

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLAVOLI STUDI PADA SISWA KELAS X TPM SMK NEGERI 2 PROBOLINGGO

Robert Alexander Wahyudi

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, Robertalexander701@yahoo.co.id

Taufiq Hidayat

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan: 1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. 2. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-posttest Design*. Populasi yang digunakan penelitian adalah siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Pengaruh signifikan ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* yaitu nilai Z_{hitung} , 4,936 > Z_{tabel} 1,96 atau $Asymp\ Sig = 0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo ternyata memberikan rata-rata peningkatan hasil belajar *passing* bawah siswa sebesar 13,63%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Kooperatif TGT, Hasil Belajar, *Passing* Bawah Bolavoli

Abstrac

Researcher aims: 1. To know the influence of using teams games tournament (TGT) type-cooperative learning model for If there is influence of using Teams games tournament (TGT) type-cooperative learning model for the result on volleyball under passing learning for X-grade students of SMK Negeri 2 Probolinggo. 2. To know how big is the influence for the result of learning for x-grade students SMK Negeri 2 Probolinggo. Kind of this research is experiment researce which designed one group pretest-posttest design. Population which used is students of x-gade SMK Negeri 2 Probolinggo. The result of this research can be concluded that there are significant influence of using the teams games tuornament (TGT) type-cooperative learning model for the result on volleyball under passing learning for X-garde students of SMK Negeri 2 Probolinggo. The significant inflence can be shown based on wilcoxon research result, it is Z_{hitung} , 4,936 > Z_{tabel} 1,96 or $Asymp\ Sig = 0,000 < 0,05$. So the conclution is using of the learning model can increase the students average result of the learning volleyball underpassing, average value 13,63%.

Keywords: learning model, cooperative-TGT, study result, volleyball under passing.

(sportifitas, kejujuran, kerjasama, saling menghargai sesama teman) serta membiasakan pola hidup sehat.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Suherman, 2000: 1). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani harus mengacu pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Karena pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik untuk membangun keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman dirinya sendiri. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil materi *passing* bawah bolavoli. Karena permasalahan yang ada terjadi pada pembelajaran materi *passing* bawah bolavoli. Permainan bolavoli merupakan materi yang sangat digemari oleh siswa baik di tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas bahkan sudah masuk dalam kurikulum pendidikan nasional.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Probolinggo dalam pembelajaran keterampilan teknik dasar *passing* bawah bolavoli masih belum efektif karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi *passing* bawah bolavoli menggunakan metode demonstrasi. Sehingga guru terlalu mendominasi dalam pembelajaran tersebut dan guru cenderung focus dengan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata temannya dalam materi *passing* bawah bolavoli, sehingga banyak siswa yang cenderung pasif dan merasa pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi *passing* bawah bolavoli sangat membosankan. Hal ini akan mengakibatkan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata semakin meningkat dan siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata akan semakin menurun.

Dengan adanya proses pembelajaran pendidikan jasmani materi *passing* bawah bolavoli yang dipaparkan diatas, maka perlu adanya suatu perubahan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penguasaan teknik-teknik dasar bolavoli dengan baik dan benar. Selama ini model pembelajaran yang digunakan metode demonstrasi masih belum maksimal untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan teknik dasar keterampilan bermain bolavoli khususnya *passing* bawah. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani peran guru sangat diperlukan dalam menentukan dan memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik dan esensi dari materi pembelajaran. Dalam penelitian ini dirasa tepat untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Diharapkan dengan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat belajar kelompok bersama temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada temannya untuk mengemukakan gagasan dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok sehingga pembelajaran akan menyenangkan. Akan tetapi apabila dalam pembelajaran tersebut masih kurang jelas tentang materi yang sudah disampaikan, maka bisa bertanya kepada guru.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo”.

METODE

Jenis penelitian adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel.

Menurut Maksum (2009: 30) variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian, sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena

atau gejala tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel bebas adalah Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan Variabel terikat adalah hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Pada penelitian ini teknik yang digunakan menggunakan teknik *cluster sampling*. Yaitu kelas X TPM 2 yang berjumlah 32 siswa laki-laki. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan dengan menggunakan *Ordinal Pairing* yaitu memasangkan-masangkan subjek penelitian berdasarkan ordinal (kemampuan siswa).

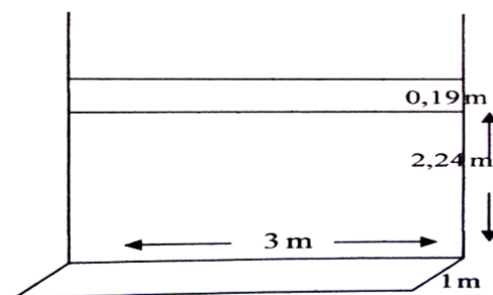
Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *Brumbach forearms pass wall-volly test* (Borrovik, 1969). Tata cara dari pelaksanaan penilaian tes *Brumbach forearms pass wall-volly test* adalah:

Tujuan: Untuk mengukur kemampuan dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah dengan memvoli dinding.

Alat dan Perlengkapan : Dinding yang rata dan halus dengan sasaran tembok setinggi 2,24 m untuk putri dan 2,43 m untuk putra dengan lebar 3 m. Batas tempat berdiri testi dari tembok sejauh 1 m. Perlengkapan bola voli, blangko penilaian, alat tulis, *stop watch* dan meteran dengan kapasitas 30 m yang sudah ditera.

Petunjuk pelaksanaan : Tes dengan bola di tangan siap menghadap ke dinding sasaran. Setelah ada aba-aba “ya” dari petugas, bola dilambungkan ke dinding sasaran, bola dipantul-pantulkan dengan menggunakan *passing* bawah sebanyak-banyaknya selama satu menit.

Skor : Tes melakukan tiga kali percobaan, nilai setiap percobaan adalah jumlah pantulan yang syah sesuai dengan peraturan dan masuk ke daerah sasaran. Jika bola mengenai garis dianggap masuk (syah). Skor akhir adalah dengan merata-rata dari dua kali percobaan terbaik.



Gambar Sasaran Mem-voli Bola KeTembok (Yunus, 1992: 205)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh proses pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program statistik *for windows* 16.0,

selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Deskripsi	Pre-test (X_1)		Post-test (X_2)		Perubahan Nilai % (B)
	Hasil Tes	Nilai %	Hasil Tes	Nilai %	
Rata-rata	19.1	41.25	21.11	46.87	5.62
SD	8.82	30.13	9.01	30.31	5.64
Varians	77.82	908.06	81.24	918.95	31.85
N. Maks	36	90	39	90	20
N. Min	5.50	10	7.50	10	0
% Peningkatan	13,63%				

Tabel 1 Deskripsi Hasil Belajar *Passing* Bawah BolaVoli

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa diskrpsi kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa sebelum diberikan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai berikut: Rata-rata tes sebesar 19,1 kali/menit dengan standar deviasi sebesar 8,82 kali/menit; varians sebesar 77,82 kali/menit; nilai maximum sebesar 36 kali/menit; dan nilai minimum sebesar 5,50 kali/menit. Sedangkan skor *Pre-test* berdasarkan perhitungan nilai percentil yaitu : rata-rata sebesar 41,25; standar deviasi sebesar 30,13; varians sebesar 908,06; nilai maximum sebesar 90 dan minimum sebesar 10.

Untuk hasil sesudah diberikan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh rata-rata tes sebesar 21,11 kali/menit dengan standar deviasi sebesar 9.01 kali/menit; varians sebesar 81,24 kali/menit; nilai maximum sebesar 39 kali/menit; dan nilai minimum sebesar 7,50 kali/menit. Sedangkan skor *Pre-test* berdasarkan perhitungan nilai percentil yaitu : rata-rata sebesar 46,87; standar deviasi sebesar 30,31; varians sebesar 918,95; nilai maximum sebesar 90 dan minimum sebesar 10.

Perubahan nilai percentil *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut: rata-rata sebesar 5.62; standar deviasi sebesar 5.64; varians sebesar 31.85; nilai maximum sebesar 20; nilai minimum sebesar 0. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perubahan rata-rata sebesar 5.62 atau ada peningkatan sebesar 13,63% antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hal ini berarti pemberian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo memberikan peningkatan hasil belajar *passing* bawah sebesar 13,63%.

Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan sebaran data, salah satunya dengan menggunakan perhitungan *chi-square*. Uji ini dilakukan dengan melihat nilai selisih yang diperoleh antara peluang kumulatif dari observasi dengan peluang secara teoritis. Untuk menentukan apakah sebaran data normal atau tidak, dapat dilihat dari nilai χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} . Jika nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data tersebar normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil perhitungan uji normalitas pada tabel berikut menurut perhitungan *chi-square* di bawah ini.

Tabel 2 Uji Normalitas data

Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	26,461	11,07	Tidak Normal
<i>Post-Test</i>	25,322	11,07	Tidak Normal

Hasil tabel 2 di atas memberikan informasi bahwa hasil perhitungan Chi square data *passing* bawah *Pre-test* didapatkan harga χ^2_{hitung} sebesar 26,461 dengan tingkat kesalahan sebesar 5 % dan dk = 5 maka didapat harga χ^2_{tabel} sebesar 11,07. Sesuai kriteria bahwa harga $\chi^2_{hitung} (26,46) > \chi^2_{tabel} (11,07)$, maka tolak H_0 dan terima H_a , berarti data *passing* bawah *pre-test* tidak berdistribusi normal.

Sedangkan hasil perhitungan data *passing* bawah *Post-test* didapatkan harga χ^2_{hitung} sebesar 25,322 dengan tingkat kesalahan sebesar 5 % dan dk = 5 maka didapat harga χ^2_{tabel} sebesar 11,07. Sesuai kriteria bahwa harga $\chi^2_{hitung} (25,322) > \chi^2_{tabel} (11,07)$, maka tolak H_0 dan terima H_a , berarti data *passing* bawah *pre-test* tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa kedua data tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas, oleh karena itu untuk keperluan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik non parametris.

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dapat dijabarkan melalui pengajuan hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada siswa. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistic untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya.

Analisis deskriptif dipaparkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata sampel berpasangan dengan menggunakan analisis uji *Wilcoxon Match Pairs Test* (nilai yang digunakan dalam penghitungan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* adalah nilai *pre-test* dan nilai *post-test*).

Berikut ini hasil perhitungan uji beda rata-rata *Wilcoxon Match Pairs Test* antara data kemampuan *passing* bawah siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 3 Hasil penghitungan Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Variabel	N	Z	Sum of Ranks	
			Negative	Positive
Posttest-Pretest	32	-4.025 ^a	.00	153.00

Dengan mengkonsultasikan nilai Z_{hitung} dan nilai Z_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan tolak H_o karena nilai Z_{hitung} , $4,936 > Z_{tabel} 1,96$ atau $Asymp Sig = 0,000 < 0,05$. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dikatakan, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo adalah signifikan.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Hal ini menjadi bukti bahwa penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa memberikan rata-rata peningkatan hasil belajar *passing* bawah sebesar 13,63%.

Dari hasil uji signifikan, diketahui nilai Z_{hitung} , $4,936 > Z_{tabel} 1,96$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara tes hasil belajar *passing* bawah sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil penelitian diatas merupakan suatu bukti bahwa pemberian model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesesuaian dengan kajian teoritis, hal ini semakin memperjelas bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Terdapat pengaruh signifikan dengan hasil uji *Wilcoxon* yaitu nilai Z_{hitung} sebesar $4,936 > Z_{tabel} 1,96$ atau $Asymp Sig = 0,000 < 0,05$.

Pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo ternyata memberikan peningkatan hasil belajar *passing* bawah siswa sebesar 13, 63%.

SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan hasil penelitian, sebaiknya pemberian model pembelajaran kooperatif dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran *passing* bawah bolavoli.
2. Model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran disekolah tidak hanya digunakan sebatas permainan bolavoli saja tetapi bisa digunakan pada proses pembelajaran olahraga lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : UnesaUniversity Press
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Yunus, Muhammad. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.