

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI *PASSING BAWAH* MATAPELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Nera Avissena*, Taufiq Hidayat

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*nerraavissena16060464154@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penulis menemukan sebuah masalah pada pembelajaran bolavoli, khususnya pada materi pembelajaran *passing* bawah di SMAN 1 Kedungpring Lamongan. Melalui pengamatan secara langsung pada peserta didik kelas X IIS yang melakukan pembelajaran olahraga dengan materi bolavoli, terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang tepat saat melaksanakan praktik *passing* bawah. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik dengan model pembelajaran secara langsung, sehingga hasil belajar peserta didik materi tersebut rendah. Tujuan dari penulisan artikel untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi *Passing Bawah* Bolavoli. Penulis menggunakan metode analisis dengan hasil observasi dan sumber pustaka yang tersedia. Diperoleh data analisis bahwa unsur yang kuat dari model *Teams Games Tournament* yaitu melaksanakan proses pembelajaran melalui sebuah permainan, hal ini memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan maka peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi. Sehingga model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *team games tournament learning*; *passing* bawah; bolavoli; hasil belajar peserta didik

Abstract

The writer found a problem in volleyball learning, especially in Forearm Pass learning material in the State High School 1 Kedungpring Lamongan. Through direct observation of class X IIS students whose learned the volleyball material, there were some students who are still inaccurate when carrying out the practice of the forearm pass. Students have a difficulty in understanding the learning materials which were delivered by the teacher with a direct learning model, so the student learning outcomes of the material are low. The purpose of this articles is to determine the effect of applying the Teams Games Tournament Cooperative learning model on the forearm pass material. The author used the analysis method with the results of observations and available library resources. Based on the data analysis, it can be concluded that the strong element of the Teams Games Tournament model is carrying out the learning process through a game, this provides stimulation to students to learn actively and pleasantly so that students will more easily accept the material. So that the Teams Games Tournament model can increase the learning motivation of students.

Keywords: *team games tournament learning*; forearm pass; volleyball; student learning outcomes

PENDAHULUAN

Olahraga bukan hanya menjadi bagian integral dari pendidikan, tetapi juga memiliki hubungan yang kaitannya dengan dinamika sosial, budaya masyarakat, ekonomi, dan bangsa serta tuntutan kemajuan zaman pada era globalisasi (Alnedral, 2016). Olahraga merupakan instrumen yang efektif untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa, dan hal tersebut sudah diyakini oleh PBB melalui komitmen internasional dan

implementasinya (Maksum, 2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan atau PJOK termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib dan harus dimiliki setiap lembaga pendidikan formal. Tujuannya untuk mewujudkan perubahan yang baik secara fisik, mental, dan logika pada peserta didik. Permendikbud tahun 2016 Nomor 21 tentang muatan pendidikan dalam lembaga pendidikan formal, mewajibkan adanya mata pelajaran PJOK dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran PJOK, dilakukan melalui gerak yang dapat meningkatkan kemampuan kearah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) bagi peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran (Alnedral, 2016). Dalam pembelajaran, PJOK memiliki kedudukan istimewa. Pengembangan ranah psikomotor menjadi tujuan utama, namun juga memperhatikan pengembangan baik pada ranah kognitif maupun afektif (Mashud, 2018). Sehingga, PJOK menjadi penghubung sebagai pembentuk landasan yang kokoh bagi peserta didik.

Bolavoli adalah cabang olahraga yang digemari oleh para remaja (Lestari dkk., 2018). Bolavoli merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua tim atau kelompok, yang beranggotakan VI orang per tim. Setiap pemain bolavoli memiliki keterampilan tersendiri yaitu sebagai pengumpan, pemukul, serta yang ketiga yaitu libero. Bolavoli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net (PP PBVSI, 2005:1).

Pemain bolavoli harus mampu menguasai teknik dasar bolavoli untuk dapat bermain dengan baik. Menurut Ahmadi (2007:20), terdapat 5 teknik dasar di dalam permainan bola voli diantaranya yaitu: servis, *passing* atas, *passing* bawah, *block*, dan *smash*. Berdasarkan pernyataan tersebut, terdapat salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli yaitu teknik *passing* bawah. Terdapat 4 unsur *passing* bawah yaitu yang pertama jongkok, kemudian tangan lurus, yang ketiga mendorong dan yang terakhir gerakan lanjutan. Dalam pelaksanaannya *passing* bawah dapat dilakukan tepat di depan badan setinggi perut, dengan siku tidak ditekuk dan membentuk antara badan dan lengan sebesar 40 derajat. Dalam memainkan bola dengan menggunakan *passing* bawah menjadi salah satu teknik yang termasuk cukup penting. *Passing* bawah menjadi langkah awal dalam menyusun pola serangan ke regu lawan dengan cara mengoper bola dengan teman satu *team*. Hal tersebut merupakan dasar pertahanan pada serangan musuh. *Passing* bawah yang dilakukan dengan baik dapat menerima atau menahan serangan yang dilakukan oleh tim lawan. Selain itu, dalam menyusun pola serangan yang menjadi langkah awal pada saat mengoper bola ke *tosser* (*setter*).

Pendidik memiliki peranan yang penting dalam membantu tercapainya pembelajaran, untuk itu tugas pendidik membawa peserta didik dalam situasi yang menyenangkan dalam pembelajaran (Lestari dkk., 2018). Akan tetapi pada kenyataannya didalam sebuah pembelajaran guru masih mendominasi (*teacher centered*) dan peserta didik ditempatkan sebagai objek. Pada umumnya, proses pembelajaran kurang dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam

mengembangkan kemampuannya berpikir secara menyeluruh (holistik), logis, kreatif, dan objektif. Serta belum memanfaatkan *quantum learning* yang menjadi salah satu paradigma menarik untuk pembelajaran sehingga, kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual (Sudimahayasa, 2015).

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih mudah maka diperlukan sebuah metode dalam pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:80), metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sebab penyampaian tersebut berlangsung pada interaksi edukasi. Proses interaksi yang terjadi pada pendidik sebagai pencipta suasana belajar dan peserta didik sebagai pemberi respon terhadap usaha pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Pada pembelajaran kooperatif metodenya yaitu menggalakkan peserta didik berinteraksi dengan aktif dan positif di dalam kelompok (Slavin, 2008). Belajar secara kooperatif dapat melatih peserta didik agar dapat saling berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki, pengalaman, tugas serta tanggung jawab dengan sadar akan kekurangan serta kelebihan masing-masing peserta didik (Aris, 2013:45). Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu TGT (*Team Game Tournament*).

Menurut Suherman (2016:10), model pembelajaran TGT dapat diterapkan di dalam permainan bolavoli pada pembelajaran *passing* bawah, peserta didik akan bekerja dalam tim dimana setiap tim harus menguasai materi yang memungkinkan peserta didik memahami materinya terlebih dahulu, diakhir pembelajaran akan diadakan kompetisi antara anggota tim dengan tim lain yang memiliki kemampuan akademis sama berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan menggunakan metode Kooperatif tipe TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya *passing* bawah. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat melibatkan semua aktivitas peserta didik tanpa membedakan status tiap-tiap peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dengan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* atau penguatan di dalam pembelajaran (Aris, 2013:203). Jadi peran seorang teman sebaya diperlukan dalam membangun pengetahuan peserta didik saat pembelajaran dengan adanya permainan dan penguatan. Menurut penelitian yang telah di lakukan oleh Suherman (2016), memperoleh hasil bahwa model TGT mampu memberikan kemampuan ketrampilan kepada peserta didik dalam permainan bolavoli.

Di SMAN 1 Kedungpring yang beralamat di jalan Mayangkara No. 11 desa Mekande Rejo kecamatan

Kedungpring kabupaten Lamongan menyediakan beberapa ekstrakurikuler yang dapat membantu mengembangkan potensi peserta didik yang salah satu diantaranya yaitu Bolavoli. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 November 2019, telah ditemukan sebuah masalah dalam pembelajaran bolavoli khususnya pada materi *passing* bawah. Pengamatan langsung dilakukan kepada peserta didik kelas X IIS. Melalui pengamatan langsung, terdapat beberapa peserta didik yang salah saat melaksanakan praktik *passing* bawah. Dalam melakukan *passing* bawah, seharusnya bola mengenai tepat pada pergelangan tangan dengan tujuan agar dapat terkontrol dengan baik, tetapi peserta didik masih menggunakan lengan bawah pada saat melakukan *passing*.

Melalui kegiatan wawancara, pendidik menyampaikan bahwa SMAN 1 Kedungpring sudah menggunakan Kurikulum 2013. Pembelajaran PJOK dilaksanakan setiap hari dari mulai jam 06.30 - 08.45. Di jenjang pendidikan SMA terdapat sistem tiga jam pelajaran dengan setiap jam pelajarannya adalah 45 menit, tiga jam pelajaran tersebut dibagi menjadi dua yaitu satu jam pelajaran di dalam kelas dan dua jam pelajaran di luar kelas. Pendidik berpendapat bahwa peserta didik sulit mempraktikkan *passing* bawah dengan baik dan benar. Hal tersebut diketahui ketika pembelajaran dilaksanakan. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu terkait *passing* bawah kemudian ketika kegiatan di lapangan pendidik memberi contoh bagaimana melakukan *passing* bawah, namun pada saat praktik, peserta didik masih mengalami kesulitan sehingga tidak dapat mempraktikkan dengan baik dan benar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, untuk membantu pemahaman peserta didik dalam praktik melakukan *passing* bawah, diperlukan solusi yang tepat agar dapat mendukung proses pembelajaran.

Sehingga diperoleh tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar pada materi *passing* bawah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan kajian terhadap beberapa literatur atau sumber yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi *passing* bawah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengkaji sumber yang berupa artikel ilmiah pada jurnal, peraturan perundang-undangan, dan buku.

Sumber artikel yang digunakan merupakan artikel yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh penulis, yaitu artikel yang terbit pada tahun 2010 sampai dengan tahun 2020 dengan mencari di *Google Scholar* dan situs web ERIC (*Education Research Information Center*). Pencarian dilakukan dengan memasukkan kata kunci atau *keyword* yang berhubungan dengan artikel yang akan di *review*. Adapun beberapa kata kunci yang digunakan oleh penulis adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, *Passing* Bawah Bolavoli, Hasil belajar peserta didik, *Volleyball*, *Teams Games Tournament Learning*, dan *Forearm Pass Learning*. Berdasarkan kriteria tersebut, penulis menemukan 9 artikel nasional dan 7 artikel internasional yang berhubungan dengan tema yang telah ditetapkan. Penulisan artikel ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) memilih topik yang akan direview, (2) mengidentifikasi artikel yang relevan, (3) melakukan analisis dan sintesis literatur, (4) mengorganisasi penulisan review.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil observasi dengan pengamatan langsung dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa peserta didik kelas X di SMAN 1 Kedungpring berusia 16-17 tahun yang memasuki tahap perkembangan kognitif operasional kongkrit. Menurut Piaget dalam Suparno (2001), terdapat empat tahap perkembangan kognitif yang diantaranya yaitu, (1) Sensori motorik (berusia 0 sampai dengan 2 tahun), (2) Pra-Operasional (dari usia 2 sampai 7 tahun), (3) Operasional kongkrit (dari usia 7 sampai 11 tahun) dan (4) Operasional formal (usia 11 sampai dewasa). Dari pernyataan tersebut, dapat dinyatakan bahwa peserta didik kelas X sudah mampu berpikir logis dengan pola kemungkinan, dapat bekerja secara efektif serta sistematis dan menganalisis dengan cara kombinasi serta peserta didik memiliki kemampuan dalam memisahkan antara kemungkinan dan kenyataan, menggunakan berbagai gagasan dalam berpikir, sehingga mereka mampu membangun pengetahuannya sendiri dalam proses mencari informasi baik secara pribadi maupun dengan orang lain atau kelompok untuk dapat menganalisis suatu masalah beserta solusi yang dapat di jadikan hasil diskusi untuk dilaporkan. Kemudian, diperoleh data nilai *passing* bawah peserta didik tergolong rendah dengan belum tercapainya standar ketuntasan minimum sebesar 72, hal ini dikarenakan sebanyak 60% peserta didik saat praktik belum melakukan *passing* bawah dengan teknik yang benar.

Penelitian Stolz & Pill (2014) membahas mengenai beberapa deskripsi karakteristik utama dalam *Game*

Sense dan *Game Intelligence* klaim untuk mengembangkan kinerja permainan peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Pengetahuan dan pemahaman tentang cara membaca pola permainan; (2) Memiliki keterampilan teknis dan taktis; (3) Kemampuan untuk mengatur respons yang sesuai, kreatif, fleksibel, dan adaptif bila perlu; (4) Memahami aturan permainan dan dampaknya pada bermain *game*; (5) Tahu cara membuat persamaan dan perbedaan struktural dan taktis antara permainan; (6) Mengalami keadaan motivasi positif dalam permainan melalui kepercayaan yang dikembangkan dalam koordinasi dan kontrol terhadap respons gerakan; (7) Kesempatan untuk merenungkan penerapan keterampilan khusus dalam permainan dan menyarankan strategi untuk perbaikan.

Penelitian Pratama & Irianto (2018) menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara *Whole Part Method* dan *Mini Games Method* pada kemampuan *passing* lengan di bolavoli pada siswa ekstrakurikuler SMP. Berdasarkan hasil analisis, ternyata *Mini Games Method* lebih baik dengan perolehan rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 9,50 jika dibandingkan dengan *Whole Part Method* dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 7,88.

Penelitian Stojanović *et al.* (2014) dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari keterampilan koordinasi pada ketepatan mengoper bola dengan kepala tangan, dimana varian umum koordinasi dan ketepatan *passing* bawah cukup tinggi. Hipotesis dalam penelitian ini dikonfirmasi, dan keterampilan motorik presisi dapat diisolasi sebagai fenomena khusus dan ditafsirkan sebagai faktor keberhasilan dalam struktur taktis teknis bolavoli. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah mempraktikkan *forearm passing* dengan menggunakan permainan dalam pembelajarannya. Penelitian Costa *et al.* (2012) menunjukkan bahwa tipe *serve*, tempo serangan, dan tipe serangan menjadi tiga variabel penting yang membedakan antara permainan bolavoli pria dan wanita. Pada penelitian tersebut disarankan untuk mempertimbangkan pembagian anggota. Apabila terdapat *team* beranggotakan pria dan wanita, maka *team* lawan juga beranggotakan pria dan wanita. Sehingga kekuatan pemain menjadi seimbang.

Penelitian Subekti dkk. (2018) dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang diambil sebanyak 37 orang (Kelas V). Tiga siklus yang dilakukan dalam penelitian dengan instrumen berupa RPP, lembar kegiatan observasi, kuesioner, dan hasil belajar. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menerapkan

permainan 3 on 3 dalam *passing* bawah bolavoli dengan persentase ketuntasan sebesar 82% yang tergolong tinggi. Manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam penerapan permainan 3 on 3 yaitu meningkatnya penguasaan siswa pada teknik dasar *passing* bawah permainan bolavoli.

Penelitian Saputra & Gusniar (2019) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran *passing* bawah bolavoli pada siswa Kelas IV SD 85/II Apung Mudik pada penerapan bermain melempar bola. Penilaian didasarkan pada tiga aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif. Dari hasil penelitian diketahui terdapat peningkatan yang tergolong signifikan yaitu dari kondisi siklus I sebesar 58,62% dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 15 orang ke siklus II dengan kategori tuntas sebesar 82,76%, jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 18 orang. Sehingga pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa bermain melempar bola dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bolavoli.

Hal tersebut dapat di buktikan dengan penelitian Saputra (2019) diperoleh kesimpulan terdapat peningkatan sebesar 17% pada aspek pengetahuan dan peningkatan sebesar 39% pada aspek keterampilan. Dalam ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPA 3 pada materi *passing* bawah bolavoli SMAN 1 Trawas. Diketahui pada hasil penelitian terdapat peningkatan positif terhadap pembelajaran peserta didik kelas X IPA 3 di SMA Negeri 1 Trawas. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Harbach *et al.* (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membantu dalam kemajuan kompetensi yang disebutkan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti merekomendasikan untuk memberikan kepentingan yang lebih tinggi dalam metode pengajaran baru yang terkait dengan keterampilan.

Pada penelitian Suherman (2016) memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT dan kooperatif tipe *jigsaw* pada keterampilan sosial dan dalam keterampilan bermain bolavoli. Penelitian tersebut, menggunakan *post test only group design* dengan 70 peserta didik sebagai sampel. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, model TGT dan *cooperative* tipe *Jigsaw* dapat direkomendasikan oleh pendidik pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli.

Penelitian Suadnyana dkk. (2014) dengan menggunakan 2 siklus. Setelah di berikan *treatment* berupa TGT, di siklus pertama diperoleh hasil analisis terdapat 13 peserta didik yang aktif (44,83%) dan sebesar 16 peserta

didik yang belum aktif (55,17%) dengan 19 peserta didik mendapat nilai tuntas (65,51%) dan 10 belum mendapat nilai tuntas (34,49%). Pada siklus 2 jumlah peserta didik yang aktif 100% dengan 28 peserta didik mendapatkan nilai tuntas dan 1 peserta didik yang belum mendapat nilai tuntas. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena memperoleh hasil peningkatan penguasaan materi teknik dasar *passing* bolavoli pada siklus ke 2 sudah memenuhi KKM yakni sebesar 72 dari angka maksimal 100 dan telah di peroleh sebanyak 72% peserta didik mendapatkan rata-rata nilai 72.

Hal ini juga di buktikan oleh penelitian Kurniawati, dkk. (2017) bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keaktifan peserta didik dan hasil belajar dengan menerapkan model *Cooperative Learning tipe Group Investigation* dalam pembelajaran fisika kelas X. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajarnya di dalam kelas, karena pada umumnya apabila peserta didik dapat terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung maka juga akan diperoleh hasil belajar yang baik (Kurniawati dkk., 2017). Sudjana (2009:61) berpendapat bahwa penilaian ketika proses belajar mengajar yang utama yaitu mengukur sejauh mana peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya oleh Pambayun (2013) dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design* dengan sampel penelitian sebanyak 35 peserta didik, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk materi *Passing* Bawah dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang sebesar 18,06%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *passing* bawah bolavoli pada peserta didik kelas VII setelah pemberian model kooperatif tipe TGT di SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang.

Penelitian Karim dkk., (2017) menggunakan teknik analisis data *t-test: paired two sample for means* dengan data nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* TGT sebesar 22,57 dan setelah diberikan *treatment* berupa TGT mengalami peningkatan nilai rata-rata 24,37. Pada kegiatan di lapangan, peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dengan cara membuat skenario pembelajaran. Pengalaman siswa dalam pertandingan mempengaruhi keberhasilan. Pada hasil pengamatan menyatakan bahwa keberhasilan dalam menerapkan TGT dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa heterogenitasnya anggota di dalam suatu *team* yaitu level keterampilan, *skill*, etnik, pengalaman, *leadership*,

komunikasi serta keinginan individu dalam berjuang untuk kelompoknya (Karim dkk., 2017).

Penelitian Nugroho & Rachman (2013) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan ketentuan 1 kelompok Eksperimen dengan diberikannya perlakuan berupa penerapan model Kooperatif tipe TGT dan 1 kelompok Kontrol tidak di beri perlakuan TGT. Pada hasil akhir, diperoleh $t_{hitung} 9,091 > t_{tabel} 1,697$ yang berarti bahwa hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen (diberi perlakuan penerapan TGT) lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan TGT). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dari kelompok eksperimen. Sehingga dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik serta respon sebagian besar siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah setuju.

Penelitian tentang motivasi belajar juga dilakukan oleh Rozana dkk., (2016) dengan data penelitian menunjukkan sebanyak 30 peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dan sebanyak 26 peserta didik dengan motivasi yang rendah. Motivasi tersebut dimunculkan melalui cita-cita, inspirasi, kondisi peserta didik baik jasmani maupun rohani, dikarenakan motivasi ini sebagai penggerak atau petunjuk kepada arah yang lebih baik untuk mencapai suatu tujuan. Selanjutnya, 32 peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi dan 24 peserta didik dengan hasil belajar yang rendah. Sardiman (2010:75) berpendapat bahwa di dalam sebuah proses pembelajaran motivasi dapat diartikan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki manusia untuk belajar (Dalyono, 2009:57). Dari beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa adanya pengaruh motivasi terhadap rendah atau tingginya hasil belajar yang diperoleh peserta didik, apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi maka peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang tinggi juga sebaliknya apabila peserta didik kurang akan motivasi maka hasil belajar yang akan dicapai relatif rendah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Sitorus & Surya (2017) diperoleh hasil yang baik terhadap kreativitas peserta didik pada saat menerapkan model Kooperatif tipe TGT yaitu sebesar 63,71% dan 36,29% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Sedangkan penelitian oleh Veloo *et al.* (2016) juga memperoleh hasil bahwa dalam menggunakan TGT dapat meningkatkan minat peserta didik secara aktif untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dengan

temannya dalam sebuah turnamen. TGT juga dapat mendorong peserta didik untuk bersosialisasi saat belajar matematika karena mereka tidak lagi hanya fokus dengan kemampuannya sendiri tapi juga merasa bertanggungjawab kepada pemahaman teman sekelompok maupun yang lain, sehingga TGT mampu

membantu para pendidik untuk memaksimalkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Adapun hasil telaah artikel tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi *passing* bawah matapelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada Tabel 1.

Tabel 1. Telaah Artikel Pengaruh Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi *passing* bawah matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Penulis dan Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Keunikan	Simpulan
Steven Stolz dan Shane Pill, 2014	<i>Teaching Games and Sport for Understanding : Exploring and Reconsidering its Relevance in Physical Education</i>	Untuk meninjau kembali TGfU (<i>Teaching Games and Sport for Understanding</i>) dan mempertimbangkan relevansinya dengan permainan dan pengajaran olahraga di pendidikan jasmani.	Penelitian berbasis data dengan tinjauan literatur yang berfokus pada perbedaan antara peneliti sebagai penghasil teori praktisi guru sebagai pengaplikasi teori.	Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran berbasis <i>game</i> .	Penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara teori dan praktik guru dalam pembelajaran berbasis <i>game</i> pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.	Beberapa deskripsi karakteristik utama dalam <i>Game Sense</i> dan <i>Game Intelligence</i> klaim untuk mengembangkan kinerja permainan peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Pengetahuan dan pemahaman tentang cara membaca pola permainan. (2) Memiliki keterampilan teknis dan taktis. (3) Kemampuan untuk mengatur respons yang sesuai, kreatif, fleksibel, dan adaptif bila perlu. (4) Memahami aturan permainan dan dampaknya pada bermain <i>game</i> . (5) Tahu cara membuat persamaan dan perbedaan struktural dan taktis antara permainan. (6) Mengalami keadaan motivasi positif dalam permainan melalui kepercayaan yang dikembangkan dalam koordinasi dan kontrol terhadap respons gerakan. (7) Kesempatan untuk merenungkan penerapan keterampilan khusus dalam permainan dan menyarankan strategi untuk perbaikan.
Yudi Pratama dan Djoko Irianto, 2018	<i>Whole Part or Mini Games, Which One is the Most Effective Training Method to Improve Forearm Passing Ability in Volleyball?</i>	Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara metode latihan <i>whole part</i> dan metode latihan <i>mini games</i> terhadap kemampuan <i>passing</i> bawah pada bola voli.	Sebanyak 32 siswa SMP yang berpartisipasi dipilih secara acak dan pembagian kelompok menggunakan teknik <i>Ordinal Pairing</i> . <i>Treatment</i> diberikan kepada semua subjek selama 6 minggu. Subjek dievaluasi dengan 2 tes, <i>the Hand-Eye Coordination Test</i> dan <i>the Forearm Passing Ability Test</i> .	Menggunakan metode pembelajaran dengan berbasis <i>game</i> pada kemampuan <i>passing</i> bawah bolavoli.	Penelitian dilakukan pada siswa SMP.	Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara <i>Whole Part Method</i> dan <i>Mini Games Method</i> pada kemampuan <i>passing</i> bawah bolavoli pada siswa ekstrakurikuler SMP. Berdasarkan hasil analisis, ternyata <i>Mini Games Method</i> lebih baik dengan perolehan rata-rata nilai <i>posttest</i> yaitu sebesar 9,50 jika dibandingkan dengan <i>Whole Part Method</i> dengan skor rata-rata <i>posttest</i> sebesar 7,88.
Nikola Stojanović, dkk., 2014	<i>The Influence of Coordination Abilities on The Precision of Forearm Passing in Volleyball.</i>	Untuk mengevaluasi pengaruh koordinasi terhadap ketepatan pada <i>passing</i> bawah bolavoli, sebagai faktor yang signifikan pada keefektifan dalam permainan bolavoli	Penelitian kuantitatif dengan sampel 37 pemain bolavoli putri. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan mengujinya menggunakan uji statistic.	Penelitian yang dilakukan berfokus pada <i>passing</i> bawah bolavoli.	Penelitian dilakukan pada team bolavoli putri dari <i>Nis</i> yang berkisar antara 14-16 tahun yang dilibatkan dalam proses pelatihan antara 4 sampai 6 tahun.	Terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari keterampilan koordinasi pada ketepatan mengoper bola dengan kepala tangan, dimana varian umum koordinasi dan ketepatan <i>passing</i> bawah cukup tinggi. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah mempraktikkan <i>forearm passing</i> dengan menggunakan permainan dalam pembelajarannya.
Tri Bagus Agiasta Subekti, Yulingga Nanda	Meningkatkan Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bolavoli melalui	Untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar <i>passing</i> bawah setelah	Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang diambil sebanyak 37 orang	Pembelajaran menggunakan materi <i>passing</i>	Dalam penelitian dilakukan 1kali pertemuan dengan III	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menerapkan permainan 3 on 3 dalam <i>passing</i> bawah bolavoli dengan persentase ketuntasan sebesar 82% yang

Penulis dan Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Keunikan	Simpulan
Hanief, dan Hendra Mashuri, 2018	Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar.	diterapkannya permainan 3 on 3 dalam permainan bolavoli.	(Kelas V). Tiga siklus yang dilakukan dalam penelitian dengan instrumen berupa RPP, lembar kegiatan observasi, kuesioner, dan hasil belajar.	bawah bolavoli.	siklus dan terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu psikomotorik, afektif dan kognitif	tergolong tinggi. Manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam penerapan permainan 3 on 3 yaitu meningkatnya penguasaan siswa pada teknik dasar <i>passing</i> bawah permainan bolavoli.
Deka Ismi Mori Saputra dan Gusniar, 2019	Meningkatkan Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bolavoli Melalui Bermain Melempar Bola.	Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli pada siswa Kelas IV SD 85/II Apung Mudik pada penerapan bermain melempar bola.	Metode rancangan penelitian tindakan atau <i>Classroom Action Research</i> , menggunakan 4 tahapan yang secara garis besar lazim dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.	Pembelajaran menggunakan materi <i>passing</i> bawah bolavoli.	Diperoleh data bahwa melalui permainan melempar bola siswa memiliki keinginan untuk belajar dengan bukti hasil belajar yang menunjukkan terdapat peningkatan.	Terdapat peningkatan yang tergolong signifikan yaitu dari kondisi siklus I sebesar 58,62% dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 15 orang ke siklus II dengan kategori tuntas sebesar 82,76%, jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 18 orang.
Brahim Harbach, dkk., 2016	<i>The Effectiveness of the Usage of the Cooperative Learning in the Development of Certain Basic Competencies in Volleyball for 15-16 Years Old Pupils.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran kooperatif dalam pengembangan beberapa kompetensi yang berhubungan dengan bolavoli. (transmisi normal, penerimaan transmisi, zona lawan).	Metode eksperimental dengan dua jenis (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>) digunakan untuk siswa sekolah menengah di <i>Ain Safaia</i> (wilayah dari Nama Algeria). 24 siswa (15-16 tahun), dibagi menjadi dua kelompok, kelompok kontrol 12 siswa dan kelompok eksperimen 12 juga. Kelompok kedua dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari enam orang dan masing-masing memiliki tiga kategori: lemah, sedang, dan baik. Untuk mengumpulkan informasi, menggunakan tes kompetensi dan program pembentukan yang disarankan untuk memilih wasit dari guru.	Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif pada permainan bolavoli	Penelitian dilakukan dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	Pembelajaran kooperatif membantu dalam kemajuan kompetensi yang disebutkan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti merekomendasikan untuk memberikan kepentingan yang lebih tinggi dalam metode pengajaran baru yang terkait dengan keterampilan.
Asep Suherman, 2016	Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dan TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bolavoli	Untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> dan TGT terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli.	metode yang di gunakan yaitu <i>Pre-Experimental</i> dengan design <i>Post-Test Only Group Design</i>	Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dan materi bolavoli	Dalam menerapkan satu model pembelajaran terdapat korelasi keterampilan sosial dengan keterampilan bermain bolavoli serta terdapat peningkatan terhadap keterampilan tersebut.	Model TGT dan <i>cooperative</i> tipe <i>Jigsaw</i> dapat direkomendasikan oleh pendidik pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli.
I Kadek Suadnyana, dkk., 2014	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar <i>Passing</i> Bolavoli.	Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar <i>passing</i> bolavoli melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu guru sebagai peneliti. Dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII J SMP	Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dan materi bolavoli.	Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII untuk meningkatkan aktivitas.	Terdapat peningkatan aktivitas belajar pada teknik dasar <i>passing</i> setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan hasil peningkatan sebesar 86,20% dari observasi awal ke siklus. Hasil belajar siswa meningkat sebesar 89,65% dari observasi awal ke siklus 2.

Penulis dan Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Keunikan	Simpulan
		kelas VIII-J SMP Negeri 5 Singaraja.	Negeri 5 Singaraja berjumlah 29 orang, terdiri dari 14 orang putra dan 15 orang putri. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif.			
Yenni Kurniawati, Ngadimin Ngadimin, dan Ahmad Farhan, 2017	Hubungan Keaktifan Peserta didik dengan Hasil Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> .	Untuk mengetahui hubungan antara keaktifan peserta didik dan hasil belajar dengan menerapkan model <i>Cooperative Learning tipe Group Investigation</i> dalam pembelajaran fisika kelas X	Penelitian menggunakan penelitian korelasional dan pendekatan kuantitatif.	Subjek penelitian yaitu siswa kelas X.	Keaktifan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang baik dapat diperoleh dari keaktifan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.	Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan berpengaruh dalam memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan.
Nindyta Pambayun, 2013	Pengaruh Pemberian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bolavoli Kels VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang.	Untuk mengetahui pengaruh pemberian model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dan mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli.	Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>One Group Pretest Posttest Design</i> dengan sampel penelitian sebanyak 35 peserta didik, kemudian di peroleh data perhitungan nilai precentil untuk <i>pretest</i> dengan rata-rata sebesar 41,14% dan perhitungan nilai precentil data <i>posttest</i> dengan rata-rata sebesar 48,57%, perubahan nilai persentil data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> memperoleh rata-rata 7,48 atau terdapat peningkatan nilai sebesar 18,06%.	Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dan materi bolavoli.	Keberhasilan dari permainan ditentukan oleh semua anggota, sehingga semua anggota harus mampu melakukan <i>passing</i> bawah dengan benar.	Terdapat peningkatan kemampuan <i>passing</i> bawah bolavoli pada peserta didik kelas VII setelah pemberian model kooperatif tipe TGT di SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang.
Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto, 2017	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Teknik Dasar <i>Passing</i> Bawah Permainan Bolavoli.	Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap teknik dasar <i>passing</i> bawah permainan bolavoli siswa SD Negeri Karangampel II.	Penelitian menggunakan teknik analisis data <i>t-test: paired two sample for means</i> dengan data nilai rata-rata sebelum diberikan <i>treatment</i> TGT sebesar 22,57 dan setelah diberikan <i>treatment</i> berupa TGT mengalami peningkatan nilai rata-rata 24,37.	Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dan materi bolavoli.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersosialisasi dan bekerja sama, yang memungkinkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pencarian secara individu, bersama teman dan pengalaman yang diperoleh.	Hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} 3,13 > t_{tabel} 2,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT dapat memberikan pengaruh hasil belajar yang signifikan pada materi teknik dasar <i>passing</i> bawah peserta didik SDN Karangampel II.
Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman, 2013	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (<i>Teams Games Tournament</i>) TGT Terhadap Motivasi Peserta didik Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul	Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bolavoli.	Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu <i>Nonequivalent Control Group Design</i> dengan ketentuan 1 kelompok Eksperimen dengan diberikannya perlakuan berupa penerapan model Kooperatif tipe TGT dan 1 kelompok Kontrol tidak di beri perlakuan TGT.	Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dengan materi bolavoli serta menggunakan subjek kelas X.	Penelitian dilakukan untuk mengetahui motivasi atau minat siswa.	Penerapan model pembelajaran Kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik serta respon sebagian besar siswa terhadap penerapan model pembelajaran <i>Kooperatif Tipe TGT</i> di kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam mengikuti pembelajaran bolavoli adalah setuju.

Penulis dan Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Keunikan	Simpulan
	Kabupaten Trenggalek.					
Gustavo Costa dkk., 2012	<i>Differences in Game Patterns Between Male and Female Youth Volleyball.</i>	Untuk menganalisis perbedaan antara permainan bolavoli remaja putra dan putri dengan mempertimbangkan kompleks permainan, jenis servis, tempo serangan, jenis serangan, dan efektivitas serangan.	Penelitian kuantitatif dengan 19 pertandingan bolavoli Kejuaraan Dunia Pemuda 2007 dianalisis (11 pria, 8 wanita), dengan total 1.816 aksi servis dan 1.914 aksi serangan. Regresi logistik multinomial diterapkan untuk menganalisis tindakan permainan yang dapat membedakan profil permainan pria dan wanita. Tiga variabel yang menunjukkan perbedaan signifikan antara bola voli putra dan putri: jenis servis, tempo serangan, dan jenis serangan.	Penelitian dilakukan pada permainan bolavoli.	Penelitian dilakukan untuk membedakan antara permainan bolavoli pria dan wanita.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tipe <i>serve</i> , tempo serangan, dan tipe serangan menjadi tiga variabel penting yang membedakan antara permainan bolavoli pria dan wanita. Pada penelitian tersebut disarankan untuk mempertimbangkan pembagian anggota. Apabila terdapat <i>team</i> beranggotakan pria dan wanita, maka <i>team</i> lawan juga beranggotakan pria dan wanita. Sehingga kekuatan pemain menjadi seimbang.
Ulfah Khalidah Rozana, Anang Santoso, dan Sugeng Utaya, 2016	Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS	Untuk menjelaskan hubungan motivasi dan hasil belajar, serta bagaimana hubungan motivasi dengan hasil belajar siswa.	Penelitian deskriptif korelasional	Mengetahui motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar.	Penelitian dilakukan pada matapelajaran IPS.	Adanya pengaruh motivasi terhadap rendah atau tingginya hasil belajar yang diperoleh peserta didik, apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi maka peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang tinggi juga sebaliknya apabila peserta didik kurang akan motivasi maka hasil belajar yang akan dicapai relatif rendah.
Elsa Nopitamby Sitorus dan Edy Surya, 2017	<i>The Influence Of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model On Students' Creativity Learning Mathematics</i>	Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> terhadap kreativitas belajar matematika siswa.	Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menentukan satu kelas secara acak untuk dijadikan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan mengujinya untuk mengukur keterampilan, pengetahuan kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Untuk mengetahui hasil belajar matematika. Kreativitas siswa digunakan uji statistik.	Pembelajaran dilakukan dengan metode <i>Teams Games Tournament</i> .	Penelitian dilakukan pada matapelajaran matematika.	Hasil yang baik terhadap kreativitas peserta didik pada saat menerapkan model Kooperatif tipe TGT yaitu sebesar 63,71% dan 36,29% siswanya dipengaruhi oleh faktor lain.
Arsaythamby Veloo, Ruzlan Md-Ali, dan Sitie Chairany, 2016	<i>Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding and Communication</i>	Untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada pemahaman dan komunikasi dalam matematika.	Pendekatan kuantitatif dengan rancangan <i>Randomized Pretest Posttest Control Group</i> digunakan dalam menyusun studi penelitian.	Pembelajaran dilakukan dengan metode <i>Teams Games Tournament</i> .	Penelitian dilakukan pada matapelajaran matematika.	Dalam menggunakan TGT dapat meningkatkan minat peserta didik secara aktif untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dengan temannya dalam sebuah turnamen, TGT juga dapat mendorong peserta didik untuk bersosialisasi saat belajar matematika karena mereka tidak lagi hanya fokus dengan kemampuannya sendiri tapi juga merasa bertanggungjawab kepada pemahaman teman sekelompok maupun yang lain, sehingga TGT mampu membantu para pendidik untuk memaksimalkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

Dari beberapa data yang telah di uraikan di atas, dapat di peroleh hasil bahwa model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif untuk diterapkan pada materi *Passing* bawah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan dapat memberikan motivasi belajar sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang meningkat khususnya pada materi *passing* bawah bolavoli.

Menurut Piaget dan Cook (1952), perkembangan atau kemampuan kognitif merupakan hasil yang diperoleh dari hubungan perkembangan otak dan sistem saraf dengan pengalaman individu yang dapat membantu dalam melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan suatu percobaan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya serta dibantu oleh pertanyaan yang diberikan guru. Guru juga dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik agar termotivasi untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sekitar, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Berdasarkan empat tahap perkembangan kognitif, peserta didik kelas X tergolong dalam tahap operasional formal yang memiliki kemampuan berpikir logis dan abstrak dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”, mampu bekerja secara efektif dan sistematis, serta menganalisis secara kombinasi. Mereka memiliki kemampuan untuk memisahkan antara kenyataan dengan kemungkinan, berpikir dengan berbagai gagasan. Kemampuan yang dimiliki peserta didik pada tahap ini dapat menunjang pembelajaran model TGT yang mengarahkan untuk bekerja secara kelompok dan memungkinkan adanya perbedaan pada setiap individu baik secara akademik maupun non akademik. Kesimpulannya peserta didik pada tahap ini memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya melalui proses pencarian informasi secara pribadi maupun bersama kelompok dalam lingkungannya untuk memperoleh hal baru sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Melalui beberapa pertimbangan dari Kelebihan dan kekurangan model TGT, penulis dapat memberikan beberapa inovasi *games yang* dapat di gunakan saat pembelajaran *passing* bawah bolavoli menggunakan model Kooperatif tipe TGT yaitu :

1. *Circle game*

Circle Game ini merupakan permainan yang membentuk lingkaran dengan satu orang berada ditengah, dengan menggunakan *game* ini dapat menambah wawasan dan sekaligus melatih kemandirian peserta didik untuk tanggung jawab atas tugasnya dalam melakukan *passing* bawah

dengan benar. Dalam penerapannya *circle game* dapat dilaksanakan oleh 11 peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda, satu peserta didik berada di tengah sebagai pengumpan bola tetap, memberikan umpan kepada peserta didik A dan A mengembalikan bola kepada peserta didik yang di tengah kemudian bola di berikan ke peserta didik B dan B mengembalikan bola ke peserta didik ditengah, begitu seterusnya. Menurut Uno (2010:77-78) kemandirian merupakan kemampuan yang sekaligus berguna dalam mengarahkan serta mengendalikan diri sendiri untuk berpikir serta bertindak agar tidak bergantung pada orang lain. Aktivitas ini dapat membantu peserta dalam mempelajari teknik *passing* bawah dengan lebih baik melalui cara berpikir, membangun pengetahuannya, dan dapat menyelesaikan sebuah masalah. Dalam permainan ini hukuman diberikan secara individu. Peserta didik dilatih untuk mampu belajar secara mandiri dalam memahami teknik *passing* bawah, sehingga peserta didik tidak merasa bergantung pada teman.

2. Melempar Bola

Menurut Lestari dkk. (2018) terdapat 4 langkah umum yaitu: (1) Permainan melempar bola, peserta didik berbaris berhadapan dengan masing-masing peserta didik membawa bola; (2) Lempar bola sasaran, peserta didik menembakkan bola ke arah sasaran; (3) Mengumpulkan poin, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dan masing-masing peserta didik melakukan *service* satu kali, jatuhnya bola yang menentukan poin; (4) *Service* bawah berkelompok. Menurut penelitian oleh Deka dan Gusniar, diperoleh hasil bahwa menggunakan permainan lempar bola dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *passing* bawah.

3. 3 on 3

3 on 3 yaitu salah satu permainan modifikasi baik dari segi jumlah pemain, tinggi net dan ukuran lapangan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan teknik *passing* bawah. Hal ini juga diperkuat oleh kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Tri Bagus, dkk bahwa permainan 3 on 3 didalam penerapannya dapat memberikan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik pada materi *passing* bawah bolavoli.

4. *Team vs team*

Team vs team ini merupakan permainan antar 2 kelompok dengan menggunakan formasi permainan bolavoli hanya dengan menggunakan teknik *passing* bawah. Dalam penerapannya guru telah membentuk

kelompok yang sebelumnya telah melaksanakan *passing* bawah dengan karakteristik dan kemampuan antar anggota yang beragam, kemudian antar kelompok diberikan kesempatan untuk bertanding dalam sebuah permainan bolavoli dengan guru sebagai juri dalam permainan. Menurut Samsudin (dalam Jumarin, 2000:63) tujuan belajar di dalam kelompok yaitu, (1) Dapat menguasai Ilmu pengetahuan bersama, di sini peserta didik dapat memupuk rasa kepedulian untuk saling berbagi ilmu bagi teman yang kurang menguasai teknik dalam melakukan *passing* bawah; (2) Dapat mengatasi kesulitan saat belajar bersama, peserta didik dituntut untuk mampu mengatasi persoalan di dalam tim baik menerima kekalahan maupun saat menerima kemenangan; (3) Dapat belajar mengatasi kesulitan dari kelompok lain. Djamarah dan Zain (2002:63) juga berpendapat melalui tim peserta didik masing-masing dibina untuk dapat mengendalikan rasa egois dalam dirinya, sehingga terbina kesetiakawanan antar peserta didik dan peserta didik. Dalam permainan ini hukuman di berikan secara kelompok. Jadi, *game* ini dapat melatih kerjasama antar kelompok untuk mengalahkan kelompok satu sama lainnya, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mampu melakukan *passing* bawah dengan benar agar dapat mengalahkan tim lawan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi dengan perolehan masalah dan hasil penelitian terdahulu yang relevan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif digunakan untuk pembelajaran khususnya pada materi *Passing* Bawah pada permainan Bolavoli. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui meningkatnya hasil belajar *passing* bawah yang signifikan setelah pemberian perlakuan kepada peserta didik dalam pembelajaran berupa penerapan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat diterapkan untuk pembelajaran khususnya pada materi *Passing* Bawah pada permainan Bolavoli di SMAN 1 Kedungpring Kabupaten Lamongan.

Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*:

1. Setelah mengetahui hasil penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat di perhatikan oleh pihak sekolah dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dalam memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami teknik dan prosedur.
2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat bermanfaat bagi pendidik sebagai inovasi dan variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.
3. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah maupun digunakan untuk pembelajaran yang lain.
4. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan objek yang bervariasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Alnedral. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Aris, S. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Costa, G., Afonso, J., Brant, E., & Mesquita, I. (2012). Differences in Game Patterns Between Male and Female Youth Volleyball. *Kinesiology*, 44(1), 60-66.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harbach, B , Mokranil, D , Benzidanel, H , Bendehibal, D , Abdeli, S . (2016). The Effectiveness of the Usage of the Cooperative Learning in the Development of Certain Basic Competencies in Volleyball for 15-16 Years Old Pupils. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(2), 171-176.
- Jumarin, M. (2000). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling Jilid II*. Yogyakarta: Rhineka Cipta

- Karim, D. A., Ginanjar, A., & Sugiyanto, D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli. *JSKK (Jurnal Sains Keolahragaan dan Kesehatan)*, 2(1), 1-4.
- Kurniawati, Y., Ngadimin, N., & Farhan, A. (2017). Hubungan Keaktifan Peserta didik dengan Hasil Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 243-246.
- Lestari, I., Saifuddin., & Amir, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bolavoli untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains Riset*, 8(2), 28-36.
- Maksum, A. (2018). "Olahraga Bermutu untuk Semua". Makalah Disampaikan dalam *Pekan Ilmiah Keolahragaan 2018 Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, Surabaya.
- Mashud. (2018). Analisis Masalah Pendidik PJOK dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 17(2), 77-85.
- Nugroho, D. R. & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Pambayun, N. (2013). Pengaruh Pemberian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(2), 325-328.
- PP. PBVSI. (2005). *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta: PP. PBVSI.
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The Origins of Intelligence in Children (Vol. 8)*. New York: International Universities Press.
- Pratama, Y., & Irianto, D. (2018). Whole Part or Mini Games, Wich One is the Most Effective Training Method to Improve Forearm Passing Ability in Volleyball. *International Conference on Educational Researc and Innovation*, 330, 335-338.
- Rozana, U. K., Santoso, A., & Utaya, S. (2016). Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1607-1611.
- Saputra, D. I. M., & Gusniar. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Bermain Melempar Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 64-73.
- Saputro, K. A. D. (2019). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1), 89-93.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sitorus, E. N., & Surya, E. (2017). The Influence Of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model On Students' Creativity Learning Mathematics. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 34(01), 16-24.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Stojanović, N., Stojanović, T., Stojanović, D., Herodek, K., & Jurko, D. (2014). The Influence of Coordination Abilities on The Precion of Forearm Passing in Volleyball. *Scholarly Journal for Protection, Security, Defense, Education and Training Issues*, 35(1) 75-84.
- Stolz, S., & Pill, S. (2014). Teaching Games and Sport for Understanding: Exploring and Reconsidering its Relevance in Physical Education. *European Physical Education Review*, 20(1) 36-71.
- Suadnyana, I. K., Kanca, I. N., Pasek, M. S., & Ked, S. (2014). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 2(1), 1-10.
- Subekti, T. B. A., Hanief, Y. N., & Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 161-166.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48, 1-3.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8-15.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Uno, H. B. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Veloo, A., Md-Ali, R., & Chairany S. (2016). Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics

Understanding and Communication. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(2), 97-123.

