

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLAVOLI  
KELAS IX SMA 1 JOMBANG**



**RISFANDI SETYAWAN, M.Pd  
NIDN: 0726098702**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
JOMBANG  
2020**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLAVOLI KELAS IX SMA 1  
JOMBANG**

**RISFANDI SETYAWAN**  
[Risfandi\\_1@yahoo.co.id](mailto:Risfandi_1@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Penelitian Ini Bertujuan Mengetahui ada pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) pada peserta didik pada pembelajaran passing atas bolavoli kelas ix sma 1 jombang. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah desain *Pre-test and Post-test Group* , dengan jumlah sampel 40 orang , instrument tes menggunakan tes passing bawah, Norma Tes Pasing Atas Liba dan Stauff

Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli ternyata memberikan peningkatan didik sebesar 29,63 %. Dari hasil analisa uji-t didapatkan pada peserta didik kelas X nilai  $t_{hitung}$  8,013 > nilai  $t_{tabel}$  1,68. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dengan tipe TGT memberikan peningkatan terhadap keterampilan *passing* atas bolavoli pada pembelajaran penjasorkes.

***Kata Kunci*** : TGT, Pembelajaran Bolavoli.

## A. LATAR BELAKANG

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi masa depan. Seperti dikutip dalam Model Pembelajaran Inovatif (Joyce dalam Trianto, 2007: 5), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Pemilihan model pembelajaran oleh para pendidik untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan penyampaian materi oleh pendidik.

Cara penyampaian materi ajar kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru penjaskes dinilai masih kurang dari segi inovasi. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani cenderung tradisional yang menggunakan guru sebagai pusat perintah bagi peserta didik. Dilihat dari antusiasme peserta didik juga masih dinilai sangat kurang oleh peneliti. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik yang enggan untuk melakukan aktifitas motorik dilapangan. Untuk meningkatkan gerak peserta didik di lapangan seharusnya bisa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Slavin mendefinisikan tentang model pembelajaran TGT sebagai berikut:

TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) kecuali satu hal sebagai ganti kuis dan *system* skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kinerja akademiknya (Slavin, 2005:163).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan turnamen akademik sebagai ganti kuis dalam pembelajarannya. Dan setiap anggota kelompok yang mengikuti setiap turnamen harus memiliki suatu kemampuan kenerja akademik yang hampir setara.

Pada kesempatan kali ini peneliti mencoba menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2013:83). Persaingan yang ditimbulkan dalam model pembelajaran ini

dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar lebih meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:2). Hasil belajar ini merupakan sebuah tolak ukur dalam mengetahui seorang peserta didik berhasil atau tidak berhasil dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini juga dapat mempengaruhi kelangsungan dari proses pembelajaran peserta didik itu sendiri. Peserta didik dikatakan berhasil apabila telah mencapai satu kriteria yang telah ditetapkan oleh peserta didik didalam sebuah kriteria ketuntasan minimal di sekolah.

Dalam olahraga pilahan terdapat salah satu olahraga bolavoli. Di dalam olahraga tersebut terdapat berbagai macam teknik dasar, salah satunya adalah *passing*. *Passing* dibedakan menjadi dua yaitu *passing* atas dan *passing* bawah. *Passing* atas adalah salah satu variasi mengumpan bola dari satu teman ke teman yang lain dimana posisi bola berada di atas kepala si pengumpun. *Passing* atas ini sering digunakan pada saat akan melakukan penyerangan.

Kesalahan yang sering dilakukan oleh para peserta didik dalam melakukan *passing* atas adalah perkenaan pada bola atau sikap badan pada saat melakukan *passing* atas tersebut. Peserta didik sering melakukan *passing* atas dengan dorongan dari 6 jari saja, padahal *passing* atas yang benar adalah perkenaan bola dengan seluruh jari-jari tangan. Sedangkan dari sikap badan, peserta didik sering hanya berdiri tanpa ada kesiapan saat menerima bola. Seharusnya peserta didik menggunakan kuda-kuda salah satu kaki didepan dan kedua telapak tangan berada di atas kepala

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang. “Apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) pada peserta didik pada pembelajaran *passing* atas bolavoli kelas ix sma 1 jombang

## A. Belajar

Kemampuan belajar yang dimiliki seseorang sangat penting untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin modern. Belajar merupakan sesuatu yang kompleks yang menyangkut gerak tubuh, emosi serta perasaan dan belajar dianggap menampakkan hasil apabila yang dilihat adalah bentuk akhir dari berbagai pengalaman. Belajar adalah aktivitas yang menunjukkan terjadinya kemampuan-kemampuan baru yang relatif tetap karena adanya usaha (Ermawan, 2010:7). Bentuk akhir itu berupa menampaknya sifat-sifat yang berhubungan dengan apa yang dipelajari.

Menurut Winkel dalam Riyanto (2005: 3) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai sikap.

Menurut pendapat diatas, belajar merupakan suatu proses interaksi dari setiap individu dengan lingkungannya yang mengakibatkan perubahan pada dirinya, baik dari segi pengetahuan, pemahaman, ketrampilan maupun sikap dari individu itu sendiri. Menurut Gagne dalam Dimiyati (2009: 10) belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Kapabilitas baru merupakan suatu tujuan dari sebuah proses interaksi individu. Timbulnya kapabilitas baru berasal dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh individu. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar perlu dilakukan suatu penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu (Sudjana, 2011:111). Hasil yang diperoleh dari penilaian atau evaluasi dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011:2). Identiknya hasil belajar merupakan suatu tolak ukur keberhasilan dari peserta didik dalam menyerap materi ajar yang telah disampaikan oleh pendidik. Pendidik bisa menentukan kelanjutan materi bagi peserta didik tersebut dari hasil belajar yang dicapai oleh seorang peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati, 2009:3). Hasil ini diperoleh melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Dua aspek yang saling berhubungan ini memiliki peran strategis sendiri-sendiri.

## **B. *Passing* Atas**

*Passing* adalah teknik memantulkan bola dengan menggunakan tangan, sehingga bola bisa terpantul dan bisa diberikan kepada pemain berikutnya (Mutahir, 2013:30). *Passing* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli. *Passing* merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh pemain untuk menerima bola *passing* dari pemain lain dalam satu tim yang merupakan hasil *passing* servis atau smes dari pihak lawan.

Dalam bolavoli, *passing* dibedakan menjadi dua, *passing* bawah dan *passing* atas. *Passing* bawah banyak dilakukan untuk menerima servis atau smes dari pihak lawan. Sedangkan *passing* atas atau sering diidentikkan

dengan umpan kepada seorang *spiker* dalam permainan bolavoli. Sangat sering dijumpai dalam berbagai permainan bolavoli *passing* atas dilakukan pada bola kedua, artinya setelah servis dilakukan oleh pemain lawan, maka penerima servis adalah dengan *passing* bawah merupakan bola pertama, sedangkan bola kedua yang dilakukan oleh pengumpan yang bertujuan untuk mengumpan bola kepada pemain pemukul.

Dalam melakukan *passing* atas terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai yaitu posisi awal dan posisi perkenaan bola. Pada posisi awal saat melakukan *passing* atas sikap tubuh adalah posisi kedua tangan menghadap ke bola. Mata melihat ke arah datangnya bola. Dan yang terakhir, kuda-kuda menggunakan salah satu kaki di depan dan sedikit ditekuk.

### C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Sukanto, dalam Trianto, 2010:5). Dari pernyataan tersebut model pembelajaran merupakan sebuah langkah awal yang harus disusun untuk menunjang kelancaran penyampaian materi ajar yang memperhatikan tujuan dari sebuah proses pembelajaran. Dari satu model pembelajaran kita dapat menyusun sebuah proses pembelajaran yang runtut dan saling berkaitan satu sama lain sehingga materi ajar dapat tersampaikan secara utuh dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Adapun Arens (dalam Trianto, 2010:5) menyatakan bahwa “*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*” Yang artinya istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu dalam memilih model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Menurut Arens (dalam Trianto 2010:9) menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar yaitu :

presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arens dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diuji cobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu.

Disisi lain Khabibah (dalam Trianto, 2010:8), menyatakan bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektifitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga untuk ke dua aspek ini perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrument penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

#### **D. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategis pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen dalam Trianto, 2010:42). Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa lebih dituntut untuk saling bekerjasama satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan kelompok. Setiap pekerjaan atau kuis yang diberikan oleh pendidik bertujuan untuk memberikan suatu stimulus kepada peserta didik agar lebih bisa bekerjasama dalam kelompoknya.

Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2005:8). Disini setiap kelompok yang menginginkan agar timnya berhasil untuk memenangkan suatu kuis, mereka akan mendorong anggota timnya untuk bekerja lebih baik dan maksimal. Dengan demikian para anggota tim harus belajar dengan giat dan bertanggung jawab atas kemajuan belajar rekan setimnya. Keberhasilan belajar menurut metode pembelajaran kooperatif ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman sebaya dan di bawah bimbingan tenaga pendidik, maka proses penerimaan dan pemahaman peserta didik akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik juga diberikan kemampuan yang diperlukan ketika ia terjun dimasyarakat umum. Selain tujuan tersebut menurut Zamroni (Dalam Trianto, 2009:57) manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Dari pernyataan tersebut dapat dikemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif yang diterapkan di kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerjasama dan meningkatkan pengetahuan secara merata dalam kelas untuk bekal mereka ketika akan terjun dalam kehidupan bermasyarakat supaya peserta didik tersebut menjadi insan yang berguna dan memberikan kontribusi dalam kehidupan bermasyarakatnya.

Dalam mencapai tujuan diatas setiap peserta didik maupun pendidik harus menempuh beberapa tahapan yang tidak mudah. Beberapa langkah yang digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti yang diungkapkan Ibrahim dalam Trianto (2007: 54) dalam bukunya pembelajaran kooperatif dapat disebutkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Fase-fase pembelajaran kooperatif

Fase	Kegiatan Tenaga pendidik
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Tenaga pendidik Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar
Fase 2 Menyajikan/ menyampaikan informasi	Tenaga pendidik Menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar	Tenaga pendidik Menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Tenaga pendidik Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka

Evaluasi	Fase 5 Tenaga pendidik Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Memberikan penghargaan	Fase 6 Tenaga pendidik Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Trianto 2007:54

#### E. TGT ( *Team Game Tournament* )

Metode pembelajaran tipe TGT merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan tenaga pendidik setiap hari untuk membantu peserta didik belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu belajar satu sama lainnya. Menurut Julianto (2011:49) mengatakan, TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Mengacu pada pendapat diatas maka dengan pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat membuat kemajuan besar ke arah peningkatan keterampilan yang dimiliki peserta didik, terutama terhadap peningkatan keterampilan teman dalam satu tim. Hal ini di dasari oleh perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh anggota tim.

TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) kecuali satu hal sebagai ganti kuis dan *system* skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kinerja akademiknya (Slavin, 2005:163).

Dari pernyataan diatas dapat dijelaskan bahwa turnamen sebagai ganti dari kuis, memungkinkan para peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk menjadi yang terbaik di setiap turnamen. Setiap individu akan mewakili timnya dalam turnamen dengan tim lain yang kemampuan akademik yang setara.

Ada 4 komponen yang terdapat dalam pembelajaran tipe TGT, seperti yang diungkapkan Slavin (2005:166) mengemukakan bahwa komponen TGT antara lain :

1. Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran tenaga pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin tenaga pendidik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan tenaga pendidik, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games*.

Pada komponen ini peran seorang pendidik merupakan hal kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran suatu materi. Sumber pembelajaran disampaikan seutuhnya kepada peserta didik yang kemudian akan dikembangkan dalam kelompoknya masing-masing.

2. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalam materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

Tim merupakan fitur yang sangat penting dalam pembelajaran kooperatif tipe ini. Menurut Slavin (2005:144) pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu setiap anggotanya. Dengan demikian setiap anggota tim akan merasa bertanggung jawab akan keberhasilan dari timnya tersebut. Mereka akan berusaha bekerjasama dalam mengatasi setiap masalah yang timbul di dalam tim tersebut sehingga akan mendongkrak kemampuan anggota tim disaat *games* atau *tournament*.

3. *Games*/ permainan

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dimainkan dimeja-meja *tournament* yang terdiri dari 5 atau 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan akademik sama atau mendekati sama. Bagi

kelompok yang mendapatkan skor/poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari tenaga pendidik.

Games ini dalam pembelajaran TGT sebagai ganti kuis. Disini setiap anggota tim yang bermain dalam turnamen ini memiliki kemampuan yang hampir sama. setiap pemain ini mengumpulkan nilai yang sebanyak-banyaknya untuk skor timnya sendiri. Games ini juga sebagai tolak ukur bagi pendidik untuk mengetahui kinerja dalam sebuah kelompok belajar.

#### 4. *Tournament*

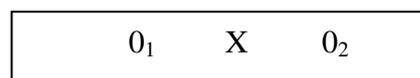
*Tournament* merupakan struktur dimana games berlangsung. *Tournament* dilaksanakan setelah tenaga pendidik menyelesaikan presentasi kelas penyajian kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Merupakan sebuah tatanan atau aturan untuk mengatur jalannya sebuah permainan. Hal ini dimaksudkan untuk memacu setiap anggota kelompok untuk lebih meningkatkan kinerja kelompoknya.

### **Rancangan Penelitian**

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah desain *Pre-test and Post-test Group*.



*Gambar 3.1: Desain Penelitian*  
Sumber : Arikunto 2010:124

Keterangan:

$0_1$  : Observasi sebelum Eksperimen (*Pre-Test*) Kelompok Eksperimen

X : Perlakuan (*Treatment*)  
O<sub>2</sub> : Observasi setelah Eksperimen (*Post-Test*) Kelompok Eksperimen

Adapun populasi penelitian dalam hal ini adalah seluruh peserta didik pada SMAN 1 Jombang Jombang. Pengambilan sampel oleh peneliti pada kali ini menggunakan teknik Sampel Bertujuan (*Purposive Sample*). Hal ini didasarkan dengan adanya kecenderungan melakukan kesalahan dalam melakukan *passing* atas pada siswi putri kelas X.

Peneliti menggunakan lembar penilaian untuk mencatat hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan dalam penelitian. Hasil yang didapat dari hasil lembar penilaian tersebut akan menjadi acuan dalam pengolahan data dalam penelitian ini.

Pelaksanaan tes *passing* atas bolavoli dilakukan dua kali yaitu sebelum *treatment* (*pre-test*) dan sesudah *treatment* (*pos-test*). Pada kesempatan kali ini peneliti menggunakan norma dari Liba dan Stauff.

1. Tujuan

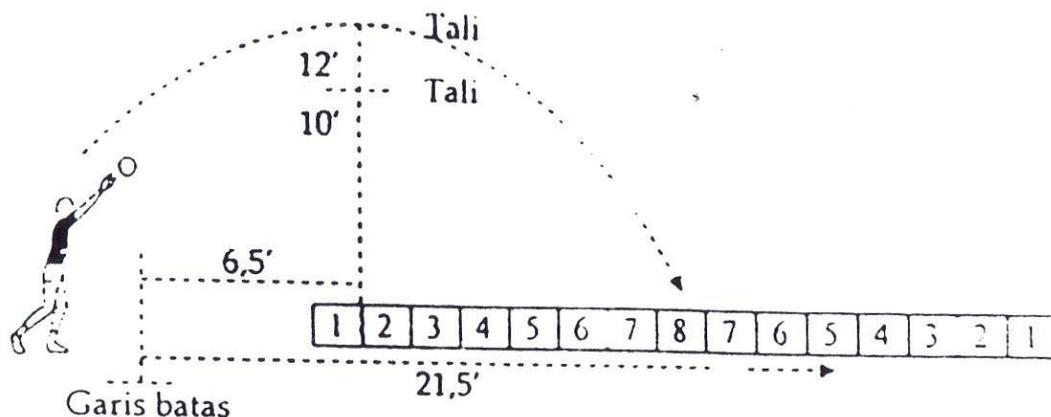
Secara umum tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan *passing* atas yang merupakan salah satu teknik dasar permainan dalam bolavoli. Tes ketrampilan *passing* atas dari Liba ini berlaku bagi mahasiswi di tingkat perguruan tinggi dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Tes ini mengukur ketepatan mengarahkan bola kearah sasaran berdasarkan ketinggian tertentu dan ketepatan mengarahkan bola mencapai sasaran horisontal dengan jarak tertentu.

2. Petunjuk Umum Pelaksanaan Tes

- a. Untuk Testi

- 1) Pada saat melakukan tes, hendaknya testi menggunakan pakaian olahraga dan bersepatu.

- 2) Sebelum melakukan tes, maka testi harus mempersiapkan diri dengan: melakukan pemanasan, harus memahami tes yang akan dilakukan, dan menguasai teknik pelaksanaannya.
  - 3) Testi harus mematuhi semua peraturan yang ada.
- b. Untuk Testor
- 1) Testor harus mempersiapkan fasilitas dan peralatan yang diperlukan
  - 2) Sebelum pelaksanaan tes, tester membacakan petunjuk khusus pelaksanaan tes, setelah itu testi diberi kesempatan untuk mencoba.
  - 3) Testor harus mencatat hasil yang dicapai testi, pencatatan ini dilakukan secara obyektif.
3. Tes dan Pelaksanaannya
- a. Alat dan Fasilitas yang diperlukan
- 1) Lapangan (ruangan) untuk melakukan tes.
  - 2) Bola voli
  - 3) Tali rafia untuk pembatas
  - 4) Potongan kain yang diletakkan di lantai sebagai petak-petak sasaran.
  - 5) Meteran
  - 6) Seperangkat alat tulis
- b. Bentuk Lapangan
- Pada kali ini lapangan yang digunakan adalah bentuk lapangan untuk siswa putri Sekolah Menengah Atas (SMA). Untuk lapangan ini tali dipancangken dengan ketinggian 10 *feet* (3,04 m) dan 12 *feet* (3,648 m), dan ditempatkan pada jarak 6,5 *feet* (1,976 m) dari garis batas yang berada dilantai tempat berdirinya testi. Petak-petak kain yang masing-masing berukuran 2 *feet* (0,608 m) disusun sebagai petak sasaran dengan jumlah 13 petak, sehingga jarak sasaran secara keseluruhan adalah 26 *feet* (7,904 m). Sedangkan jarak antara garis batas tempat berdirinya testi dengan daerah pusat sasaran sejauh 21,5 *feet* (6,526 m), jarak tersebut persis pada petak nomor 7.



Gambar 3.2 Norma Tes Pasing Atas Liba dan Stauff  
 Sumber : Winarno, 2006:13

c. Pelaksanaan Tes

- 1) Testi berdiri dibelakang garis batas yang telah ditentukan menghadap ke petak-petak sasaran, siap melakukan pasing atas, dengan bola berada di tangan testi.
- 2) Testi diberi kesempatan untuk mencoba melakukan pasing atas sebanyak 2 kali.
- 3) Setelah mencoba 2 kali, dan testi siap, maka testi diberi kesempatan untuk melakukan tes pasing atas sebanyak 10 kali.
- 4) Pasing atas dilakukan dengan cara, testi memegang bola dan melakukan pasing sendiri untuk diarahkan pada ketinggian yang diinginkan dan juga ketepatan jatuhnya bola ke petak-petak sasaran yang telah dipersiapkan.

d. Penskoran

- 1) Untuk sasaran ketinggian:
  - a) Skor nol (0) akan diperoleh jika bola gagal mencapai tali yang dipancang.
  - b) Skor satu (1) akan diperoleh jika bola yang dipasin melewati daerah di bawah tali 11 *feet*.
  - c) Skor dua (2) akan diperoleh jika bola yang dipasing dapat melewati diatas tali 11 *feet*.
  - d) Skor tiga (3) diperoleh jika bola yang dipasing dapat melewati tali diatas 13 *feet*.
- 2) Untuk sasaran jarak, testi akan memperoleh skor sesuai dengan jatuhnya bola pada saat dilakukan pasing atas ke daerah petak sasaran tertentu. Jika terjadi bola jatuh pada garis-garis pembatas petak sasaran, maka skor yang dihitung adalah petak skor yang mempunyai nilai lebih tinggi.
- 3) Total skor percobaan adalah skor ketinggian dikalikan dengan skor ketepatan sasaran jarak, (untuk masing-masing percobaan). Sedangkan total skor tes adalah jumlah dari skor-skor yang diperoleh dalam 10 kali percobaan.

Analisis data menggunakan uji spss versi 20

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *t-test* di atas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,013 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi  $db = N - 1$ . Maka didapat  $db = 40 - 1 = 39$ . Nilai  $t_{tabel} = 1,68$ . Maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,68. Ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} 8,013 > 1,68$ .

Oleh karena itu hipotesis menyatakan bahwa  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak, karena Terdapat perbedaan antara hasil *passing* atas *pre-test* dan *post-test*. Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT terhadap keterampilan *passing* atas bolavoli sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* menunjukkan peningkatan.

## A. UJI NORMALITAS

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari lapangan. Dengan menggunakan program aplikasi spss, didapat tabel sebagai berikut :

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.167	40	.007	.947	40	.062

Tabel 4.5: Tabel Uji Normalitas

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa daftar Sig. pada kolom Shapiro-Wilk adalah 0,062. Data jika dikatakan normal apabila Sig. dari uji

normalitas  $\geq 0,05$ . Jadi data yang diperoleh peneliti pada kali ini adalah normal.

## B. UJI HOMOGENNITAS

Selain Uji Normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas dalam mengetahui sebaran data yang diperoleh. Dengan menggunakan program yang sama dalam mencari uji normalitas, diketahui tabel sebagai berikut:

**Test of Homogeneity of Variances**

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.417	1	77	.520

Tabel 4.6: Tabel Uji Homogenitas

Dari tabel uji homogenitas di atas didapat hasil Sig. 0,520. Karena hasil Sig. yang diperoleh  $\geq 0,05$ , maka data yang diperoleh pada penelitian kali ini homogen.

## C. PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT untuk meningkatkan keterampilan peserta didik terhadap pembelajaran Passing Atas bolavoli untuk kelas X MA Balongrejo Sumobito tahun ajaran 2013/2014. Dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah, peran

tenaga pendidik masih sangat dominan untuk meningkatkan perkembangan hasil belajar peserta didiknya. Oleh karena itu, perlu diberikan suatu metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik sebagai subyek belajar dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT merupakan salah satu metode pembelajaran yang pembelajaran dimana peran peserta didik lebih pro aktif dan bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka hasil proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal.

Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran passing atas bolavoli untuk kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang.

Pembelajaran permainan bolavoli merupakan salah satu kompetensi dasar yang masuk dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Peningkatan kualitas peserta didik pada pembelajaran bolavoli diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menimbulkan rasa senang bagi peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar *passing* atas bolavoli.

Menurut Muthohir (2013:1) mengatakan bahwa "*passing* adalah teknik memantulkan bola dengan menggunakan tangan, sehingga bola bisa

terpantul dan bisa diberikan kepada pemain berikutnya”. *Passing* atas sering diidentikkan dengan umpan kepada *spiker* untuk melakukan *smash* e daerah lawan dalam permainan bolavoli.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada pembelajaran *passing* atas bolavoli untuk kelas X menggunakan rumus:

$$\text{Peningkatan } n = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan } n = \frac{20,85}{70,35} \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan } n = 29,638 \%$$

Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli ternyata memberikan peningkatan didik sebesar 29,63 %. Dari hasil analisa uji-t didapatkan pada peserta didik kelas X nilai  $t_{hitung}$  8,013 > nilai  $t_{tabel}$  1,68. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dengan tipe TGT memberikan peningkatan terhadap keterampilan *passing* atas bolavoli pada pembelajaran penjasorkes

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji-t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terbukti adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Dari data yang diperoleh di MA Balongrejo Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang dengan

menggunakan *pre-test* dan *pos-test* servis bawah bolavoli, keseluruhan peningkatannya mencapai 15,690 %.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas maka saran-saran yang perlu diungkapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar *Passing* atas bolavoli harus diterapkan metode pembelajaran yang efektif.
2. Untuk penyempurnaan hasil penelitian yang lebih baik maka perlu dilakukan penelitian lagi dengan melibatkan beberapa variabel berpengaruh yang lain sehingga akan diketahui faktor (variabel) apa yang memberikan pengaruh peningkatan terbesar terhadap keterampilan servis bawah bolavoli.