. Penyajian kelas

Penyajian kelas yang dilakukan di depan kelas secara klasikal oleh guru, selanjutnya siswa disuruh bekerja kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan

b. Kelompok (*Teams*)

Pada tahap kelompok ini, siswa diskusi kelompok dalam diskusi kelompok tersebut siswa di harapkan saling membantu menyelesaikan permasalahan.

c. Kuis (*Quizzes*)

Kuis adalah formatif dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa secara kelompok maupun individu yang diberikan kepada siswa setelah diskusi kelompok selesai.

d. Skor kemajuan individu (*individual improvement score*)

Skor kemajuan individu adalah perbandingan antara hasil tes awal dengan tes akhir siswa

e. Pengakuan kelompok (*teams recognition*)

Pengakuan kelompok adalah pemberian predikat kepada masing-masing kelompok. Predikat ini di peroleh dengan melihat skor kemajuan kelompok. Skor kemajuan kelompok adalah nilai yang diperoleh masing-masing kelompok yang diberikan oleh guru dengan melihat kekompakan dan kreativitas dari anggota dari masing-masing kelompok. Berdasarkan skor kemajuan kelompok guru memberikan hadiah berupa predikat kelompok yang memenuhi.

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru
<p>Fase 1 <i>Present goal and set</i> menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik</p>	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
<p>Fase 2 <i>Present information</i> Menyajikan informasi</p>	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
<p>Fase 3 <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim belajar</p>	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu melakukan transisi yang efisien
<p>Fase 4 <i>Assist team work and studi</i> Membantu kerja tim dan belajar</p>	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
<p>Fase 5 <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi</p>	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
<p>Fase 6 <i>Provide recognitif</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan</p>	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok

Sumber : Rusman (2012:211) pembelajaran kooperatif tipe STAD

1. Persiapan *STAD*

a. Materi

Materi pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara kelompok. Sebelum menyajikan materi pembelajaran, di buat lembar kegiatan (lembar diskusi) yang akan di pelajari kelompok kooperatif dan lembar jawaban dari lembar kegiatan tersebut.

b. Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok siswa merupakan bentuk kelompok yang heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-6 siswa yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Bila memungkinkan harus diperhiungkan juga latar belakang, ras dan sukunya. Guru tidak boleh membiarkan siswa memilih kelompoknya sendiri karena akan cenderung memilih teman yang disenangi saja. Sebagai pedoman dalam menentukan kelompok dapat diikuti petunjuk berikut (Maidiyah, 1998: 7-8):

1) Merangking siswa

Merangking siswa berdasarkan hasil belajar akademiknya di dalam kelas. Gunakan informasi apa saja yang dapat digunakan untuk melakukan rangking tersebut Salah satu informasi yang baik adalah skor tes.

2) Menentukan jumlah kelompok

Setiap kelompok sebaiknya beranggotakan 4-6 siswa. Untuk menentukan berapa banyak kelompok yang dibentuk, bagilah banyaknya siswa dengan pembagian yang pas tetapi jika tidak memungkinkan bisa dijadikan satu atau dua kelompok yang berjumlah ganjil.

3) Membagi siswa dalam kelompok

Dalam melakukan hal ini, seimbangkanlah kelompok-kelompok yang dibentuk yang terdiri dari siswa dengan tingkat hasil belajar rendah, sedang hingga hasil belajarnya tinggi sesuai dengan rangking. Dengan demikian tingkat hasil belajar rata-rata semua kelompok dalam kelas kurang lebih sama.

4) Mengisi lembar laporan kelompok

Isikan nama-nama siswa dalam setiap kelompok pada lembar rangkuman kelompok (format perhitungan hasil kelompok untuk pembelajaran kooperatif tipe *STAD*)

c. Menentukan skor awal

Menentukan skor awal siswa dapat diambil melalui *Pre Test* yang dilakukan guru sebelum pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dimulai atau dari skor tes paling akhir yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, skor awal dapat diambil dari nilai rapor siswa pada semester sebelumnya

d. Kerja sama kelompok

Sebelum memulai pembelajaran kooperatif, sebaiknya diawali dengan latihan-latihan kerja sama kelompok. Hal ini merupakan kesempatan bagi setiap kelompok untuk melakukan hal-hal yang menyenangkan dan saling mengenal antar anggota kelompok.

e. Jadwal aktivitas

STAD terdiri atas lima kegiatan pengajaran yang teratur, yaitu penyampaian materi pelajaran oleh guru, kerja kelompok, tes penghargaan kelompok dan laporan berkala kelas.

2. Mengajar

Setiap pembelajaran dalam *STAD* dimulai dengan presentasi kelas, yang meliputi pendahuluan, pengembangan, petunjuk praktis, aktivitas kelompok, dan kuis.

Dalam presentasi kelas, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

a. Pendahuluan

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa apa yang akan di pelajari dan mengapa hal itu penting untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberi teka-teki, memunculkan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari dan sebagainya.
- 2) Guru dapat menyuruh siswa bekerja dalam kelompok untuk menentukan konsep atau untuk menimbulkan rasa senang pada pembelajaran

b. Pengembangan

- 1) Guru menentukan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran
- 2) Guru menekankan bahwa yang diinginkan adalah agar siswa mempelajari dan memahami makna bukan hapalan
- 3) Guru memeriksa pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Guru menjelaskan mengapa jawabannya benar atau salah.
- 5) Guru melanjutkan materi jika siswanya memahami pokok masalahnya

c. Praktik terkendali

- 1) Guru menentukan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran.
- 2) Guru menekankan bahwa yang diinginkan adalah agar siswa mempelajari dan memahami makna bukan hafalan.
- 3) Guru memeriksa pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Guru menjelaskan mengapa jawabannya benar atau salah.

5) Guru melanjutkan materi jika siswanya memahami pokok masalahnya.

d. Kegiatan kelompok

1. Pada hari pertama kegiatan kelompok *STAD* guru sebaiknya menjelaskan apa yang dimaksud bekerja dalam kelompok, yaitu:

a) Siswa mempunyai tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman dalam kelompoknya telah mempelajari materi dalam lembar kegiatan yang diberikan oleh guru.

b) Tidak seorang pun siswa selesai belajar sebelum semua anggota kelompok menguasai pelajaran.

c) Mintalah bantuan kepada teman satu kelompok apabila seorang anggota kelompok mengalami kesulitan dalam memahami materi sebelum meminta bantuan kepada guru.

d) Dalam satu kelompok harus saling berbicara sopan.

2. Guru dapat mendorong siswa dengan menambahkan peraturan-peraturan lain sesuai kesepakatan bersama. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan guru adalah :

a) Guru meminta siswa berkelompok dengan teman sekelompoknya.

b) Guru memberikan lembar kegiatan (lembar diskusi)

c) Guru menyarankan siswa agar bekerja secara berpasangan atau dengan seluruh anggota kelompok tergantung pada tujuan yang dipelajarinya

d) Tekankanlah bahwa lembar kegiatan (lembar diskusi) untuk dipelajari dan dipahami. Dengan demikian setiap siswa mempunyai pendapat atau pengetahuan untuk diuji oleh teman sekelompoknya.

3. Guru melakukan pengawasan kepada setiap kelompok karena siswa bekerja dalam kelompok. Sesekali guru mendekati

kelompok untuk mendengarkan bagaimana anggota kelompok berdiskusi.

a) Tes atau kuis

Setelah siswa bekerja dalam kelompok selama kurang lebih dua kali penyajian, guru memberikan kuis atau tes individual. Setiap siswa menerima tes, itu artinya nantinya skor yang didapatkan akan menjadi sumbangan untuk kelompoknya.

b) Penghargaan kelompok

(1) Menghitung skor individu dan kelompok

Setelah diadakan kuis, guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok berdasarkan rentang skor yang diperoleh setiap individu. Skor perkembangan ditentukan berdasarkan skor awal siswa.

(2) Menghargai hasil belajar kelompok

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh poin peningkatan tertinggi. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut yang berupa sertifikat atau pujian. Untuk pemberian penghargaan ini tergantung dari kreatifitas guru.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *STAD*

Berdasarkan karakteristiknya sebuah model pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Uraian secara rinci kelebihan model ini ialah :

1. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan posisi anggota kelompok adalah setara *Allport* (Slavin, 2015:105).
2. Mengalakkan interaksi secara aktif dan posisi dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih baik (Slavin, 2015:105) dan (Ahmadi, 2011:65).

3. Membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintasan rasial yang lebih banyak (Slavin, 2015:105).
4. Melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan social di samping kecakapan kognitif (Isjoni, 2010:72).
5. Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator (Isjoni, 2010:62).
6. Dalam model ini, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. Yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Rusman, 2011:203).
7. Dalam model ini, siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*perrteaching*) yang lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2011:204).
8. Pengelompokan siswa secara heterogen membuat kompetisi yang terjadi di kelas menjadi lebih hidup.
9. Prestasi dan hasil belajar yang baik bias didapat oleh semua anggota kelompok.
10. Kuis yang terdapat pada langkah pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi.
11. Kuis tersebut juga meningkatkan tanggung jawab individu karena nilai akhir kelompok dipengaruhi nilai kuis yang dikerjakan secara individu.
12. Adanya penghargaan dari guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
13. Anggota kelompok dengan prestasi dan hasil belajar rendah memiliki tanggung jawab besar agar nilai yang didapatkan tidak rendah supaya nilai kelompok baik.
14. Rusman (2011:204) menambahkan keunggulan model ini yaitu, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. Yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Rusman,2011:203).

15. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2011:204).
16. Model ini dapat mengurangi sifat individualistis siswa. Belakangan ini, siswa cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang member perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga Negara yang egois, introferti (pendiam dan tertutup), kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain, serta tidak mau menerima kelebihan dan kelemahan orang lain. Gejala seperti ini kiranya mulai terlihat pada masyarakat kita, sedikit-sedikit demonstrasi, main keroyokan, saling sikut dan mudah terprovokasi (Rusman,2011:204).

Selain berbagai kelebihan, model *STAD* ini juga memiliki kelemahan. Semua model pembelajaran memang diciptakan untuk member manfaat yang baik atau positif pada pembelajaran, tidak terkecuali model *STAD* ini. Namun, terkadang pada sudut pandang tertentu, langkah-langkah model tersebut tidak menutup kemungkinan terbukanya sebuah kelemahan, seperti yang dipaparkan di bawah ini.

1. Berdasarkan karakteristik *STAD* jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relative lebih lama, dengan memperhatikan tida langkah *STAD* yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok dan tes individual/kuis. Penggunaan waktu yang lebih lama dapat sedikit diminimalisir dengan menyediakan lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien. Sedangkan pembentukan kelompok dan penataan

ruang kelas sesuai kelompok yang ada dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran tidak ada waktu yang terbuang untuk pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas.

2. Model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator (Isjoni, 2010:62). Dengan asumsi tidak semua guru mampu menjadi fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator dengan baik. Solusi yang dapat di jalankan adalah meningkatkan mutu guru oleh pemerintah seperti mengadakan kegiatan-kegiatan akademik yang bersifat wajib dan tidak membebankan biaya kepada guru serta melakukan pengawasan rutin secara insidental. Disamping itu, guru sendiri perlu lebih aktif lahi dalam pengembangan kemampuannya tentang pembelajaran.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai proses pembelajaran baik secara teori maupun praktek di lapangan telah banyak dilakukan salah satunya penelitian tentang “Upaya Peningkatan Minat *Passing* Bawah Bolavoli Mini melalui Bermain pada Siswa Klas IV SD Negeri 1 Redin Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014” oleh Edi Nugroho (2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Redin yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan permainan dapat meningkatkan penguasaan *passing* bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Redin. Berdasarkan hasil tes pada siklus pertama rata-rata nilai siswa adalah 68,45 meningkat menjadi 79,76 pada siklus kedua, sedangkan pada siklus ketiga nilai rata-rata siswa menjadi 88,10 meningkat dibanding siklus pertama dan kedua. Pada siklus ketiga 100% siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 65 untuk nilai Penjaskes di SD Negeri 1 Redin.

B. Kerangka Berfikir

Secara konseptual berdasarkan kajian teoritik bahwa untuk dapat bermain bola voli yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dalam bermain bola voli, khususnya keterampilan dasar *passing* atas. Hal ini dikarenakan teknik *passing* atas merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan gerak. Selain itu penguasaan teknik *passing* atas merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu tim dalam pertandingan di samping unsur fisik, mental dan taktik.

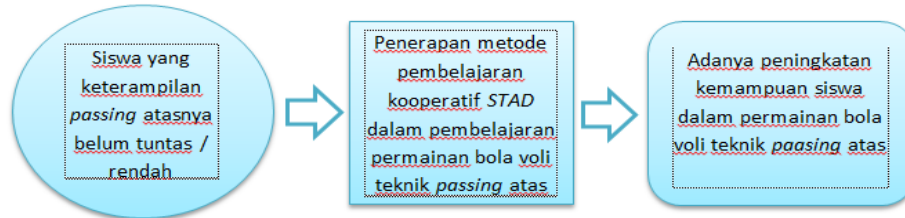
Proses pembelajaran bola voli teknik *passing* atas memiliki karekteristik tertentu dengan materi yang khas dan unik. Oleh karena itu, perlu adanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa memperoleh ketrampilan sesuai dengan indikator keberhasilan dalam pembelajaran bola voli teknik *passing* atas. Salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap teknik *passing* atas. Metode pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap teknik *passing* atas dalam permainan bola voli adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* adalah metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan melibatkan banyak siswa sehingga memungkinkan bagi siswa yang kesulitan dalam pembelajaran akan tertolong dan materi yang sulit akan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu dengan pembelajaran ini akan lebih menarik perhatian siswa dikarenakan pembelajaran semacam ini belum pernah digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknik *passing* atas dalam permainan bola voli dan meminimalisasi tingkat kesulitan belajar dalam pembelajaran ini.

Setelah dilakukannya penerapan metode pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam pembelajaran permainan bola voli

teknik passing atas, maka dilakukan tes akhir untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut. Jika pembelajaran tidak berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan penerapan metode pembelajaran yang sama.

Alur dari kegiatan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.10
Alur Kerangka Berfikir *STAD*

C. Hipotesis Tindakan

Penolakan atau penerimaan suatu hipotesis sangat tergantung kepada hasil-hasil penyelidikan terhadap data-data yang terkumpul. Sugiyono (2001:96) yang mendefinisikan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010:110). Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis terhadap penelitian adalah sebagai berikut: “model pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar permainan bola voli pada siswa kelas X A Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Beduai Kabupaten sanggau”.