

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN *SERVICE BAWAH* DAN *PASSING* ATAS MATERI PERMAINAN BOLAVOLI  
(Studi Pada Kelas X SMA Negeri 4 Pamekasan)**

**Arief Irhamy\*, Taufiq Hidayat**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya  
[ariefirhamy@gmail.com](mailto:ariefirhamy@gmail.com)

**Abstrak**

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih mengutamakan kerja kelompok dan diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif sangat baik untuk siswa dan guru dalam meningkatkan sikap positif terhadap lingkungan belajar, kerja sama, kemampuan nalar, keterlibatan emosional, dan dukungan sosial. Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, berperan sebagai tutor sebaya dan terdapat permainan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas materi permainan bolavoli dalam pembelajaran PJOK, mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas materi permainan bolavoli dalam pembelajaran PJOK. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Pamekasan. Sampel diambil dengan cara *cluster random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan ada tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas bolavoli dalam pembelajaran PJOK pada kelas X di SMA Negeri 4 Pamekasan dengan perhitungan nilai sig (*2tailed*) atau *p value service* bawah sebesar 0,881 dan *p value passing* atas sebesar 0,074. Maka diketahui nilai *p value* lebih besar dari 0,05. Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi *service* bawah dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 3,40%, sedangkan materi *passing* atas dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 2,41%.

**Kata Kunci** : Teams Games Tournament (TGT), Service Bawah, Passing Atas Bolavoli.

**Abstrack**

Cooperative learning is a larger form that include all type working group and all preferences form by teacher. Cooperative learning is aimed to increase positive attitude of students for learning environment that cover, teachers, ability to work in group , logical thinking. The management of emotional and social support. The aim of this research is to know the impact of cooperative learning model type TGT toward the result of down service and top passing learning in the volley ball game material PJOK 2. This research is experimental research with quantitative exposure, and the subject of this research is students in X grade SMA Negeri 4 Pamekasan. Sample was taken by using cluster random sampling to determine the experiment and control class. The result of this research shows there is an impact of cooperative learning model type TGT toward the result of down service and top passing learning in the volley ball game material PJOK for X grade in SMA Negeri 4 Pamekasan with score sig (2talled) or p value service around 0.881 and p value top passing 0,074. Then It can be inferred p value bigger than 0,05. The amount of impact in the implementation of cooperative learning model type TGT toward the result of down service, proven around 3,40%, and top passing with the amount 2,41%.

**Keywords** : Teams Games Tournament (TGT), Underhand Serve, Overhead Pass

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah bahkan keluarga, melalui berbagai kegiatan yang dilakukan baik di sekolah maupun diluar sekolah sepanjang hidup untuk mempersiapkan manusia agar dapat beradaptasi dengan berbagai lingkungan hidup di masa depan (Mudyahardjo, 2012:11).

Menurut Hermawan (2008:23) merupakan komponen pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah yaitu mata pelajaran PJOK. Hal ini dikarenakan PJOK memiliki peran sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya. PJOK ialah bagian pendidikan yang mengutamakan aktifitas fisik untuk menjadikan kualitas individu lebih baik. peserta didik diarahkan untuk mendorong dan mengembangkan aktifitas jasmani dan rohani.

Dengan PJOK siswa diharapkan memperoleh pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, hidup sehat serta mendapatkan pemahaman terhadap aktifitas gerak manusia. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar, model pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif, yaitu: *Student Team Achievement Deviation* (STAD), *Jigsaw II*, *Team Assisted Individualization* (TAI), *Grup Investigation* (GI), dan *Teams Game Tournament* (TGT).

Pencapaian tujuan pendidikan bergantung dari proses belajar yang dialami siswa. Semua aktifitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Sudjana (dalam Juniardi 2014:2) siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan instruksional, karena belajar tuntas sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, berperan sebagai tutor sebaya dan terdapat permainan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang diharapkan bisa membantu peserta didik memahami materi yang tercakup dalam sebuah materi pelajaran. Pengambilan model pembelajaran kooperatif dikarenakan strategi pembelajarannya yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar.

Bolavoli merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, permainan yang sebagian besar menggunakan tangan ini dimainkan oleh hampir semua kalangan masyarakat pedesaan, masyarakat perkotaan, bahkan lembaga pendidikan juga memasukkan permainan bolavoli ke dalam materi pelajaran PJOK.

Menurut Halstead (Dalam Pardijono dkk, 2015:4) bolavoli adalah memainkan bola dengan cara memvoli atau bola yang dipukul hilir mudik di udara melewati net.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25-27 Februari 2017, bahwa dalam pembelajaran PJOK termasuk materi bolavoli siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru serta pada pembelajaran sebelumnya guru belum pernah menggunakan model

pembelajaran TGT. Hal tersebut mendorong peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

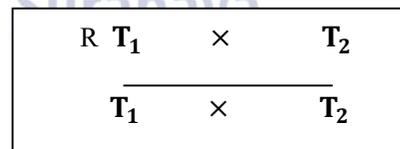
Pada model pembelajaran TGT siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 5-6 orang sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru dan siswa lebih bereksplorasi terhadap potensi yang ada pada diri siswa. Aktifitas belajar dalam model pembelajaran TGT dirancang dengan permainan dan turnamen sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Adanya permainan dan turnamen diharapkan para peserta didik lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan berkompetisi.

Dari uraian tersebut, akan dilakukan penelitian di SMA Negeri 4 Pamekasan dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Service* Bawah Dan *Passing* Atas Materi Permainan Bolavoli (Studi Pada Kelas X SMA Negeri 4 Pamekasan).

**METODE**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel (Maksum, 2012:65).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pre Test – Post Tes design*. Desain ini terdapat kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest – posttest* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Karena kelebihan yang dimilikinya, desain ini banyak dipilih oleh para peneliti (Maksum,2012:98). Desainnya sebagai berikut:



Keterangan :

- R : *Randomized*
- R : *Randomized*
- T<sub>1</sub> : Tes awal
- T<sub>2</sub> : Tes akhir
- X : Adanya Perlakuan
- : Tanpa Perlakuan

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012:53). Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari kelas X IPA I dengan jumlah sebanyak 30 siswa, kelas X IPA II sebanyak 30 siswa, kelas X IPA III sebanyak 30 siswa, kelas X IPA IV sebanyak 30 siswa, kelas X IPA V sebanyak 31 siswa, dan kelas X IPA VI sebanyak 32 siswa. Sedangkan pada kelas X IPS I dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa, kelas X IPS II sebanyak 30 siswa dan kelas X IPS III sebanyak 30 siswa di SMA Negeri 4 Pamekasan.

Pengumpulan data di dalam penelitian ini dilakukan selama empat pertemuan. Pada pertemuan tersebut *pre-test* diberikan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua dan tiga diberikan *treatment*. Dan pertemuan empat melakukan *post-test* dengan menggunakan instrumen penelitian.

Dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini dibantu oleh :

1. Anton Suhartono, S.Pd selaku guru pendidikan jasmani SMA Negeri 4 Pamekasan.
2. Arvan Yahya Sulthoni, alumni mahasiswa Unesa jurusan Pendidikan Olahraga sebagai dokumentasi foto.
3. Maman Abdurrahman, alumni mahasiswa Unesa jurusan Pendidikan Olahraga sebagai dokumentasi video.

Menurut Maksum, (2012: 111) instrumen adalah alat ukur yang di gunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam rencana penelitian ini teknik pengambilan data sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian sebagian besar ditentukan oleh teknik pengambilan data. Permainan bolavoli dalam pembelajaran PJOK lebih menitik beratkan sasaran pembelajaran pada proses pembelajaran siswa. Guru sebagai pemegang penuh penilaian dan persepsi harus mampu menilai secara objektif, jujur, dan adil. Berikut tabel penilaian proses gerakan *service* bawah:

No	Proses gerakan <i>service</i> bawah	Nilai
1.	Apabila <i>service</i> bawah menggunakan tangan kanan, maka kaki yang berada di depan adalah kaki kiri. Begitu juga sebaliknya, apabila <i>service</i> bawah menggunakan tangan kiri, maka kaki yang berada di depan adalah kaki kanan.	5
2.	Bola dilempar rendah keatas, berat badan bertumpu pada kaki sebelah belakang, lengan yang tidak memegang bola digerakkan kebelakang dan diayunkan kedepan.	5

3.	Bola dipukul dengan telapak tangan terbuka/mengepal, pergelangan tangan kaku dan kuat.	5
4.	Gerakan terakhir adalah memindahkan kaki yang belakang ke depan/ <i>follow throw</i> .	5
5.	Bola melambung sampai melewati net.	5

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

Deskripsi data membahas tentang rata-rata, standart deviasi, nilai tertinggi dan terendah kelompok model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol terhadap hasil keterampilan *service* bawah dan *passing* atas bolavoli yang dilakukan oleh siswa. Berikut ini adalah hasil perhitungan deskripsi data yang dilakukan dengan menggunakan program *Statistical package for the social science* (SPSS) *Statistics* versi 20. Hasil deskripsi akan dijelaskan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut:

#### a) Kelompok eksperimen (TGT)

Hasil belajar tes *service* bawah dan *passing* atas bolavoli sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 hasil kelompok eksperimen (TGT)**

	Service Bawah		Passing Atas	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
<i>Mean</i>	19,5625	20,5625	31,156	32,250
<i>Std. Deviation</i>	2,15433	1,99899	8,1205	8,8281
<i>Variance</i>	4,461	3,996	65,943	77,935
<i>Maximum</i>	22,00	25,00	50,00	54,00
<i>Minimum</i>	14,00	17,00	19,00	20,00

#### b) Kelompok Kontrol

Hasil belajar tes *service* bawah dan *passing* atas bolavoli sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil kelompok control**

	Service Bawah		Passing Atas	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
<i>Mean</i>	19,333	20,266	28,333	28,300
<i>Std. Deviation</i>	2,0733	2,2427	6,299	5,772
<i>Variance</i>	4,299	5,030	39,678	33,321
<i>Maximum</i>	22,00	25,00	45,00	46,00
<i>Minimum</i>	15,00	17,00	19,00	20,00

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat di tes menggunakan metode *Kolmogorov – Smirnov*. Analisis yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi data normal atau tidak jika nilai signifikansi lebih besar dari 5%

(0,05) maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji Normalitas dengan menggunakan program komputer *Statistical package for the social science* (SPSS) *Statistics* versi 20 dapat diperoleh hasil:

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas data kelompok eksperimen dan kontrol**

	Kolmogrov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest-Eksperimen <i>Service</i> Bawah	,147	32	,076
Pretest- Kontrol <i>Service</i> Bawah	,126	30	,200*
Pretest-Eksperimen <i>Passing</i> Atas	,151	32	,062
Pretest – Kontrol <i>Passing</i> Atas	,102	30	,200*
Posttest- Eksperimen <i>Service</i> Bawah	,142	32	,098
Posttest- Kontrol <i>Service</i> Bawah	,147	30	,095
Posttest- Eksperimen <i>Passing</i> Atas	,154	32	,053
Posttest- Kontrol <i>Passing</i> Atas	,139	30	,147

### 3. Uji beda sampel berpasangan (*pretest* dan *posttest*)

T-tes dependent merupakan uji beda dengan menggunakan analisis uji-*t paired t-test*. Demi menjawab hipotesis yang sudah diajukan, maka dilakukan uji analisis yang digunakan dalam penelitian. Nilai yang digunakan untuk penghitungan *uji-t paired t-test* yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan perhitungan statistik program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*, maka hasil perhitungan *uji-t paired t-test* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas data kelompok eksperimen dan kontrol**

	Sig. (2-tailed)
Pre-test <i>service</i> bawah eksperimen – Post-test <i>service</i> bawah eksperimen	,003
Pre-test <i>passing</i> atas eksperimen – Post-test <i>passing</i> atas eksperimen	,002
Pre-test <i>service</i> bawah kontrol – Post-test <i>service</i> bawah kontrol	,006
Pre-test <i>passing</i> atas kontrol – Post-test <i>passing</i> atas kontrol	,951

### 4. T-Test Independent Sample

Pengujian hipotesis menurut hasil data yang didapatkan dari program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*. Uji beda yang digunakan *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*independent sample*).

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas data kelompok eksperimen dan kontrol**

Group Statistic					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. error mean
Delta <i>service</i> bawah	Eksperimen	32	1,00	1,75	0,311
	Kontrol	30	0,93	1,72	0,314
Delta <i>passing</i> atas	Eksperimen	32	1,09	1,80	0,318
	Kontrol	30	0,03	2,96	0,541

Independent Sample Test	
	Sig. (2-tailed)
<i>Service</i> bawah	0,881
<i>Passing</i> atas	0,074

### 5. Pembahasan

Menurut hasil penelitian yang diperoleh, maka dibuatlah suatu penjabaran mengenai hasil dari analisa penelitian ini. Pembahasan mengenai penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan metode pembelajaran TGT pada kelompok eksperimen dan pembelajaran biasa pada kelompok kontrol. Berdasarkan olah data dari hasil kedua metode penelitian ini dijelaskan bahwa metode pembelajaran TGT dan pada kelompok kontrol yang diterapkan tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas bolavoli pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pamekasan, tidak ada pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test service* bawah dan *passing* atas bolavoli yang sama-sama meningkat pada siswa dengan menggunakan tes *service* bawah dan tes *passing* atas bolavoli.

Hasil penghitungan didapatkan peningkatan belajar *service* bawah bolavoli kelompok eksperimen sebesar 3,40%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 2,41% dan peningkatan pada *passing* atas bolavoli kelompok eksperimen sebesar 5,83%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 3,98%.

Berdasarkan dari pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas bolavoli pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran TGT tidak memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada

hasil belajar *service* bawah dan *passing* atas bolavoli pada kelompok kontrol.

### Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, disarankan:

1. Bagi sekolah  
Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi meningkat.
2. Bagi guru PJOK  
Harapannya untuk guru PJOK adalah dapat memberikan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi yang akan diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu cara yang dapat membantu siswa memudahkan dalam menguasai materi yang diberikan.
3. Bagi siswa  
Siswa dapat memperoleh pengalaman baru mengenai model pembelajaran yang berkelompok dan rileks. Model pembelajaran yang membuat siswa antusias dengan materi yang diakhiri dengan sebuah *tournament* di akhir pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya  
Supaya penelitian selanjutnya lebih baik lagi, maka perlu ditambahkan data mengenai kriteria kelulusan minimal (KKM).

### DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan.2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka Press.
- Kristiyandaru Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kurniasih. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Maksum. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mudyahardjo. 2012. *Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, cv.