

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Tentunya proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang diterapkan.

Menurut Depdiknas (26 : 12). Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar tahun 2006 tentang standar untuk satuan Pendidikan Dasar dijelaskan bahwa :

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan olahraga merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta serta pembiasaan pola hidup sehat serta bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Semua itu mengandung arti bahwa pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang berkepentingan dalam proses menumbuh kembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajarannya terutama dalam pembelajaran cabang olahraga bola voli.

Menurut Beutelstahl Dieter (1992:65) menyatakan bahwa :

Volleyball merupakan suatu cabang olahraga yang ditandai dengan peraturan - peraturannya yang begitu khas dan kukuh. Volleyball juga merupakan permainan, dimana kemampuan dan kecermatan masing-masing individu besar sekali peranannya atau sebagai penyerang maupun sebagai pemain yang mempertahankan diri.

Permainan bola voli termasuk salah satu permainan yang membutuhkan keterampilan, disebut juga keterampilan manipulasi yaitu keterampilan

mengontrol atau mengendalikan tubuh dengan suatu objek. Kemudian dengan melihat perkembangan permainan bola voli yang begitu pesat sangatlah tepat bila pemerintah memilih permainan bola voli sebagai olahraga pendidikan di sekolah-sekolah.

Menurut Yunus (1992:1) menyatakan bahwa :

Permainan bola voli itu adalah memasukan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola itu di daerah lawan. Memvoli artinya memainkan atau memantulkan bola sebelum bola jatuh atau sebelum bola menyentuh lantai.

Permainan bola voli sudah berkembang menjadi cabang olahraga yang sangat digemari. Permainan bola voli ini dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, masyarakat kota sampai pada masyarakat.

Menurut Subroto dkk (2010:42) menyatakan bahwa :

Permainan bola voli adalah permainan memantul-mantulkan bola oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu. Prinsip bermain bola voli adalah menjaga bola jangan sampai jatuh di lapangan sendiri dan berusaha menjatuhkan bola di lapangan lawan atau mematikan bola dipihak lawan.

Mencermati kutipan diatas dari prinsip bermain bola voli yaitu memantul-mantulkan bola agar tidak menyentuh lantai. Keterampilan pemain untuk bergerak ke segala arah secara cepat dan tepat sangat dibutuhkan, karena permainan berlangsung dalam lapangan dengan ukuran yang telah ditentukan sehingga keterampilan bergerak ke arah bola dalam permainan bola voli sangat dibutuhkan.

Menurut Subroto dkk (2010:47) menyatakan bahwa :

*Spike* merupakan salah satu teknik serangan yang paling efektif selama permainan. Bola dipukul diatas depan dekat net yang mengakibatkan bola jatuh menukik tajam ke bidang lapangan lawan, sehingga lawan sulit mengembalikan bahkan sering langsung mematikan.

Pembelajaran *spike* sebagai salah satu gerakan utama dalam bola voli yang perlu dikemas semenarik mungkin untuk proses pembelajaran yang baik. Hanya pada umumnya permainan bola voli sedikit mengalami kesulitan didalam memperkenalkan pada anak-anak didik. Selain sulit dalam memperkenalkan

kepada siswa, siswapun sulit untuk menerapkan gerak dasar *spike* secara bertahap, dimana dalam gerakan *spike* terdapat gerakan awalan, tolakan, saat memukul dan mendarat sedangkan siswa ada kalanya tidak melakukan awalan ataupun gerakan tolakan. Sehingga minat siswapun berkurang dalam pembelajaran *spike* bola voli dengan adanya gerak dasar *spike* yang terlalu rumit.

Menurut Safari Indra ( 2011), menyatakan bahwa “*Jigsaw* adalah adaptasi dari teknik teka-teki Elliot Aronson (1978). Dalam teknik ini siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama, yaitu empat orang, dengan latar belakang yang berbeda”.

Dalam pembelajaran penjas guru dituntut mampu mengelola kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, senantiasa dapat mengembangkan berbagai permainan dan metode-metode ajar yang menarik dan menyenangkan.

Melihat kondisi tersebut peneliti akhirnya terinspirasi untuk menghadirkan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran *spike* bola voli untuk tetap dapat melangsungkan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam materi permainan bola voli yang diberikan dikelas V. Meskipun kooperatif sebenarnya merupakan prasyarat penting, namun bukan berarti materi gerak menjadi mutlak untuk tidak dapat dilakukan. Pembelajaran tidak harus selalu monoton tetapi dengan model kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran sederhana yang dapat dengan mudah dipelajari. Dilihat dari pengertian *jigsaw* itu sendiri dapat di terapkan dalam pembelajaran bola voli dengan membagi kelompok awal dan kemudian dengan kelompok awal siswa dapat mengerti setiap poin-poin gerak dasar *spike* seperti awalan, tolakan, memukul dan mendarat dengan bola dipukul diatas depan dekat net yang mengakibatkan bola jatuh ke bidang lapangan lawan.

Model kooperatif pembelajaran yang sederhana, relevan untuk disajikan dalam penjas sehingga siswa dapat termotifasi untuk melakukan gerak dasar terutama pada *spike* dalam permainan bola voli. Dengan menerapkan model kooperatif tipe *jigsaw* diharapkan pula agar dalam pembelajaran mencerminkan perubahan, kemampuan keterampilan dasar *spike* dan dapat termotifasi. Selain itu

dapat membantu mendorong perubahan keningkat perkembangan anak didik ke arah yang lebih dengan selalu mempehatikan perbedaan karakteristik setiap anak didik yang erat hubungannya dengan model kooperatif tipe *jigsaw* permainan yang digunakan agar gerak dasar dalam permainan bola voli tetap nampak.

Kelebihan dari model kooperatif tipe *jigsaw* ini siswa lebih menguasai tugas yang ditanggungnya sehingga dapat menjelaskan tugas tersebut kepada teman yang lain dan tugas-tugas yang lain dapat memahaminya dari teman yang lain tanpa harus mempelajari semua tugas yang ada. Kunci metode *jigsaw* ini adalah tiap siswa bergantung kepada satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik paada saat penilaian.

Tujuan dari dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* pembelajaran tersebut yaitu untuk memperoleh kemudahan bagi siswa dalam melakukan materi ajar dan gerak dasar yang terdapat dalam permainan bola voli tersebut, sehingga harapan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam permainan bola voli akan meningkat serta ada perubahan. Dengan demikian untuk menerapkan bagaimana konsep pembelajaran bola voli tetap berlangsung serta mendorong dan memotivasi siswa untuk memahami konsep bermain bola voli.

Adapun data awal yang diperoleh dari hasil observasi yaitu melakukan tes *spike* secara perorangan oleh guru adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Tes Awal Kemampuan Gerak Dasar Spike**

No.	Nama	Aspek yang di Nilai												Jumlah Skor	Nilai	KKM		
		Sikap Awal			Tolakan			Memukul			Mendarat					Tercapai	Belum Tercapai	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	TUTI SUMIATI	√				√		√				√			10	83,33	√	
2	AI RAHMAWATI	√					√		√				√		7	58,33		√
3	AGNES		√			√		√					√		8	66,67		√
4	ERIKA WAHYUNI		√			√				√		√		7	58,33		√	
5	FADLI FEBRIANDI		√			√			√		√			7	58,33		√	
6	FEBRI WIJAYA			√	√				√				√	7	58,33		√	
7	ILHAM MUHAMDA	√			√				√			√		10	83,33	√		
8	MILA EMELIA	√				√			√		√			10	83,33	√		
9	PONDA		√			√			√		√			9	75	√		
10	PUTRI			√		√				√		√		6	50		√	
11	REZA			√		√			√			√		5	41,67		√	
12	SHELLA		√				√		√				√	6	50		√	
13	SUDANI	√				√			√			√		9	75	√		
14	TIARI			√		√			√			√		7	58,33		√	
15	YUMELIA		√			√				√		√		6	50		√	
16	YUNITA			√		√			√				√	6	50		√	
17	AKIL		√		√				√			√		7	58,33		√	
18	AHMAD	√			√				√			√		6	50			
	JUMLAH														1108,31	5	13	
	PERSENTASE %															27,78	72,22	

Keterangan :

Skor Ideal = 12

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$

Skor Ideal

KKM = 70

## INDIKATOR

### 1. Sikap awal

- 1 = Berdiri serong menghadap pengumpan pada jarak 3-5 langkah di belakang net. Lari atau jalan mendekati bola dengan irama langkah yang teratur, dapat dilakukan dengan gerak lurus, melingkar, atau menyilang net.
- 2 = Pada langkah ketiga dari langkah terakhir, ayunkan kedua lengan ke depan dengan sikut lurus. Langkah kedua dari langkah terakhir lebih lebar dan tempatkan kaki sejangkauan lengan dibawah arah jatuhnya bola, langkah ini diiringi dengan mengayunkan kedua lengan ke belakang. Langkah terakhir adalah melangkahkkan kaki yang berada dibelakang ke samping kaki jaraknya kira-kira 5-15 cm lebih kedepan dari kaki lainnya.
- 3 = Lutut di tekuk kira-kira 120 derajat, sehingga kedua lengan diayunkan ke depan.

### 2. Tolakan

- 1 = Ayunkan kedua lengan ke atas sambil menolakan kedua kakisekuatkuatnya kelantai.
- 2 = Saat melayang kedua tungkai rileks, tangan pukul diayunkan sejauh mungkin ke atas belakang kepala,
- 3 = pandanagn mengawasi bola, dan tangn lainnya menjaga keseimbangan., sikap tubuh pada saat melayang menyerupai busur.

### 3. Memukul

- 1 = Pada saat titik loncatan tertinggi, ayunkan tangan pukul kearah bola
- 2 = Memukul bagian atas belakang bola dengan telapak tangan sambil sedikit membungkukkan togok, sikut lurus, gerak memukul diawali oleh gerak otot perut.
- 3 = Setelah memukul, tangan mengikuti arah bola lalu bergrak kearah perut atau pinggang.

### 4. Mendarat

- 1 = Mendarat dengan kedua kaki mengeper,
- 2 = Badan dalam posisi seimbang
- 3 = Tidak menyentuh net atau masuk ke bidang lapangan lawan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengambil judul “Meningkatkan gerak dasar *spike* melalui model kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas V di SDN Parakan IV Kecamatan Leuwimunding Kabupaten Majalengka”.

## **B. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai motifasi siswa yang dialami siswa dalam melakukan *spike*. Maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw*?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran meningkatkan *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw*?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw*?
- d. Bagaimana hasil penerapan pembelajaran *spike* melalui permainan bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw*?

### **2. Pemecahan Masalah**

Adapun untuk memecahkan permasalahan yang dirumuskan diatas perlu dilaksanakan bentuk pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam penelitian ini permasalahan yang timbul berkaitan dengan hasil belajar siswa tentang *spike*, mengacu dari akar permasalahan yang timbul, maka peneliti berkeyakinan bahwa untuk mengatasi permasalahan tersebut sangat tepat apabila digunakan satu model pembelajaran melalui model kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut :

#### **a. Tahap Perencanaan**

- 1) Pada tahap ini guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), teori, sarana dan prasarana yang akan digunakan.

- 2) Kemudian guru mengkondisikan siswa supaya proses pembelajaran dapat belajar secara efektif dan maksimal.
- 3) Membuat lembaran observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru, aktifitas siswa dan peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran *spike* di kelas V SDN Parakan IV Kecamatan Leuwimunding Kabupaten Majalengka.

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan membariskan dan mengitung jumlah siswa untuk mengetahui kehadiran dan dilanjutkan dengan berdo'a. siswa di bombing melakukan pemanasan berupa peregangan statis dan dinamis yang difokuskan otot-otot dan persendian yang terletak pada tungkai. Tujuan pemanasan ini adalah untuk menyiapkan kondisi fisik dan mental siswa untuk melakukan tugas gerak yang akan lebih berat pada kegiatan ini.
- 2) Guru memberikan penjelasan mengenai gerak dasar *spike*.
- 3) Setelah siswa menyimak, siswa di bariskan empat saf, dan guru menentukan kelompok 1-4, setiap kelompok mempunyai ketua kelompok yang ditunjuk oleh guru, pemilihan ketua berdasarkan kemampuan melakukan unsure gerak dasar *spike* yang baik, dan siap menerima pembelajaran inti.
- 4) Kelompok satu membahas tentang gerak dasar *spike* mengenai awalan, kelompok dua mengenai tolakan, kelompok tiga mengenai memukul, kelompok empat mengenai mendarat.
- 5) Kelompok satu melakukan latihan gerakan awalan yaitu berdiri serong menghadap pengumpan pada jarak 3-5 langkah di belakang net. Lari atau jalan mendekati bola dengan irama langkah yang teratur, dapat dilakukan dengan gerak lurus, melingkar, atau menyilang net, dilakukan secara berulang-ulang dan sesekali guru bergabung dengan kelompok untuk memberikan koreksi terhadap gerakan yang salah.
- 6) Kelompok dua melakukan latihan gerakan tolakan yaitu mengayun kedua lengan ke atas sambil menolakan kedua kaki sekuat-kuatnya kelantai. Pada

saat melayang kedua tungkai rileks, tangan pukul diayunkan sejauh mungkin ke atas belakang kepala, pandangan mengawasi bola, dan tangan lainnya menjaga keseimbangan. Sikap tubuh pada saat melayang menyerupai busur, dilakukan secara berulang-ulang dan sesekali guru bergabung dengan kelompok untuk memberikan koreksi terhadap gerakan yang salah.

- 7) Kelompok tiga melakukan latihan gerakan memukul yaitu saat titik loncatan tertinggi, ayunkan tangan pukul ke arah bola, pukul bagian atas belakang bola dengan telapak tangan sambil sedikit membungkukkan togok, sikut lurus. Gerak memukul diawali oleh gerak otot perut. Setelah memukul, tangan mengikuti arah bola lalu bergerak ke arah perut atau pinggang, dilakukan secara berulang-ulang dan sesekali guru bergabung dengan kelompok untuk memberikan koreksi terhadap gerakan yang salah.
- 8) Kelompok empat melakukan latihan gerakan mendarat yaitu mendarat dengan kedua kaki mengeper, badan dalam posisi seimbang, dan tidak menyentuh net atau masuk ke bidang lapangan lawan, dilakukan secara berulang-ulang dan sesekali guru bergabung dengan kelompok untuk memberikan koreksi terhadap gerakan yang salah.
- 9) Setelah melakukan latihan aspek gerak dasar *spike* tersebut, semua kelompok dikumpulkan, setiap kelompok melakukan demonstrasi ke kelompok yang lainnya dilakukan secara bergantian.
- 10) Melakukan gerak dasar *spike* dari sikap awalan, tolakan, memukul, dan mendarat bergiliran setiap kelompok.
- 11) Guru mengamati tugas gerak dasar *spike* yang dilakukan oleh siswa.
- 12) Guru memberikan koreksi tentang gerakan yang dilakukan oleh siswa.
- 13) Setelah adanya koreksi siswa kemudian di bagi lagi kelompok yang diambil dari masing-masing kelompok awal menjadi kelompok ahli.
- 14) Pada akhir kegiatan guru mengumpulkan para siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang materi gerak dasar *spike*, koreksi kegiatan kelompok dan individu/keseluruhan, melakukan Tanya jawab dan untuk mengetahui

sampai sejauh mana penguasaan gerak dasar *spike* serta menyimpulkan tentang hasil pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Tindakan pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Sedangkan objek yang diamati adalah segala bentuk aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung yang sesuai dengan rencana tindakan penelitian, baik perubahan yang terjadi pada siswa yang bersifat individual maupun perubahan yang bersifat klasikal.

Menurut Kasbolah (1999: 74) mengemukakan bahwa:

Kegiatan observasi atau pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dapat disejajarkan kedudukannya dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Data atau informasi yang dikumpulkan adalah data tentang proses berupa perubahan kinerja pembelajaran, walaupun data tentang hasil kegiatan juga diperlukan.

Dengan melakukan observasi, peneliti dapat mengamati proses pembelajaran penjas di lapangan. Fokus yang menjadi pengamatan dalam pembelajaran adalah kinerja guru dan aktivitas siswa. Pengamatan yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada tahap observasi yaitu pengamatan terhadap yang terlaksana dilapangan secara langsung atau mengamati kejadian, gerak dan proses dengan menggunakan pedoman yang telah dibuat yaitu dengan melaksanakan tes dan mengisinya dalam format penilaian. Penilaian dilakukan pada empat aspek yaitu pada saat gerakan awalan, tolakan, memukul dan mendarat.

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah tindakan untuk melihat penelitian yang sudah dilaksanakan kemudian memperbaikinya untuk penelitian selanjutnya.

Kegiatan refleksi juga merupakan tahapan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan. Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi, kemudian ditafsirkan dan dianalisis, sehingga dapat diketahui tindakan yang harus dilakukan. Tafsiran hasil observasi ini akan dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi, sehingga dapat disusun langkah-langkah pembelajaran *spike* bola voli

melalui model kooperatif tipe *jigsaw* dalam tindakan selanjutnya, sehingga membentuk siklus-siklus.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *spike* ?
2. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *spike* ?
3. Untuk mengetahui bagaimana aktifitas siswa dalam pelaksanaan *spike* permainan bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *spike* ?
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *spike* bola voli dengan model kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *spike* ?

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas dalam tehnik *spike* dengan model kooperatif tipe *jigsaw* adalah:

#### 1. Bagi siswa

- a. Siswa merasa senang
- b. Dapat memotivasi siswa dalam melakukan gerak dasar *spike*.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *spike*.
- d. Dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran gerak dasar *spike*.

#### 2. Bagi guru

- a. Dapat menjadi gagasan/ide pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *spike*.

- b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
- c. Penelitian dapat menambah pengetahuan tentang model kooperatif tipe *jigsaw* bola voli dalam membantu memotivasi siswa dan mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan gerak dasar *spike*.

### 3. Bagi sekolah

- a. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Dapat menerapkan model kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran gerak dasar *spike* permainan bola voli

### 4. Bagi penulis

- a. Dapat menambah pengalaman mengajar dengan menggunakan permainan kooperatif dalam pembelajaran.
- b. Dapat menemukan gagasan pembelajaran dalam gerak dasar *spike*
- c. Dapat menjadi referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

### 5. Bagi lembaga

Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya khasanah karya ilmiah yang berkaitan dengan hasil belajar gerak dasar *spike* pada permainan bola voli melalui model kooperatif tipe *jigsaw*.

### E. Batasan Istilah

Batasan-batasan istilah yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut :

#### Meningkatkan

Kata 'meningkatkan' memiliki kata dasar 'tingkat' yang berarti lapisan dari suatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat dinaikkan ketinggian yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa

(Kamus Besar Bahasa Indonesia)

#### Gerak Dasar

Gerak dasar adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang ( kamus besar:359).

***Spike***

*Spike* merupakan salah satu gerakan serangan yang paling efektif selama permainan. Bola dipukul diatas depan dekat net yang mengakibatkan bola jatuh menukik tajam ke bidang lapangan lawan, sehingga lawan sulit mengmbalikan bahkan sering langsung mematikan.

(Toto S dan Yuyun Y, 2010 )

**Permainan Bola Voli**

Permainan bola voli itu adalah memasukan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola itu di daerah lawan. Memvoli artinya memainkan atau memantulkan bola sebelum bola jatuh atau sebelum bola menyentuh lantai.

(Yunus 1992 )

**Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya.

(Safari indra 2011)

***Jigsaw***

*Jigsaw* adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam “kelompok ahli”. Setelah masing-masing anggota kelompoknya, mereka mulai bersiap untuk diuji secara individu.

(Miftahul Huda 2012)