

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME*
TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN PASING BAWAH
BOLAVOLI**

ARTIKEL



Oleh:

HandikNafutra

NIM : 1381443

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

2020

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Puguh Satya Hasmara, M.Pd.

Jabatan : Dosen Pembimbing

Menyetujui artikel ilmiah dibawah ini :

Nama : Handik Nafutra

Nim : 1381443

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament*
Terhadap Kemampuan Pasing Bawah Bolavoli

Untuk diusulkan dan diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jombang²¹/₈..... 2020
Pembimbing


Puguh Satya Hasmara, M.Pd.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN PASING BAWAH BOLAVOLI

HandikNafutra

STKIP PGRI Jombang; Jalan Patimura III/20 Jombang, 0321-854319
e-mail : handiknafutra1994@gmail.com

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, tindakan moral dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga terpilih yang sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Kegiatan bolavoli yang dikembangkan pada materi pendidikan jasmani dan kesehatan sangat membantu memenuhi kebutuhan fisik siswa. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran bolavoli, hendaknya diperlukan pemilihan gaya mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap kemampuan pasing bawah bolavoli. Penelitian ini menggunakan penelitian Randomized Control Group Pretest – Posttest Desain. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, adaperlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Karena kelebihan yang dimilikinya, desain ini lebih banyak dipilih oleh para peneliti. Untuk menganalisis, bisa digunakan t-test (paired-test untuk menguji perbedaan antara pretest dan posttest, independent t-test untuk menguji perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Khoiriyah Sumobito Jombang, dengan sampel penelitian kelas XI Akutansi 2. Analisis data menggunakan uji t sampel bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen nilai pretest 61 dan posttest 85,3 dengan persentase peningkatan sebesar 24%. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai pretest 54,6 dan posttest 61,3 dengan persentase peningkatan sebesar 6,7%, dengan mengkonsultasikan hitung dan tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_0 ditolak karena nilai hitung $9,546 > t_{tabel} 2,0301$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adapengaruh kemampuan pasing bawah bolavoli dengan menggunakan model pembelajaran team game tournament

padapesertadidikkelas XI Akutansi 2 SMK
KhoiriyahSumobitoJombangtahunajaran 2019-2020.

Kata Kunci: Team Game Tournament, Pasingbawah, Bolavoli.

Abstract

Physical education is an integral part of education as a whole, aiming to develop aspects of physical fitness, motor skills, critical thinking skills, social skills, moral action and the introduction of the clean environment through physical activity, selected health in order to achieve national education objectives. The volleyball activity is developed on physical education material is very helpful to fulfil students' physical needs. Based on those reason, in teaching learning volleyball activities, should select the appropriate teaching styles that can improve student ability. This study aims to determine the effect of the team game tournament learning model on the ability to play under volleyball. This research uses Randomized Control Group Pretest – Posttest the Design. The design this is relatively perfect, given there is a control group, there is treatment, subjects are placed randomly, and is pretest-posttest to ensure the effectiveness of the treatment given. Because its advantages, this design was chosen more by researchers. To analyze, can be used t-test (paired-test to test the difference between pretest and posttest, independent t-test to test the difference between the experimental group and the control group. Population in this research is class XI student of SMK KhoiriyahSumobitoJombang, with sample of research of class XI Akutansi2. Data analysis using free sample t test. The results showed that in the experimental group pretest value was 61 and posttest was 85,3 with a percentage increase 24%. While, in the control group pretest value was 54,6 and posttest was 61,3 with the percentage increase of 6,7%, by consulting tcount and ttable, it can be concluded that H_a accepted and H_o rejected because $t_{count} 9,546 > t_{table} 2,0301$. Thus it can e concluded that there is influence of under passing ability by using a learning model team game tournament in the eleven grade students Akutansi2 Class of SMK KhoiriyahSumobitoJombang in academic year 2019-2020.

Keywords: Team Game Tournament, Ability Bottom Passing, Volleyball.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani sebagai salah satu komponen pendidikan secara keseluruhan, namun pembelajaran pendidikan jasmani belum bisa berjalan efektif, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik atau cara pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga tetapi perkembangan-perkembangan pribadi peserta didik seutuhnya menjadi sasaran pembelajaran. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak membelajarkan pendidikan jasmani. Selain itu guru juga harus mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai sportifitas, kekompakan, agar suatu pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan suatu kemampuan peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru juga harus melibatkan unsur mental, fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil dan dapat meningkatkan serta memelihara kebugaran jasmani dan pemahaman terhadap gerak manusia. Seorang guru harus memperhatikan perubahan kemampuan peserta didik agar dapat membantu mendorong meningkatkan perubahan tersebut, dengan demikian tugas mengajar tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang sedang belajar. Pentingnya akan arti pendidikan jasmani merupakan salah satu peran dalam mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam belajar pendidikan jasmani. Selain itu fasilitas dan peralatan yang ada di sekolah juga berpengaruh untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan jasmani. Model yang diajarkan oleh guru harus dengan model yang tepat, serta guru harus mempunyai referensi yang banyak agar dalam memberikan informasi kepada peserta didik dapat memberikan informasi yang benar, sehingga dapat memicu semangat peserta didik dalam belajar pendidikan jasmani.

Seorang guru pendidikan jasmani yang profesional harus aktif, efektif, kreatif, menyenangkan, dan inovatif. Guru pendidikan jasmani yang aktif yaitu dia tidak pasif saat mengajar, yaitu tidak hanya duduk, berdiam diri disaat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani profesional harus aktif yaitu dengan memberikan informasi, mempragakan dan mempraktikkan. Sehingga peserta didik mampu menangkap pesan atau perintah guru tersebut. Guru pendidikan jasmani yang kreatif yaitu guru harus mampu mengoptimalkan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan lebih baik, menyenangkan dan bisa sesuai dengan yang di harapkan. Kita mengetahui bahwa sarana dan prasarana pendidikan jasmani di sekolah tidaklah sama lengkapnya. Karena minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah menuntut seorang guru harus bisa lebih kreatif dalam menyikapinya, sehingga proses belajar mengajar pendidikan jasmani tetap bisa berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di semua kelas XI SMK Khoiriyah Sumobito diperoleh kesimpulan tentang temuan masalah dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya hasil kemampuan passing bawah bolavoli. Hal ini dikarenakan tidak tertibnya peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses penyampaian materi maupun pemberian tugas

gerak tidak berjalan dengan lancar. Selanjutnya saat melakukan wawancara dengan guru olahraga yang bersangkutan menyarankan untuk mengambil kelas XI Akutansi 2 karena kelas tersebut masih kurang maksimal dalam melakukan permainan bolavoli termasuk mengenai teknik dasar passing bawah bolavoli. Dengan demikian kehadiran peneliti mencoba memberikan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

Model pembelajaran team game tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik untuk membentuk suatu tim dan memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing, dalam permainan semua peserta didik diharuskan menyumbang poin bagi kelompoknya, maka dari itu permainan harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Peserta didik harus bersemangat dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi hal yang menarik bagi peserta didik maka dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dari seorang guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran agar tidak monoton, selain itu guru pendidikan jasmani juga harus bisa mencari sesuatu yang baru supaya proses pembelajaran menjadi lebih inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong ingin mengetahui apakah menggunakan model pembelajaran teams games tournament dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik dalam melakukan teknik dasar passing bawah pada permainan bolavoli. Dengan model pembelajaran seperti ini, diharapkan peserta didik dapat tertarik dan mudah memahami serta mampu meningkatkan kemampuan dalam teknik dasar passing bawah pada permainan bolavoli. Dengan demikian peneliti memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Passing Bawah Bolavoli”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembahasan masalah di atas, maka rumusan masalah ini adalah apakah Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Passing Bawah Bolavoli pada peserta didik kelas XI Akutansi 2 Smk Khoiriyah Sumobito Jombang Tahun Ajaran 2020/2021?

B. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Passing Bawah Bolavoli pada peserta didik kelas XI Akutansi 2 Smk Khoiriyah Sumobito Jombang Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahan paham dalam pembahasan, maka penelitian ini lebih memfokuskan dengan batasan masalah sebagai berikut:

Penelitian ini hanya menilai aspek kognitif peserta didik.

Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas XI Akutansi 2 SMK Khoiriyah Sumobito Jombang.

Metode Penelitian

A. Jenis dan Desain Penelitian

Rencana yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen. Menurut Maksum (2012 : 65) eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat di antara variabel-variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya pelaku (*treatment*) yang dikenakan pada subjek atau objek penelitian. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif adalah untuk menjawab persoalan pada dan mengaplikasikan suatu fenomena atau gejala di tafsirkan oleh peneliti bukan oleh subjek yang diteliti.

Desain peneliti yang dipakai oleh peneliti adalah *Randomized Control Group Pretest – Posttest Desain*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, adaperlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Karena kelebihan yang dimilikinya, desain ini lebih banyak dipilih oleh para peneliti. Untuk menganalisis, bisa digunakan t-test (paired-test untuk menguji perbedaan antara pretest dan posttest, independent t-test untuk menguji perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2.1 Desain Penelitian

T1	X	T2
T1	-	T2

(Sumber : Maksum, 2012 : 98)

Keterangan :

T1 : *Pre Test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan (penerapan metode)

- : Kelompok kontrol

T₂ : *Post Test* (setelah diberi perlakuan)

Pembahasan

Hasil penelitian di atas juga dapat memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayat (2014) yang berjudul "Peningkatan hasil belajar passing bawah bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada peserta didik kelas IV SDN Blimbingsari Kec. Sooko Kab. Mojokerto" dengan

hasil penelitian yang mampu meningkat sebanyak 8,11% dengan nilai rata-rata *pretest* 7,52 dan nilai rata-rata *posttest* 82,73, perubahan hasil dari *pretest* ke *posttest* adalah perubahan rata-rata sebesar 6,21.

Dengan hasil yang sudah diperoleh diatas maka sudah dapat menjawab hipotesis bahwasanya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai *treatment* mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pasing bawah bolavoli pada peserta didik. Dan setelah dilakukannya penelitian, dapat diketahui faktor dari perubahan hasil belajar Pasing bawah bolavoli pada peserta didik yaitu adanya suasana baru yang ditimbulkan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, ini juga bisa menjadi stimulus bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mempraktikkan gerakan Pasing bawah bolavoli.

Dari penelitian yang telah dilakukan terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pasing bawah bolavoli pada peserta didik kelas XI Akutansi 2 Smk Khoiriyah Sumobito Jombang. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kemampuan belajar *posttest* dibandingkan kemampuan belajar *pretest*. Nilai rata-rata *posttest* 73,1 sedangkan nilai rata-rata *pretest* hanya 63,1. Sehingga dapat dikatakan bahwa "model pembelajaran *Team Game Tournament* efektif terhadap kemampuan belajar pasing bawah bolavoli peserta didik kelas XI Akutansi 2 Smk Khoiriyah Sumobito Jombang".

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan peserta didik secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* motivasi peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran lebih meningkat. Karena dalam proses pembelajaran peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran daripada hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Hal ini bahwa didalam proses pembelajaran mereka melakukan proses mendengar, melihat, berdiskusi, melakukan serta mengajarkan apa yang mereka peroleh kepada orang lain. Ketika semua proses di atas dilakukan, maka peserta didik dapat menguasai apa yang mereka pelajari. Kondisi inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada saat *posttest* lebih baik daripada hasil belajar pada saat *pretest*. Sehingga model pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan belajar Pasing bawah bolavoli pada peserta didik kelas XI Akutansi 2 Smk Khoiriyah Sumobito Jombang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* 73,1 dan rata-rata *pretest* 63,1. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* membawa pengaruh positif terhadap kemampuan belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan, diolah, dan dianalisis sebagaimana dijelaskan di atas, hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

Untuk dapat menjawab hipotesis penelitian di mana H₀: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap Passing bawah bolavoli pada peserta didik, ditolak. Sedangkan Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap Passing bawah bolavoli pada peserta didik, diterima.

Jadi bisakah disimpulkan bahwa dengan adanya treatment/perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* kepada peserta didik mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan belajar Passing bawah bolavoli yang ditunjukkan dengan hasil peningkatan antar nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 24,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Bachtiar, dkk 2007. *Permainan Bolavoli*. Bandung: Alfabeta
- Dimyantid dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat, Taufiq. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada Pesertadidik Kelas IV SDN BLIMBINGSARI Kec. SOOKO Kab. MOJOKERTO*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Vol. 02 (03) : 836-839.
- Indriyani, Dhian. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah pada Bolavoli dengan Menggunakan Permainan '3 On 3' pada Pesertadidik Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Wonosobo Tahun 2010/2011 (Skripsi)*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lindayani, Dyah Amiyah, Murtadlo, M. Ali. 2011. *Manajemen Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Irinti Mitra Utama
- Maksum, A. 2007. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya: UNESA
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : UNESA University Press.
- Mutohir, dkk. 2013. *Permainan Bolavoli. Konsep Teknik Strategi & Modifikasi*, Surabaya : Graha Pustaka Media Utama.

- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning* (Teori, Riset, dan Praktik). Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rineka Rosda Karya.
- Subarkhah, Suwarjo. 2011. *Pengaruh Metode Team Game Tournament Terhadap Keterampilan Smash Pada Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2011*. Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono, 2011. *Statistik Nonparametris untuk Penilaian* Bandung : CV ALFABETA.
- Suherman, 2000. *Dasar – Dasar Penjaskes*. Surabaya : Perpustakaan FIK – UNESA.
- Trianto, (2007). *Model – model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. JAKARTA : Tim Pustaka Hak Cipta di Lindungi Undang-undang.
- Wijatmiko, Arlie. (2012). *Upaya Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli melalui Pendekatan Bermain Melempar Bola pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Kebokura Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas Tahun 2011/2012 (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.