

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*

### TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLAVOLI

<sup>1</sup>Ibad Muzakky, <sup>2</sup>Puguh Satya Hasmara

e-mail : <sup>1</sup>[ibadmuzakky4@gmail.com](mailto:ibadmuzakky4@gmail.com), <sup>2</sup>[puguhsatyahasmarah.stkipjb@gmail.com](mailto:puguhsatyahasmarah.stkipjb@gmail.com)

<sup>1,2</sup>Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bahwa pendidikan jasmani sebagai salah satu pendidikan secara keseluruhan, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019. Dalam proses pembelajaran peneliti memberikan arahan tentang pembelajaran yang akan dilakukan sehingga siswa paham dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen *equalization of treatment* (kesamaan perlakuan) yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab dan akibat. subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berumur minimal 10 tahun SDN Kemantren Paciran Lamongan yang berjumlah 18 siswa. Data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa *pretest* dilakukan sebelum *treatment* diterapkan dan *posttest* diberikan sesudah *treatment* diterapkan. Berdasarkan analisa kemampuan siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan setelah diberikan *treatment* berupa model pembelajaran *teams games tournaments*, diperoleh hasil rata-rata nilai yaitu 55,41 dan nilai  $t_{hitung} = 3,64 > t_{tabel} = 1,74$  dengan signifikan t yaitu 5% atau 0,05 dan meningkat sebesar 12,23%. Jadi terdapat pengaruh Model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*, *Passing* Bawah Bolavoli.

This study was conducted that physical education as one of the overall education, the process of learning must be tailored to the development and characteristics of students. The purpose of this study was to determine the effect of teams games tournaments learning model on the learning outcomes of volleyball passing under the fifth grade students of SDN Kemantren Paciran Lamongan Academic Year 2018/2019. In the learning process researchers provide direction about the learning that will be carried out so that students understand the learning that will be done. This research method uses experimental research equalization of treatment (similarity of treatment) which aims to reveal a cause and effect relationship. The research subjects were grade V students who were at least 10 years old, SDN Kemantren Paciran Lamongan, amounting to 18 students. Data obtained from the results of tests given to students in the form of pretest performed before the treatment was applied and the posttest was given after the treatment was applied. Based on the analysis of the ability of the fifth grade students of Paciran Lamongan Elementary School SDN after being given treatment in the form of a team games tournaments learning model, the average value obtained was 55.41 and a value =  $3.64 > 1.74$  with a significant t of 5% or 0,05 and increased by 12.23%. So there is the influence of the team games tournaments learning model on the learning outcomes of passing under the volleyball of the fifth grade students of SDN Kemantren Paciran Lamongan Academic Year 2018/2019.

**Keywords**: Teams Games Tournaments Learning Model, Passing under of 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. 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 pembelajaran guru juga harus melibatkan unsur mental, fisik, intelektual, emosional dan social.

Melalui pembelajaran 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 ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang sedang belajar.

Seorang guru pendidikan jasmani yang professional harus aktif, efektif, kreatif, menyenangkan dan inovatif, guru pendidikan jasmani yang aktif yaitu dia tidak pasif saat mengajar, yaitu tidak hanya duduk, berdiam diri saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani profesional harus aktif yaitu dengan memberikan informasi, memeragakan 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 sesuai dengan harapan. Kita tau bahwa sarana dan prasarana pendidikan jasmani di sekolah tidaklah sama lengkapnya. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani di sekolah maka menuntut guru untuk bisa kreatif dalam menyikapinya, sehingga proses belajar mengajar pendidikan jasmani tetap bisa berjalan dan tidak membosankan.

Model pembelajaran *teams games tournaments* 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 siswa diharuskan menyumbang poin bagi kelompoknya oleh karena itu permainan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Siswa 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 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 agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, arti penting dalam pendidikan jasmani juga ikut berperan dalam membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Dengan model yang tepat dan informasi yang benar merupakan bentuk untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, selain itu tersedianya fasilitas dan peralatan yang ada disekolah juga tidak kalah penting dalam rangka mewujudkan tujuan dari pendidikan jasmani.

Pentingnya akan arti pendidikan jasmani merupakan salah satu peran dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam belajar pendidikan jasmani, fasilitas dan peralatan yang ada disekolah juga berpengaruh untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan

jasmani. Model yang di ajarkan oleh guru harus dengan model yang tepat serta guru harus mempunyai referensi yang banyak agar dalam memberi informasi kepada peserta didik dapat memberi informasi yang benar, sehingga dapat memikat semangat peserta didik dalam belajar pendidikan jasmani.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti ingin memberi formula kepada peserta didik agar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya serta memanfaatkan fasilitas yang ada disekolahan serta banyaknya guru yang masih memberikan pembelajaran dengan cara konvensional sehingga peserta didik cepat bosan dan banyak yang bergurau sendiri serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal seharusnya peserta didik dituntut untuk aktif dan semangat dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga peneliti ingin memberikan ide baru untuk menerapkan model pembelajaran yang membuat peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami pembelajaran.

## **METODE**

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen *equalization of treatment* (kesamaan perlakuan). Menurut Maksom (2012:65) Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat diantara variabel – variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (treatment), yang dikenakan pada subjek atau objek penelitian. Dalam penelitian eksperimen, seorang peneliti sejauh mungkin harus dapat memastikan bahwa variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel terikat benar – benar disebabkan oleh adanya manipulasi pada variabel bebas. Hal inilah yang kemudian disebut validitas internal. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest postets design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* dikelas 5 yang berjumlah 18 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui test

AAHPER, dalam teknik analisis data untuk uji prasyarat memakai uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan untuk uji hipotesisnya menggunakan uji T sampel sejenis.

## **HASIL**

Setelah semua data terkumpul/diperoleh selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan cara sebagai berikut :

### 1. Mean (Rata-Rata).

Untuk menghitung jumlah semua rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_{pretest} = \frac{940}{18} = 52,22$$

$$M_{posttest} = \frac{1055}{18} = 58,61$$

Keterangan : M = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu

(Maksum, 2018:25)

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal, pengujian normalitas bisa dilakukan dengan Chi-square, Kolmogorof-smirnov, dan Shapiro-wiks. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di lapangan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS for windows 2.0*. Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan:

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PRE_TEST	POS_TEST
N		18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	52,22	58,61
	Std. Deviation	9,885	9,519
	Absolute	,133	,305
Most Extreme Differences	Positive	,098	,151
	Negative	-,133	-,305
Kolmogorov-Smirnov Z		,565	1,292
Asymp. Sig. (2-tailed)		,906	,071

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 1. Uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest*

Dalam uji normalitas berlaku ketentuan: Jika sig lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika sig lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dari hasil analisis diatas tampak bahwa sig pada *pretest* sebesar 0,906 dan sig pada *posttest* sebesar 0,071, artinya data dari *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal karena sig lebih besar dibanding 0,05.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varian dari setiap kelompok sama atau sejenis, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil. kehomogenan dipenuhi jika taraf signifikan sebesar 5% dengan nilai signifikan pada *statistik based on mean*. Keputusan apakah data homogen atau tidak yaitu apabila nilai signifikan > 5% maka varian setiap sampel sama atau homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *SPSS versi 2.0 for windows*, yaitu:

**Test of Homogeneity of Variances**

POST\_TEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,375 <sup>a</sup>	4	11	,305

a. Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for POST\_TEST.

Tabel 2. Tabel Uji Homogenitas

Dari hasil perhitungan tabel uji homogenitas di atas didapat hasil sig 0,305 artinya nilai signifikan > 0,05 maka data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data dan didapat bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka data penelitian layak untuk dilakukan analisis selanjutnya oleh peneliti.

#### 4. Uji t Sampel Sejenis

Sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subjek yang sama. Bila ingin menganalisa perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, maka dapat digunakan T-Test sampel sejenis. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan: t = Uji t-test

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest* dan *posttest*)

N = Jumlah sampel

(Maksum, 2012:177)

Perhitunganya

:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$
$$t = \frac{115}{\sqrt{\frac{18.1675 - (115)^2}{18-1}}}$$
$$t = \frac{115}{\sqrt{\frac{30150 - 13225}{17}}}$$
$$t = \frac{115}{\sqrt{995,58}}$$
$$t = \frac{115}{31,55}$$
$$t = 3,64$$

$$\begin{aligned} \text{Peningkatanya} & : \frac{MD}{Mpre} \times 100\% \\ & = \frac{11,5}{94} \times 100\% \\ & = 12,23\% \end{aligned}$$

#### 5. Uji t Tabel

Hasil diatas kemudian dikonsultasikan dengan tabel (terlampir di Maksam, 2012:258). Jadi Df = N-1 yaitu 18-1=17 sehingga t(17) hasil dalam tabel adalah 1,74.

Kesimpulanya : karena  $t_{hitung} = 3,64 > t_{tabel} = 1,74$  dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya Model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019.

## **PEMBAHASAN.**

Sesuai dengan yang dijelaskan pada kajian teori bahwa Model Pembelajaran menurut Kemp dalam Rusman (2012:132) adalah suatu pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran *Team games tournaments* merupakan pembelajaran yang harus dilakukan secara efektif dan efisien oleh guru dan siswa dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Seorang guru harus mampu memilih permainan yang sesuai dengan kemampuan siswanya dengan begitu siswa akan merasakan suatu permainan yang sesungguhnya karena siswa mampu melakukannya apabila permainan tidak disesuaikan dengan kemampuan siswa maka siswapun tidak akan bisa menikmati permainan yang diterapkan oleh seorang guru.

Dalam penelitian ini permainan yang diterapkan merupakan permainan yang memfokuskan untuk belajar *passing* bawah melalui permainan lempar tangkap yang disesuaikan untuk siswa sekolah dasar supaya dalam melaksanakan pembelajaran siswa mampu terlibat aktif serta siswa mampu belajar dengan teman sejawatnya melalui kelompok-kelompok, sehingga proses belajar mengajar menjadi menarik dan akan berpengaruh dengan hasil belajar siswa, belajar dengan permainan merupakan pembelajaran yang tepat untuk siswa tingkat sekolah dasar.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan model pembelajaran demonstrasi dan ceramah, hasil yang diperoleh yaitu seperti pada hasil *pretest* AAHPER yang telah dijabarkan seperti pada hasil *pretest* yaitu memiliki rata-rata nilai 52,22.

Setelah mendapatkan hasil *pretest* peneliti memberikan *treatmen* berupa model pembelajaran *teams games tournaments* yang didalamnya terdapat permainan lempar tangkap dengan tembok, permainan lempar tangkap berpasangan, permainan lempar tangkap

melingkar, dan permainan tradisional boy-boynan. Hasil yang diperoleh yaitu seperti pada hasil *posttest* AAHPER yang telah dijabarkan seperti pada hasil *posttest* yaitu memiliki rata-rata nilai 58,61.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai yang lebih baik setelah peneliti menerapkan *treatmen* yaitu dari hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 52,22 dan hasil *posttest* diperoleh dengan rata-rata sebesar 58,61.

## **PENUTUP**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *passing* bawah AAHPER dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* saat *pretest* sebesar 940 dan *posttest* sebesar 1055. Besarnya pengaruh yang terdapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli sebesar 12,23%.

karena  $t_{hitung} = 3,64 > t_{tabel} = 1,74$  dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya Model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Kemantren Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2018/2019.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya:UnesaUniversity Press
- Maksum. 2018. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya:UnesaUniversity Press
- Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta:Diva press

Mutohir. 2013. *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya:GrahaPustaka

MediaUtama

Noviana, (2015/2016). *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Balajar*, (Online), ([http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/download/4541/pdf\\_27](http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/download/4541/pdf_27)), diakses 04 juni 2018.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alpabeta

STKIP. 2017. *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jombang:STKIP PGRI

Sunyono, Harianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:PT.Rosdakarya

Offset

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta:Tim Prestasi Pustaka

Usman. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung:PT.Remaja Rosdakarya

Winarno. 2006. *Tes Keterampilan Olahraga*. Malang:Laboratorium Jurusan Ilmu

Keolahragaan

Wisnu D. Yudianto, Kamim Sumardi, Ega T, (2014). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk* , (Online),(<http://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/download/3820/2723>), diakses 04 juni 2018