

Peningkatan Kemampuan Servis Bawah Bola Voli Melalui Metode Pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)*

Rachmat Permadi^{1✉}, Sisworo², Suratman³

¹ Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi, Universitas Negeri Semarang

² SMA Negeri 10 Semarang

³ Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang

Corresponding author : rachmatpermadi99@gmail.com

Article Info

History Articles

Received : 21 Mei 2024

Accepted : 28 Mei 2024

Published : 31 Mei 2024

Kata Kunci

Bola Voli; Penelitian
Tindakan Kelas; TGT.

Keywords

Action Research; TGT;
Volley Ball.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar bola voli pada kelas X SMA Negeri 10 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bentuk penelitian kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 10 Semarang yang berjumlah 34 peserta didik, yang terdiri 11 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sebelum tindakan atau pra-siklus ada 3 orang peserta didik (9%), setelah diberikan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar menjadi 16 orang peserta didik (47%). Kemudian peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus II, yakni sebanyak 28 orang peserta didik yang tuntas atau sebesar 82%. Jadi disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang. Simpulan dari penelitian, hasil dari metode TGT pada pembelajaran Bola Voli memberikan hasil yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar. Rekomendasi dari penelitian ini adalah Metode pembelajaran TGT dapat diterapkan di pembelajaran permainan selain Bola Voli.

Abstract

The purpose of this research is to find out whether the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model influences volleyball learning outcomes in class X SMA Negeri 10 Semarang. This type of research is classroom action research (PTK) in the form of quantitative research. The subjects in this research were all students in class X-1 of SMA Negeri 10 Semarang, totaling 34 students, consisting of 11 male students and 23 female students. The results of data processing show that there were 3 students (9%) who completed the action before the action or pre-cycle, after being given the action in cycle I, there was an increase in the completion of learning outcomes to 16 students (47%). Then there was an increase in the completeness of learning outcomes in cycle II, namely as many as 28 students completed it or 82%. So, it is concluded that there is an influence of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on volleyball learning outcomes in class X students at SMA Negeri 10 Semarang. Result of this Study, TGT can increase the students learning outcomes. TGT Methode should be implement to other games learning like volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif. Pendidikan jasmani tidak akan mencapai tujuan tanpa adanya rencana yang matang dalam proses pembelajarannya. Berkaitan dengan proses pembelajaran maka perlu adanya pendekatan, strategi pembelajaran yang tepat didalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani (Irwanto & Setyaningsih, 2020). Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab guru merupakan garda terdepan yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek belajar. Melalui proses belajar seseorang akan mendapatkan perubahan dalam dirinya masing-masing.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilaksanakan di sekolah secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat mengembangkan sikap positif peserta didik yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Penjelasan ini mengisyaratkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bukan semata-mata berurusan dengan pembentukan raga tetapi melibatkan seluruh aspek perkembangan manusia sesuai dengan cita-cita terbentuknya profil pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, gotong royong kebhinekaan global, kritis, dan mandiri (Husaini, 2023).

Pendidikan jasmani di sekolah pada perkembangannya memiliki banyak model pembelajaran, Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli bahkan beberapa pendidik telah mengembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, serta hasil belajar dapat memberi makna yang berguna bagi peserta didik itu sendiri, selain dari pada itu dapat memotivasi bagi pendidik untuk meningkatkan profesionalisme dalam hal pembelajaran. Bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik peserta didik yang bervariasi. Karena peserta didik memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu (Irwanto & Setyaningsih, 2020).

Model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun jenis-jenis pembelajaran menurut suprijono pada (Afandi, Chamalah, & Puspita Wardani, 2009) dapat dibagi menjadi dua yaitu: pendekatan langsung dan pendekatan kooperatif. Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan *active teaching* yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

Sedangkan pendekatan pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Menurut (Arief & Taufiq, 2018), Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar, model pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif, salah satunya yaitu: *Teams Game Tournament* (TGT). Peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok dan dipadu dengan kompetensi antar anggota dalam bentuk permainan.

Dalam pembelajaran PJOK kurikulum merdeka, permainan bola voli merupakan sub bagian materi pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dan dipisahkan oleh sebuah jaring atau net (Finamore et al., 2021). Pada permainan bola voli terdapat teknik dasar yang digunakan sebagai acuan untuk pembelajaran, teknik dasar bola voli yakni *passing*, *service*, *block*, dan *smash*.

Salah satu teknik dasar yang sangat penting pada pembelajaran bola voli adalah teknik servis. Menurut (Nasuka, 2020) teknik Servis dalam bola voli adalah pukulan pertama untuk memulai permainan bola voli. Servis dilakukan oleh pemain dari daerah servis. Pada mulanya servis dilakukan hanya sekedar untuk memulai permainan, tetapi dalam perkembangan selanjutnya fungsi servis tidak lagi sekedar memulai permainan melainkan memberikan suatu serangan kepada pihak lawan. Secara garis besar teknik servis dikategorikan menjadi dua yaitu servis tangan bawah dan servis tangan atas. Pembagian tersebut berdasar pada posisi tangan terhadap kepala saat melakukan servis.

Servis tangan bawah merupakan servis yang paling sederhana dan mudah dilakukan. Teknik servis ini tepat untuk diajarkan kepada pemain pemula atau pemain wanita karena mereka pada umumnya belum memiliki tenaga yang kuat (Nasuka, 2020). Gerakan untuk servis tangan bawah lebih alamiah dengan tenaga yang tidak terlalu besar, namun jika dilakukan dengan teknik yang salah maka bola hasil dari gerakan akan tidak terarah.

Pada pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di kelas X-2 SMA Negeri 10 Semarang, terdapat sebuah permasalahan dimana peserta didik memiliki nilai yang masih dibawah jauh dari nilai sempurna bahkan masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan teknik . Peneliti melihat dari hasil nilai pembelajaran semester 1 dan perlakuan *pre-test* pada peserta didik di kelas X-2 SMA Negeri 10 Semarang. Hal ini terjadi karena peserta didik melakukan kesalahan dalam melakukan teknik dasar passing bawah, kesalahan tersebut yakni posisi kaki yang salah, pukulan yang terlalu pelan, bola bergerak ke atas, gugup memukul bola, dan kurang fokus saat melakukan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, untuk membantu pemahaman peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 10 Semarang dalam praktik melakukan servis bawah, diperlukan solusi yang tepat agar dapat mendukung proses pembelajaran. Sehingga diperoleh tujuan dari penulisan laporan

ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi servis bawah mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua atau tiga siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Wijaya & Syahrums, 2013). Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang kota Semarang yang berjumlah 34 peserta didik. Fokus pada penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli peserta didik melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, siklus pertama dan kedua masing-masing berlangsung selama 2 minggu atau keseluruhannya 4 pertemuan dengan memberikan tindakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Masing-masing siklus memiliki tahapan yakni perencanaan tindakan dengan membuat sebuah modul ajar, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data (pengamatan/observasi), refleksi (analisis, dan interpretasi), dan perencanaan tindak lanjut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes kemampuan teknik dasar servis bola voli yang dikembangkan oleh Barlet,dkk pada (Narlan & Juniar, 2020).

Data hasil penelitian baik observasi maupun hasil pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif, yakni dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu skor rata-rata, presentase, nilai minimum dan nilai maksimum, yang dicapai setiap siklus. Dalam penelitian ini analisa dilakukan dengan mengelompokan data yang diperoleh melalui observasi kemudian dipresentasi setelah itu untuk ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

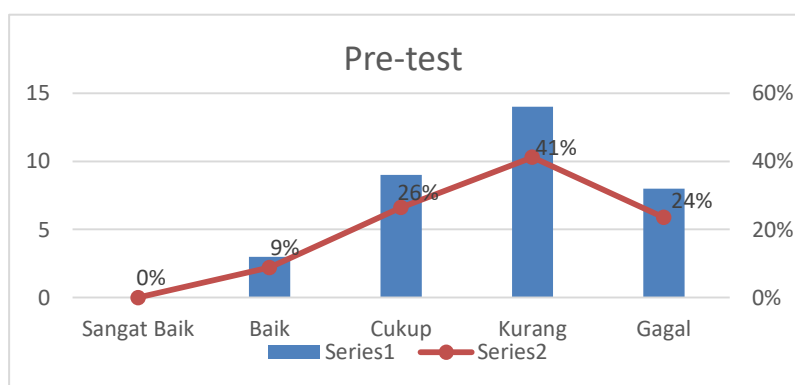
$$P = \frac{\sum \text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

Hasil keberhasilan peserta didik diperoleh melalui skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberi tindakan berupa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pra-siklus, siklus 1, siklus 2, yaitu apabila peserta didik mampu melampaui KKTP dengan memperoleh predikat Baik dan ketuntasan hasil belajar dalam satu kelas mencapai 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar pada pra-siklus diperoleh berdasarkan hasil observasi awal penelitian di lapangan serta data yang diberikan oleh guru PJOK di SMA Negeri 10 Semarang. Observasi dilakukan dengan

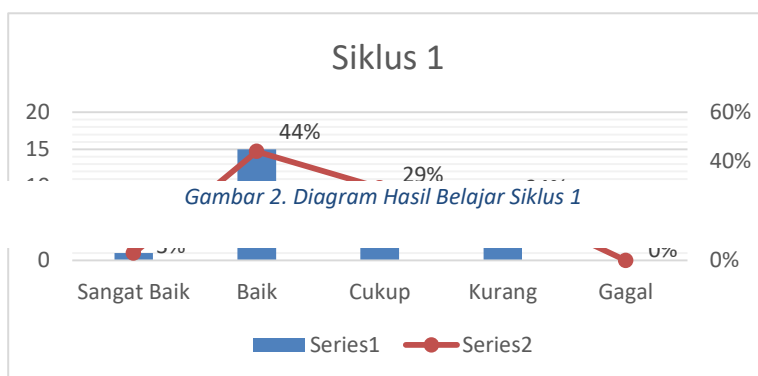
tujuan untuk mengetahui permasalahan yang biasanya dihadapi oleh guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pra-siklus kondisi awal peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang pada mata pelajaran PJOK masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan gerakan servis bawah dengan benar. Teknik awalan servis masih belum sesuai, sikap badan, dan perkenaan bola saat awalan masih perlu ditingkatkan dengan latihan yang intensif. Hal itu dapat dilihat berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran, selain itu faktor yang mempengaruhi pembelajaran menjadi kurang optimal yaitu belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif, sehingga kurangnya hasil belajar peserta didik ketika dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas X SMA Negeri 10 Semarang, hal ini terlihat dari hasil *Pre-test* yang dilakukan peneliti. Pembelajaran dengan model yang kurang variatif dan partisipasi peserta didik, membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang yang berjumlah 34 peserta didik, ditemukan bahwa peserta didik yang tuntas melaksanakan pembelajaran hanya 3 peserta didik yang mencapai KKTP dengan presentase 9%, sedangkan peserta didik yang mencapai kategori cukup yakni mencapai 9 orang dengan persentase 26%, hasil peserta didik yang mencapai nilai kurang yakni 14 peserta didik dengan persentase 41%, dan peserta didik yang gagal terdapat 8 peserta didik dengan persentase 24%. Hasil *Pre-test* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Pra Siklus

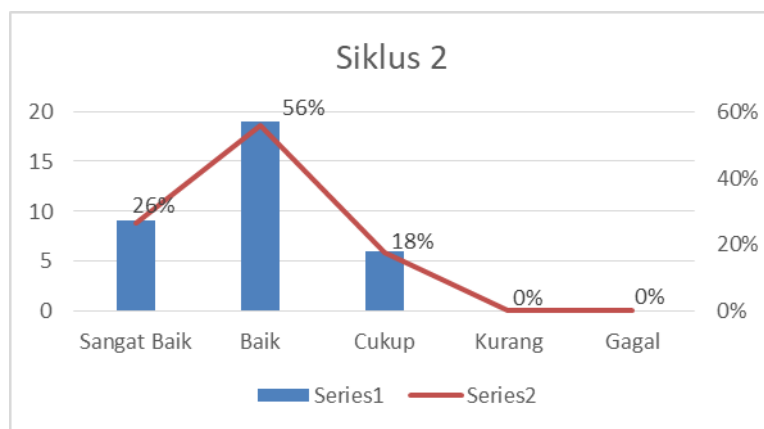
Setelah mendapati hasil dari observasi peserta didik pada pra siklus, peneliti membuat rancangan tindak lanjut berupa rancangan pembelajaran yang terdiri modul ajar menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT) dimana setiap pembelajarannya dibuat sebuah pembelajaran berkelompok dengan sistem kompetisi yang di modifikasi. Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus I terdapat hasil belajar passing atas bola voli dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang setelah diberikan Tindakan Siklus I dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam kategori sangat baik sebesar 3% sebanyak 1 peserta didik, peserta didik yang mendapatkan nilai baik sebanyak 15 peserta didik sebanyak 44% dan peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP sebesar 53% atau sebanyak 18 peserta didik yang terbagi dari 29% yang mendapatkan nilai cukup, 24% mendapatkan nilai kurang,. Lebih jelasnya disajikan kedalam grafik data siklus I setelah diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Servis bawah pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus 1

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus 1, masih banyak peserta didik yang belum melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan. Maka dari itu penelitian dilanjutkan dengan siklus 2 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis bawah permainan bola voli. Siklus 2 Berdasarkan Tindakan Siklus 2 terdapat hasil belajar servis bawah bola voli setelah diberikan Tindakan 2 dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan jumlah keseluruhan peserta didik 34 peserta didik yaitu peserta didik yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 8 peserta didik atau 26% dan peserta didik yang mendapat nilai dengan kategori baik sebanyak 19 peserta didik atau sebesar 56%, serta peserta didik yang mendapat nilai dengan kategori cukup sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 18%, jadi peserta didik yang sudah mencapai nilai KKTP sebesar 82% atau sebanyak 27 orang peserta didik sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sebesar 12,12% atau sebanyak 6 orang peserta didik. Lebih jelasnya disajikan kedalam grafik data siklus II setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar passing atas pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siklus 2

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran servis bawah dalam permainan bola voli di kelas X SMA Negeri 10 Semarang. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sebelum tindakan atau pra-siklus ada 3 orang peserta didik (9%), setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar menjadi 16 orang peserta didik (47%). Kemudian peningkatan ketuntasan hasil belajar juga terjadi lagi dengan menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II, yakni sebanyak 28 orang peserta didik yang tuntas atau sebesar 82%.

Berdasarkan hasil yang telah ditunjukkan di atas, menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 10 Semarang. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik semakin merasa tidak bosan dalam melakukan kegiatan belajar karena dalam pembelajaran dipadukan dalam bentuk permainan berkelompok pada setiap aktivitasnya. Peserta didik tidak hanya melakukan gerakan teknik dasar servis bawah bola voli tapi juga melakukan pembelajaran permainan berkelompok yang telah di modifikasi sedemikian rupa untuk setiap peserta didiknya dapat saling berkerja sama dalam mempelajari materi yang diberikan, sehingga peserta didik lebih memahami gerakan-gerakan yang akan di peraktekan sehingga peserta didik mampu melakukan teknik-teknik dan gerakan yang terdapat di materi servis bola voli dengan benar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dengan demikian Berdasarkan hasil penelitian dan menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar dalam materi servis bawah

bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Semarang. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan pembelajaran agar peserta didik tertarik dan lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap bapak Sisworo selaku guru pamong SMA Negeri 10 Semarang dan bapak Suratman selaku dosen pembimbing PPL 2 SMA Negeri 10 Semarang yang telah meluangkan sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan artikel penelitian tindakan kelas (PTK) ini yang ditunjukan untuk memenuhi tugas perkuliahan PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, m., chamalah, e., & puspita wardani, o. (2009). *Model dan metode pembelajaran. Computer physics communications* (vol. 180). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Arief, i., & taufiq, h. (2018). 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 belajar tunt, 06, 30–34.
- Finamore, p. Da s., kós, r. S., corrêa, j. C. F., d, collange grecco, l. A., de freitas, t. B., ... dodson, j. (2021). Pengaruh model cooperative learning terhadap penguasaan keterampilan passing bawah bola voli ruman. *Journal of chemical information and modeling*, 53(february), 2021. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076>
- Husaini. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran pjok melalui prinsip-prinsip latihan frequency, intensity, time, tipe (fitt). *Fitt*, 4(1), 9–15.
- Irwanto, e., & setyaningsih, p. (2020). Metode pembelajaran langsung dan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (tgt) pada hasil pembelajaran passing bawah bola voli. *Journal of chemical information and modeling*, 6(1), 9–17. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/600>
- Narlan, a., & juniar, t. (2020). *Buku pengukuran dan evaluasi olahraga (prosedur pelaksanaan tes dan pengukuran dalam olahraga pendidikan dan prestasi)*. (amry rasyadany, ed.) (1st ed.). Yogyakarta: cv budi utama. Retrieved from www.deepublish.co.id
- Nasuka. (2020). Pemain bola voli prestasi. *Lppm universitas negeri semarang*.
- Wijaya, c., & syahrums. (2013). *Penelitian tindakan kelas*.