

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
PENINGKATAN KETRAMPILAN BELAJAR
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA
KELAS VIII SMP 02 KOTA BIMA**



Disusun oleh :

Mihran

17711251100

PASCA SARJANA ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI

YOGYAKARTA

2022

ABSTRAK

Mihran: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Belajar Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.*

Penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan keterampilan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima pada pembelajaran pendidikan jasmani pada materi Permainan bola voli dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT)

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas (classroom action research) dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan/tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang, yang terdiri dari 14 orang siswa putra dan 18 orang siswi putri. Penelitian ini terdiri dari 2 jenis variabel penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Aktivitas belajar siswa rata-rata secara klasikal (keseluruhan) mengalami peningkatan sebesar 17,4 dari observasi awal ke pertemuan I, II, III yaitu: dari 33,8 (kategori cukup aktif) meningkat menjadi 51,2 (kategori sangat aktif) (2) Hasil belajar siswa rata-rata klasikal (keseluruhan) adalah dari hasil pertemuan/tindakan I, II, III yaitu: dari 31,25 (kategori baik :10 siswa). 12,50 (kategori kurang : 4 siswa) dan 56,25 (kategori sedang :18 siswa) Persentase hasil belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) sebesar 43,49%, yaitu: dari observasi awal ke pertemuan/tindakan I, II, III yaitu dengan kategori sedang.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas (PTK), model pembelajaran kooperatif tipe TGT, permainan bola voli.

ABSTRACT

Mihran: *The implementation of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament(TGT) to Improve Skills of Learning Volleyball play VIII students of SMP Negeri 02 Kota Bima 2019/2020. Thesis. Yogyakarta: Graduate Program, Yogyakarta State University, 2021.*

This study aimed to increase the skills of grade VIII students of SMP Negeri 02 Kota Bima on physical education of volleyball play by implementing cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT).

This was action research study Action research conducted in 3 action. The subjects in this study were 32 grade VIII students of SMP Negeri 02 Kota Bima in academic year 2019/2020, consisting of 14 male students and 18 female students. This research consists of 2 types of research variables. In this research, data analysis technique used is quantitative descriptive statistical analysis.

The result of the study were as follows : (1) Student learning activity average classically (overall) had improvement by 17.4 from preliminary observation to action I, II, III from 33.8 (moderately active category) has increased to 51.2 (very active category). (2) The average of student learning outcomes classically (overall) has in observation to action I, II, III increased to 31,25 (good category : 10 student). 12,50 (less category: 4 student) and 56,25 (medium category : 18 student) Percentage of student learning outcomes classically (overall) has increased 43,49.% namely from preliminary observation to cycle I, II, III medium category in cycle III.

Keywords : classroom action research (CAR) , cooperative learning model of TGT type, volley ball. Junior High School

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

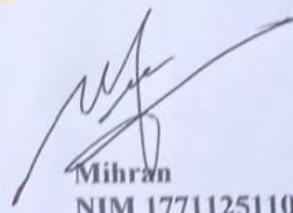
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Mihran**
Nomor Mahasiswa : **17711251100**
Program Studi : **Ilmu Keolahragaan**

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 februari 2022

Yang membuat pernyataan



Mihran
NIM 17711251100

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
PENINGKATAN KETRAMPILAN BELAJAR
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA
KELAS VIII SMP 02 KOTA BIMA

MIHRAN

NIM 17711251100

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal 26 Januari 2022

TIM PENGUJI

Dr. Yudik Prasetyo M.Kes (Ketua/Penguji)	15-02-2022
Dr. Sumarjo M.Kes (Sekretaris/Penguji)	15-02-2022
Prof. Dr. Pamuji Sukoco M.Pd (Pembimbing/Penguji)	16-02-2022
Dr. Guntur M.Pd (Penguji Utama)	16-02-2022

Yogyakarta, 16 - 02, 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001

PERSEMBAHAN

Karya Tesis ini Ku Persembahkan untuk

Anak-Anak Tercinta



Yogyakarta, Pebruari 2022

Mihran

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala Berkah, Rahmat dan Karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat tugas akhir dalam menempuh jenjang magister program pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Tesis ini berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Belajar Permainan Bola Voli Pada Sisa Kelas VIII SMP 02 Kota Bima”.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penyusunan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf, yang telah banyak membantu sehingga penyusunan tesis ini dapat terwujud.
2. Kaprodi Ilmu Keolahragaan dan para Dosen yang telah berkenan memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis.
3. Prof. Dr. Suharyana, M.Kes dan Soni nopembri MP.d., Ph.d selaku validator instrumen yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan demi perbaikan instrumen penelitian.
4. Kepala sekolah Yusuf, S.Pd. yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian pada SMP Negeri 02 Kota Bima .
5. Guru olahraga M.Siddik S.Pd., MP.d Dan Annas S.Pd. Selaku guru olahraga yang telah membantu melakukan penelitian di SMP Negeri 02 Kota Bima.
6. Rekan-rekan mahasiswa IK E Tahun 2017, yang selalu bersama penulis memberikan masukan dan saran selama penyusunan tesis ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang senantiasa membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Teriring harapan dan doa semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan kita. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari tesis ini, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran dari kita sekalian. Semoga Allah SWT meridhoi segala niat baik kita. Amin

Penulis,

Pebruari, 2022

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB. I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB. II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar	10
a. Pengertian Hasil belajar	10
b. Prinsip-prinsip Belajar	13
c. Faktor-aktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
d. Tujuan hasil belajar	16
e. Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan	17
f. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	19
g. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan	20
h. Sistematika pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan	21
2. Model pembelajaran kooperatif	25
3. Model pembelajaran TGT	27
4. Permainan bola voli.....	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Pertanyaan Penelitian	44

BAB. III. METODE PENELITIAN	45
A. Desain Penelitian	45
1. Jenis Penelitian	45
2. Rancangan Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
C. Subyek Penelitian	47
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik pengumpulan data aktivitas belajar siswa	47
2. Teknik pengumpulan data permainan bola voli	51
E. Teknik analisa Data	53
F. Definisi Operasional Variabel	58
BAB. IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
a. Pertemuan I	60
b. Pertemuan II	76
c. Pertemuan III.....	75
B. Uji Hipotesis Data Penelitian	96
C. Temuan Penelitian	101
D. Keterbatasan Penelitian	104
BAB. V. SIMPULAN DAN SARAN	105
A. Simpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Lembar observasi aktivitas belajar permainan bola voli	49
Tabel 2.	Deskripsi Lembar Observasi Aktivitas Belajar bola voli	50
Tabel 3.	Lembar penilaian hasil belajar bola voli	52
Tabel 4.	Konversi nilai aktivitas belajar secara klasikal berdasar MI dan SDI .	54
Tabel 5.	Konversi penggolongan kategoriaktivitas belajar.	55
Tabel 6.	Norma penilaian penilaian teknik dasar bola voli	57
Tabel 7.	Kriteria ketuntasan minimal (KKM)	58
Tabel 8.	Kategori data bergolong aktivitas belajar pertemuan I	65
Tabel 9.	Distribusi frekuensi data bergolong aktivitas belajar pertemuan I	65
Tabel 10.	Kategori data bergolong aktivitas belajar pertemuan II.	72
Tabel 11.	Distri busi frekuensi data bergolong aktivitas belajar pertemuan II. ...	72
Tabel 12.	Deskripsi statistik teknik servis bawah	81
Tabel 13.	Distribusi frekuensi teknik servis bawah	81
Tabel 14.	Deskriptif statistik teknik passing bawah.....	84
Tabel 15.	Distribusi Frekuensi teknik passing bawah	84
Tabel 16.	Deskriptif statistik teknik passin atas	87
Tabel 17.	Distribusi Frekuensi teknik passing atas	87
Tabel 18.	Deskritif statistik teknik samash	90
Tabel 19.	Distribusi Frekuensi teknik smash	91
Tabel 20.	Kategori Data Bergolong aktivitas Belajar pertemuan III	93
Tabel 21.	Distribusi Frekuensi Data Bergolong aktivitas Belajar pertemuan III .	93
Tabel 22.	Peningkatan rata-rata (\bar{x}) aktivitas belajar siswa secara klasikal	96
Tabel 23.	Peningkatan persentase (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal	98
Tabel 24	Deskripti statistik kemampuan teknik dasar bola voli siswa SMP Negeri 02 kota bima	100
Tabel 25.	Distribusi frekuensi kemampuan teknik dasar bola voli siswwa SMP Negeri 02 kota Bima	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan kerangka berpikir	44
Gambar 2.	Rancangan penelitian tindakan kelas	46
Gambar 3.	Guru mempersiapkan siswa	62
Gambar 4.	Diagram histogram distribusi data bergolong	66
Gambar 5.	Peneliti memaparkan materi sebelum praktek	69
Gambar 6.	Diagram Histogram Distribusi Data Bergolong Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II	73
Gambar 7.	Persiapan siswa pada siklus Satu pertemuan III	79
Gambar 8.	Siswa melakukan praktek I	80
Gambar 9.	Siswa melakukan praktek II	80
Gambar 10.	Diagram servis bawah	82
Gambar 11.	Siswa praktek passing bawah I	82
Gambar 12.	Siswa praktek passing bawah II	83
Gambar 13.	Diagram passing bawah	84
Gambar 14.	Siswa praktek passing atas I	85
Gambar 15.	Siswa melakukan praktek passing atas II	85
Gambar 16.	Diagram passing atas	87
Gambar 17.	Siswa praktek smash I	89
Gambar 18.	Siswa paraktek smash II	90
Gambar 19.	Diagram Smash.....	91
Gambar 20.	Para siswa dan peneliti.....	92
Gambar 21.	Para siswa dan peneliti.....	92
Gambar 22.	Diagram histogram distribusi data bergolong aktivitas belajar Siswa secara klasikal pada pertemuan ke III.....	94
Gambar 23.	Diagram Histogram Peningkatan rata-rata (\bar{x}) aktivitas belajar siswa secara klasikal	97
Gambar 24.	Diagram Histogram Peningkatan persentase (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal.....	99
gambar 25.	Diagram ketrampilan dasar bola voli siswa kelas VIII-A SMP Negeri 02 Kota Bima.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga (Kurikulum tahun 2013)

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan dasar olahraga, teknik dan strategi permainan, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Adanya ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani dalam kurikulum 2013 untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA MA sebenarnya sangat membantu

pengajar pendidikan jasmani dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan siswa. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/ senam, aktivitas ritmik, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Pelaksanaan proses pembelajaran penjas di sekolah dikemas dalam pembelajaran cabang-cabang olahraga dengan menggunakan model-model pembelajaran dan metode-metode mengajar yang dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran yang baik dengan maksud mencapai tujuan dari proses pembelajaran penjas seperti yang telah digambarkan diatas. Namun penggunaan model pembelajaran penjas sampai saat ini masih belum maksimal, banyak guru penjas yang masih menggunakan model pembelajaran langsung (direct instructional). Siswa pada saat pembelajaran masih dijadikan objek pembelajaran bukan subjek belajar, sehingga pencapaian dari tujuan pembelajaran masih sangat minim dan jauh dari standarisasi yang seharusnya. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Mendiknas, 2006, p.513). Sebagai guru dalam pembelajaran Penjasorkes diharapkan mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur dan kerjasama) serta pembiasaan hidup sehat (Dalton dan Rachman, 2014, p.107).

Bola voli adalah salah satu aspek permainan dan olahraga yang sangat penting diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Dimana pada Standar

Kompetensinya adalah untuk Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sedangkan pada Kompetensi Dasar adalah Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya dini, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Indikator yang ingin dicapai meliputi peningkatan pada psikomotor, kognisi dan afeksi

Diketahui bahwa di SMP Negeri 02 Kota Bima memiliki sarana dan prasarana yg cukup menunjang untuk kegiatan ekstra kurikuler serta belajar dan pembelajaran permainan bola voli, namun minat serta kemauan belajar siswa pada permainan bola voli ini sangat rendah dibanding permainan lainnya, bahkan prestasi siswa SMP 02 Kota Bima pada cabang olah raga bola voli bisa dikatakan rendah atau tidak ada sama sekali, para siswa lebih menyukai permainan sepak bola dan bola basket di bandingkan permainan bola voli.

Pada saat pengajaran pendidikan jasmani berlangsung dilapangan terutama materi bola voli terkadang siswa meminta untuk diganti dengan materi sepakbola ataupun basket dengan alasan bahwa mereka tidak punya kemampuan berprestasi di olahraga bola voli sedangkan permainan sepakbola dan basket mereka selalu menjadi juara tingkat pelajar di Kota Bima.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, tanggal 21 agustus 2019. Dari hasil observasi (pengamatan yang peneliti lakukan), proses pembelajaran penjas yang dilaksanakan di SMP Negeri 02 Kota bima khususnya pada kelas VII masih menggunakan model pembelajaran langsung (direct instructional), dimana terlihat di sini peran guru dalam menjelaskan materi dan mendemonstrasikan materi secara langsung masih terlalu besar, sehingga siswa hampir tidak memiliki

kesempatan untuk mencoba mengembangkan informasi tentang materi berdasarkan pemahamannya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak mendapatkan peran yang cukup besar, sehingga rendahnya peran siswa dalam belajar ini menyebabkan aktivitas belajar siswa sangat kurang aktif dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi banyak yang belum tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan khususnya pada pembelajaran permainan bola voli, sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti.

Hal yang digambarkan di atas mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya juga hasil belajar siswa pada pembelajaran penjas dengan materi permainan bola voli, sehingga dari hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 Agustus di kelas VII-A SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2018/2019, ditemukan data aktivitas belajar siswa adalah: siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 4 orang (11,4%), siswa dalam kategori aktif 5 orang (14,3%), siswa dalam kategori cukup aktif sebanyak 8 orang (22,9%), siswa dalam kategori kurang aktif sebanyak 18 orang (51,4%), siswa dalam kategori sangat kurang aktif tidak ada.

Jadi diperoleh aktivitas pembelajaran permainan voli setelah dianalisa secara klasikal adalah 33,81 yang berada pada kategori cukup aktif, sedangkan persentase aktivitas belajar permainan bola voli secara klasikal hanya mencapai 56,35% yang berada pada kategori sangat kurang, hal ini disebabkan antara lain

- a. Siswa cenderung merasa jenuh saat menerima pelajaran, sehingga konsentrasinya kurang fokus pada pelajaran.
- b. Aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran masih rendah. Selain itu, siswa menunggu perintah guru dan sebagian kecil siswa yang mau berusaha melakukan proses belajar permainan bola voli dengan baik.

- c. Interaksi cenderung satu arah dari guru ke siswa, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kreatif. Menganggap guru satu-satunya sumber pembelajaran.
- d. Siswa yang lebih pintar jarang yang mau membantu temannya yang kurang mampu kecuali diminta oleh guru.

Dengan alasan ini, peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran.

Diantara modifikasi pembelajaran yaitu dimasukkannya berbagai jenis cara pengajaran yang memenuhi karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama atau SMP, baik secara Afektif, Efektif maupun Kognitif yang memenuhi syarat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah Menengah Pertama.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial dimana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok kooperatif dan diberi istilah model diskusi “berpikir-berpesangan-berempati” atau think-pair-square, yaitu dikembangkan oleh Frank Lyman dan Spencer Kagan (Isjoni, 2009).

TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu: tahap presentasi kelas (class preceatation), belajar dalam kelompok (Team), permainan (games), pertandingan (Tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan

suku atau ras yang berbeda. Dengan heterogenitas anggota kelompok diharapkan memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka (Isjoni, 2009).

Namun yang menjadi masalah adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT biasanya hanya diterapkan untuk mata pelajaran yang sifatnya non praktek dan ruang lingkup penyampaian materinya cenderung dalam kelas. Pada pembelajaran Penjaskes, khususnya cabang permainan Bola volly sebagai salah satu materi pembelajaran yang banyak menggunakan lapangan sebagai tempat praktek, tentunya dapat pula diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tetapi hanya saat penyampaian materi atau teori-teori tentang passing atas dalam permainan bola volly diluar kelas. Dengan pembahasan materi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola volly siswa pada mata pelajaran penjaskes.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti dengan guru penjaskes SMP Negeri 02 Kota Bima, berusaha menggali data dan informasi tentang cara meningkatkan ketampilan belajar permainan bola voli siswa pada mata pelajaran penjaskes di SMP Negeri 02 Kota Bima.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini coba diterapkan oleh peneliti untuk mata pelajaran penjaskes, karena model pembelajaran ini sangat cocok dengan materi-materi yang ada pada pembelajaran penjaskes yang cenderung menggunakan pendekatan praktek dilapangan.

Dari uraian tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Peningkatan Ketrampilan Belajar Permainan Bola Voli”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima pada pembelajaran permainan bola voli, masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Siswa hanya menerima materi pelajaran tanpa berusaha mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki.
2. Siswa nampak belajar sendiri tanpa interaksi edukatif dengan siswa yang lain.
3. Siswa cenderung merasa jenuh saat menerima pelajaran, sehingga konsentrasinya kurang fokus pada pelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran masih rendah. Selain itu, siswa menunggu perintah guru dan sebagian kecil siswa yang mau berusaha melakukan proses belajar permainan bola voli dengan baik.
5. Interaksi cenderung satu arah dari guru ke siswa, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kreatif. Menganggap guru satu-satunya sumber pembelajaran.
6. Siswa yang lebih pintar jarang yang mau membantu temannya yang kurang mampu kecuali diminta oleh guru.
7. Pada proses belajar mengajar guru kurang memberikan penguatan dan koreksi pada masing-masing peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Belajar Permainan Bola Volly Kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima dapat meningkatkan poses pembelajaran permainan bola voli?.

2. Apakah hasil Belajar Permainan bola voli siswa SMP 02 Kota Bima dapat meningkat setelah mengikuti penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Permainan Bola Volley Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima ?.
2. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Volley Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima ?.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian pada masalah yang sama untuk peningkatan mutu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi khususnya permainan bola volley

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan bagi sekolah, dalam hal ini pemegang kebijakan untuk dapat memperhatikan proses peningkatan mutu pembelajaran khususnya keterampilan belajar permainan bola volley pada pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi yang termuat dalam kurikulum yang ada.

b. Bagi guru

Menjadi masukan dan bahan ajar agar guru bisa meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi, khususnya dengan melakukan variasi penggunaan model pembelajaran.

c. Bagi siswa

Menjadi motivasi bagi siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar pada permainan bola volly mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pendidikan jasmani serta penelitian selanjutnya.

Meningkatkan keterampilan dalam mengelola kelas baik secara teoritis maupun kegiatan praktik serta Meningkatkan penguasaan materi dalam Penelitian Tindakan Kelas

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar Permainan bola voli yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu dibawah ini diuraikan tentang pengertian hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh para siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang rrelatif menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa (Nashar, 2004: 77).

Dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan tersebut terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh melalui usaha yang

sungguh-sungguh dilakukan dalam satu waktu tertentu atau dalam waktu yang relatif lama dan bukan merupakan proses pertumbuhan. Suatu proses yang dilakukan dengan usaha dan sengaja untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar.

Berbagai pemikiran mengenai hasil belajar telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan dewasa ini. Bloom dalam Sardiman (1996: 23) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, sikap dan psikomotor. Setiap ranah dapat diklasifikasikan lebih lanjut, ranah kognitif diklasifikasikan menjadi enam, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis dan evaluasi.

Kemudian Gagne dalam Sardiman (1996: 23) juga mengklasifikasi hasil belajar menjadi lima, yaitu ketrampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, ketrampilan psikomotor dan sikap. Darilima klasifikasi ini tiga diantaranya termasuk ranah kognitif, yaitu ketrampilan intelektual, informasi verbal dan strategi kognitif.

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa dalam proses berpikir seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa dan evaluasi. Ranah efektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap dan nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatan aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai pada tingkat yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi nilai-nilai.

Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyakut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini yaitu gerakan refleksi ketrampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skill mulai dari ketrampilan sederhana sampai kepada ketrampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan *non discursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan intepretatif.

Pendapat yang lain tentang hasil belajar ini dikemukakan oleh Howard Kingsley dalam Sudjana(1989: 38) yang membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) ketrampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita yang masing masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Hasil belajar sangat berguna bagi siswa maupun bagi guru pengelola pendidikan. Hasil belajar dapat disumbangkan untuk meningkatkan belajar siwa dengan cara: 1) menjelaskan hasil belajar yang dimaksud; 2) melengkapi tujuan pendek untuk waktu yang akan datang; 3) memberikan umpan balik terhadap kemampuan belajar; 4) memberikan informasi tentang kesulitan belajar, shingga dapat digunakan untuk memilih pengalaman belajar yang akan datang. Sudjana (1989: 38).

Sejalan dengan itu Suyabrata (1983: 77) mengemukakan hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau faktor internal dan faktor yang berasal dari luar diri siswaatau faktor eksternal, diantaranya adalah kemampuan yang dimiliki.

Dari teori dan pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh individu sebagai tujuan dari perbuatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar meliputi semua aspek perilaku (kognitif, afektif, psikomotorik).

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2008: 42-49), prinsip-prinsip belajar yang dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan cara mengajarnya. Prinsip-prinsip belajar tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar, perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Disamping itu motivasi juga mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat bersifat internal artinya datang dari dirinya sendiri, dapat juga bersifat eksternal yakni datang dari orang lain.

b. Keaktifan

Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri dan peran guru sekedar pembimbing dan pengarah.

c. Keterlibatan Langsung/Pengalaman

Belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar mengalami pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

d. Pengulangan

Dalam belajar masih tetap diperlukan latihan/pengulangan. Belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respons benar.

e. Tantangan

Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.

f. Balikan/Penguatan

Hasil yang baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik pula bagi usaha belajar selanjutnya.

g. Perbedaan Individu

Siswa merupakan individu yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individu ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa sehingga perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar perlu diperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi, secara umum ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri pribadi), dan faktor eksternal (faktor yang timbul dari luar pribadi).

Kedua faktor tersebut secara langsung atau tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa “ hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungannya” (Sudjana, 1989: 42).

1. Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor dari dalam diri siswa sendiri terdiri dari dua aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) (Nashar, 2004: 81).

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar mengajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat(lingkungan) (Sudjana, 1989: 44).

Slamento (2008: 66-68) mengemukakan lingkungan adalah yang paling dominan dalam mempengaruhi hasil belajar karena adanya keterkaitan dengan empat faktor, yaitu media masa, teman bergaul, aktivitas dalam masyarakat dan corak kehidupan tetangga.

Mencermati pernyataan tersebut di atas, ternyata lingkungan tempat tinggal siswa merupakan andil yang besar dalam membentuk kepribadian siswa yang dalam hal ini adalah masyarakat sekitarnya.

d. Tujuan Hasil Belajar

Seirama dengan kesesuaian penerapan paradigma desain pembelajaran, tidak terlepas pula dalam penetapan tujuan belajar yang disasar dan hasil belajar yang yang diharapkan. Tujuan belajar menurut paradigma konstruktivistik mendasar diri pada tiga fokus belajar, yaitu: 1) proses, 2) transfer belajar dan 3) bagaimana belajar (Santyasa, 2004: 37)

Sedangkan pengelompokan hasil belajar menurut Santyasa(2004: 46-47) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum, meliputi: a) menilai pencapaian kompetensi peserta didik; b) memperbaiki proses pembelajaran; c) sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.
2. Tujuan Khusus, meliputi: a) mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa; b) mendiagnosis kesulitan belajar; c) memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar; d) penentuan kenaikan kelas; dan e) memotivasi belajar siswa dengan cara menngenal dan memahami diri serta merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

Hasil belajar akan lebih optimal apabila ada motivasi. Sardiman (2009: 85) mengemukakan tiga fungsi motivasi, yakni:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi di sini diartikan sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan manusia.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya Abu Ahmadi dan Ahmad Rohani (1991: 17) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya tetap berminat dan siaga.
- b. Memusatkan perhatian peserta didik pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar.
- c. Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek.

e. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Istilah pendidikan jasmani berawal dari Amerika Serikat dari istilah *gymnastics*, *hygiene*, dan *physical culture*. Istilah ini dikemukakan oleh Siedentop (dalam Rahayu, 2013:2). Pengertian dari pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani menurut para ahli yang secara khusus bergelut dalam dunia pendidikan jasmani, yang salah satu tokoh terkenal adalah Dauer dan Pangrasi (1989) yang dikutip oleh Ega Trisna Tahayu dalam bukunya *Strategi Pendidikan Jasmani* mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan

perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan yang melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Selanjutnya ditegaskan lagi oleh Siedentop (dalam Rahayu 2013:3), yang mengatakan bahwa dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaah pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: “pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani”.

Delapan tahun kemudian Jesse Feiring Williams (dalam Rahayu, 2013:3), tepatnya pada tahun 1999, menegaskan bahwa pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental,

intelektual, emosional, dan estetika. Pendidikan melalui fisik maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain.

Zandra Dwanita Widodo (dalam Rahayu 2013:7), mencoba membuat suatu sintesis berdasarkan pokok pikiran/gagasan dari berbagai tokoh pendidikan tentang arti dari pendidikan jasmani, bahwa pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interpeatif, sosial, dan emosional melalui kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

f. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Rahayu, 2013:18), meliputi aspek-aspek aktivitas jasmani sebagai berikut: (1) Permainan dan Olahraga, meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor-non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, (2) Aktivitas Pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran

jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya, (3) Aktivitas Senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya, (4) Aktivitas Ritmik, meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya, (5) Aktivitas Air, meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya, (6) Pendidikan Luar Kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.

Selain aspek-aspek aktivitas jasmani, dalam ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek. Aspek Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

g. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Secara umum tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori (Suherman, 2008:23) sebagai berikut:

- a. Perkembangan Fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.

- b. Perkembangan Gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- c. Perkembangan Mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d. Perkembangan Sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2. Sistematika Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Sistematika pembelajaran merupakan satu kesatuan kerja sistematis yang tidak dapat dipisah-pisahkan yang berlaku untuk semua jenis pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh sebab itu proses pembelajaran penjasorkes memerlukan sistematika yang baik dan benar. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan memahami dan menerapkan sistematika pembelajaran yang baik sehingga dapat mendukung keberhasilan dan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Permendiknas No 41, 20013:6).

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini menggunakan model pembelajaran dan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber.
- b) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
- c) Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- d) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

e) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

2) Elaborasi

Dalarn kegiatan elaborasi, guru:

a) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.

b) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.

c) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.

d) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.

e) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

f) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.

g) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individu maupun kelompok.

h) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.

i) Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

3) Eksplorasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.

- b) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- c) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- d) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- e) Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
- f) Membantu menyelesaikan masalah.
- g) Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
- h) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.
- i) Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- 1) Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- 2) Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- 3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai hasil belajar peserta didik.

- 5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Model pembelajaran kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2009:15) menyatakan bahwa cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Konsep pembelajaran kooperatif (cooperative learning) bukanlah suatu konsep baru, melainkan telah dikenal sejak zaman Yunani kuno. Pada awal abad pertama, seorang filosofi berpendapat bahwa agar seseorang belajar harus memiliki pasangan.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. "model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial"(Ibrahim, Muslimin et.al 2000:7)

Sementara itu Hilda Karli dan Oditha R. Hutabarat (2007:113) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar". Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada

sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua atau lebih siswa untuk memecahkan masalah.

Lie (2010:12) menyatakan bahwa sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dengan tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau cooperative learning.

Johnson dan Johnson (Isjoni, 2009:17) cooperative learning adalah mengelompokkan siswa didalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Cooperative learning mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cooperative learning merupakan pembelajaran dengan sistem mengelompokkan dan bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, kemudian siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan temannya, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan motivasi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain.

b. Tujuan model pembelajaran kooperatif

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar cooperative learning adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan saling menghargai pendapat dan memberi kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara kelompok. Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik cooperative learning yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

3. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards. Dalam TGT para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. guru menyampaikan materi pelajaran lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Isjoni, 2009). Secara umum pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus reguler dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *games tournament* dimasukkan sebagai tahapan review setelah siswa bekerja dalam tim.

Model pembelajaran TGT yaitu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi terakhir yang

sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan point 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya (Isjoni, 2009: 85). Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

Model pembelajaran TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain. Tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game teman tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Dalam implementasi secara teknis, Isjoni (2009: 83) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

Langkah 1 : pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Langkah 2 : belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Langkah 3 : turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

Langkah 4 : Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

c. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran TGT

Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (tiga orang berkemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu paling atas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).

7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan atau sertifikat, tim super untuk kriteria atas, tim sangat baik untuk kriteria tengah, tim baik untuk kriteria bawah.
10. Untuk melanjutkan turnamen guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT

Riset tentang pengaruh pembekajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun ooleh para guru disekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut isjoni (2009: 51), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatuf, yaitu:

1. Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota lain.
2. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lain.

3. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lain.

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan dalam teori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian tidak satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai modalitas mereka.

Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif model TGT memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

1. Para siswa didalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih baik).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

4. Permainan Bola Voli

a. Pengertian permainan bola voli

Permainan bola volly diciptakan oleh William G Morgan pada tahun 1895 di Holyoke (Amerika bagian timur). William G Morgan adalah seorang pembina pendidikan jasmani pada Young Men Christian Association (YMCA).

Permainan bola volly di Amerika sangat cepat perkembangannya, sehingga tahun 1933 YMCA mengadakan kejuaraanbola volly nasional. Kemudian permainan bola volly ini menyebar keseluruh dunia. Pada tahun 1974 pertama kali permainan volly dipertandingkan di polandia dengan peserta yang cukup banyak. Maka pada tahun 1948 didirikan federasi bola volly internasional atau International Volly Ball Federation (IVBF) yang waktu itu beranggotakan 15 negara dan berkedudukan di Paris.

Permainan bola voli sangat cepat perkembangannya, antara lain disebabkan:

- a. Permainan bola volly tidak memerlukan lapangan yang luas.
- b. Mudah dimainkan.
- c. Alat-alat yang digunakan untuk bermain sangat sederhana.
- d. Permainan ini sangat menyenangkan.
- e. Kemungkinan terjadinya kecelakaan sangat kecil.
- f. Dapat dimainkan dialam bebas maupun ruang tertutup.
- g. Dapat dimainkan oleh banyak orang.

Permainan bola voli masuk ke indonesia pada waktu penjajahan Belanda (sesudah tahun 1928). Perkembangan permainan bola voli di

Indonesia sangat cepat. Hal ini terbukti pada Pekan Olahraga Nasional (PON) ke 2 tahun 1952 di Jakarta. Sampai sekarang permainan bola voli termasuk salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan.

Pada tahun 1955 tepatnya tanggal 22 Januari didirikan organisasi Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) dengan ketuanya W.J. Latumeten. Setelah adanya induk organisasi bola voli ini, maka pada 28 sampai 30 Mei 1955 diadakan kongres dan kejuaraan nasional yang pertama di Jakarta.

Dengan melihat perkembangan permainan bola voli yang begitu pesat, sangatlah tepat bila pemerintah memilih permainan bola voli sebagai olahraga pendidikan di sekolah-sekolah. Hanya pada umumnya permainan bola voli sedikit mengalami kesulitan didalam memperkenalkan pada anak-anak didik. Kesulitan itu terletak pada gerak dasar permainan bola voli.

b. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Teknik adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang olahraga, sedangkan dalam permainan bola voli teknik permainannya yaitu adanya dua regu yang masing-masing terdiri dari 6 orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18 meter x 9 meter.

Lapangan dibagi dua bagian yang sama oleh sebuah garis tengah yang di atasnya dibentangkan net dengan ukuran yang sudah ditentukan.

Permainan bola voli sangat digemari oleh masyarakat terbukti bahwa di kantor-kantor, di kampung-kampung dan khususnya di sekolah-sekolah permainan ini di mainkan.

c. Teknik Penguasaan Bola

Agar dapat bermain bola voli dengan baik seseorang harus mengerti dan benar-benar dapat menguasai teknik dasar penguasaan bola dengan baik dan untuk menguasai bola secara baik harus berlatih secara maksimal dan terus menerus, karena dalam permainan bola voli kita harus menguasai dua masalah yang sangat penting yaitu: teknik penguasaan bola dan teknik permainan (Kosasih, 1984: 109). Adapun teknik-teknik penguasaan bola voli meliputi:

1. Teknik Passing Atas
2. Teknik passing bawah
3. Teknik Servis
4. Teknik Smash/Spike
5. Teknik Membedung/Blocking

d. Passing Atas

Passing atas merupakan teknik penguasaan bola yang penting untuk dipelajari. Passing atas adalah dapat diartikan menyajikan atau mengoper bola dengan menggunakan jari tangan kepada kawan atau langsung ke lapangan lawan, disamping itu passing atas yang baik akan mempengaruhi didalam pertandingan tetapi hal ini lebih menonjol dalam pertandingan tingkat tinggi dibandingkan pertandingan tingkat rendah. Untuk melakukan passing atas harus memperhatikan hal-hal berikut.

1. Konsentrasi untuk melakukan passing.
2. Berlatih dan menyesuaikan diri untuk menguasai bola.
3. Lihat dan pelajari dimana tempat menempatkan bola yang tepat.
4. Ketahui posisi lemah regu lawan (Engkos Kosasih, 1985: 109).

Sedangkan cara melakukan passing adalah sebagai berikut:

- a. Tempatkan badan dibawah bola.
- b. Kedua kaki dibuka, lutut di tekuk, sehingga posisi tubuh berada dalam keadaan setengah jongkok.
- c. Siku dibengkokan, jari-jari tengah diregangkan dan letakan didepan atas dahi.
- d. Sikap tangan seperti mangkok.
- e. Pandangan kearah datangnya bola.
- f. Pada waktu bola datang, bola didorong dengan jari-jari tangan, perkenaan tangan pada bola yaitu ruas pertama dan kedua jari telunjuk sampai kelingking, sedangkan ibu jari hanya pada ruas pertama saja.
- g. Untuk membantu gerakan jari-jari tangan, pergelangan tangan digerakan ke arah atas.
- h. Setelah bola lepas dari tangan diikuti dengan gerakan anggota badan dan langkah kaki kedepan untuk menjaga keseimbangan.

e. Pasing Bawah

Menurut Barbara L., Viera (2004: 19), Passing atau operan lengan bawah merupakan teknik dasar bolavoli yang harus dipelajari lebih tegasnya. Barbara mengatakan bahwa operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk menerima servis, spike, memukul bola setinggi pingang bawah dan memukul bola yang terpantul di net.

Passing bawah ini merupakan teknik dalam permainan bola voli yang mempunyai banyak fungsi dan kegunaan. Menurut Nurul Ahmadi (2007: 23), memainkan bola dengan lengan bagian bawah merupakan teknik

bermain yang cukup tinggi. *Passing* bawah merupakan teknik pada permainan bola voli yang sangat mendasar, *passing* bawah digunakan sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan awal kepada regu lawan. *Passing* bawah dilakukan dengan cara memukul bola dari bawah pada perkenaan lengan.

Passing bawah menurut Nurul Ahmadi (2007:23) adalah teknik memainkan bola dengan sisi lengan bawah bagian dalam baik menggunakan satu atau dua lengan secara bersamaan. Kegunaan dari *passing* bawah bola voli adalah untuk menerima bola servis, menerima bola smash atau serangan dari lawan, untuk mengambil bola setelah terjadi blok atau bola pantul dari net, untuk menyelamatkan bola yang terpantul keluar menjauhi lapangan permainan dan untuk mengambil bola rendah yang datang tiba-tiba.

Menurut Hery Koesyanto (2003:26), dalam melakukan *passing* bawah dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan satu tangan dan dua tangan. *Passing* bawah satu tangan biasanya digunakan apabila bola berada agak jauh dari badan dan agak rendah, bentuk-bentuk melakukan *passing* bawah antara lain :

- a. Menggunakan lengan dengan jari-jari menggenggam.
- b. Punggung tangan dengan jari-jari terbuka.
- c. Pergelangan tangan bagian dalam dengan tangan menggenggam.

Sedangkan *passing* bawah dengan dua tangan ada beberapa bentuk sikap tangan sebelum melakukan *passing* bahwa dua tangan antara lain :

- a) *The Dig (Clenched First Method)* yaitu kedua ibu jari sejajar dengan jari-jari yang satu membungkus jari tangan lainnya, ini asalnya dari

Amerika. Bentuk ini sering digunakan bagi pemain yang sudah tinggi kemampuan passing bawahnya, karena lebih fleksibel apabila menerima bola dari arah manapun.

- b) Mengemis (*Thumb Over Palm Method*) yaitu kedua telapak tangan menghadap keatas dengan punggung satu tangan menempel pada telapak tangan lainnya dan dijepit ibu jari. Perkenaan bola diatas pergelangan tangan (bagianproksimal) bentuk ini lebih tepatnya bagi pemula karena untuk mempermudah mangantisipasi bola pada bidang perkenaan.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) teknik passing bawah terdiri ari beberapa tahapan antara lain :

a) Persiapan

- 1) Bergerak kearah datang bola dengan diatur posisi tubuh
- 2) Gengam jari-jari tangan
- 3) Kaki dalam posisi meregang atau membuka dengan santai, bahu terbuka lebar
- 4) Teknik lutut tahan dengan posisi agak rendah
- 5) Bentuk landasan dengan tangan
- 6) Sikut terkunci
- 7) Lengan sejajar dengan bahu
- 8) Pinggang lurus
- 9) Lutut ditekuk sedikit kurang lebih 45 derajat
- 10) Pandangan kearah datangnya bola.

b) Pelaksanaan

- 1) Terima bola didepan badan
- 2) Lengan sedikit diulurkan
- 3) Kaki melangkah kearah datangnya bola
- 4) Kaki terkunci dengan beserta lengan yang diulurkan kepada bola

- 5) Pukul bola jauh dari badan
- 6) Pinggul bergerak kedepan
- 7) Perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku.

c) Gerakan Lanjutan

- 1) Jari tangan tetap digengam dengan lengan dan siku tetap terkunci
- 2) Lutut dengan lengan masih keadaan teknik passing
- 3) Landasan mengikuti bola kesasaran
- 4) Pindahkan berat badan kearah sasaran
- 5) Badan mengikuti kearah bola
- 6) Perhatikan bola kearah sasaran

f. Servis

Menurut M.Yunus (1992: 69), servis merupakan pukulan pembukaian dimulai suatu permainan sesuai dengan kegunaan permainan, teknik saat ini hanya sebagai pembukaian permainan, tetapi juga ditinjau dari sudut teknik sudah merupakan serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu memperoleh kemenangan.

Sedangkan menurut Nuril Ahmadi (2007: 20), servis adalah pukulan pertama yang dilakukan di belakang garis akhir lapangan permainan melampui net kedaerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan servis sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan servis harus meyakinkan, tearah, keras, dan menyakitkan lawan.

g. Smash

Dengan membentuk serangan memukul bola dengan keras disaat bola diatas net/jaring, agar masuk kedaerah lawan. Supaya mendapat hasil yang baik perlu memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut : awalan, tolakan, pukulan serta pendaratan. Menurut Muhajir (2006:23) teknik smash dalam permainan bola voli dapat iartikan sebagai “cara memaikan bola secara efisien dan efektif sesuai peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal”.

M. Mariyanto (2006: 128) mengatakan bahwa smash adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola menukik dengan kecepatan tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi diatas net, maka bola dipukul tajam kebawah. Iwan Kristianto (2003: 143) mengatakan bahwa “ smash adalah pukulan keras yang biasanya mematikan karena bola sulit iterima atau dikembalikan”. *spike* adalah merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan bola voli.

Dari bebarapa pendapat diatas dapat isimpulkan bahwa teknik *smash* atau *spike* adalah memaikan bola secara efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan yang keras, tajam dan mematikan serta susah diterima maupun dikembalikan kepada lawan atau diumpun kepada teman.

h. **Bendungan (*block*)**

Block merupakan benteng pertahanan utama untuk menangkis serangan lawan. (M.Yunus, 1992: 119). Menang atau kalah pada pertandingan bola voli sesungguhnya tergantung pada baik tidaknya *basic skill* atau kemampuan dasar pemain itu sendiri. *Basic Skill Block* atau pertaahanan merupakan inti dari seluruh pertahanan. Hanya dengan pertahanan yang kuat pemain dapat melindungi pukulan-pukulan smash lawan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Ganti Depari. Universitas Negeri Surabaya (2011) dalam jurnalnya yang berjudul “Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan *Learning Cycle* pada Pembelajaran Penjaskes SDN 56 Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara model pembelajaran *learning cycle* (0,58) dengan *team games tournament* (0,73) yaitu $t_{hitung} = 3,69$ sehingga diperoleh $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} = 1,676$. Penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajarankooperatif *team games tournament* lebih baik dibandingkan dengan model *learning cycle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Irma Istiana. STKIP PGRI Kendal (2011) dalam skripsinya berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Ban Bekas Bola Plastik SMP Negeri 03 Kendal” hasil penelitian yaitu nilai rata-rata hasil tes dari 20 siswa yang dilakukan pada siklus I adalah 69,25 sedangkan siklus II adalah 74,05. Terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa

dengan persentase 65%, sedangkan siklus II siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dengan jumlah persentase 95%.

C. Kerangka Pikir

Perencanaan pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam menata, mengorganisasi dan mengkreasi pembelajaran sehingga memungkinkan peristiwa belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoritik yang humanistik, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang disasar.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada bidang studi hendaknya dikemas koheren dengan hakikat pendidikan bidang studi tersebut. Namun secara filosofis tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa dalam penumbuhan dan pengembangan kesadaran belajar, sehingga mampu melakukan olah pikir, rasa dan raga dalam memecahkan masalah kehidupan didunia nyata. Model-model pembelajaran yang dapat mengakomodasikan tujuan tersebut adalah berlandaskan pada paradigma konstruktivistik sebagai paradigma alternatif.

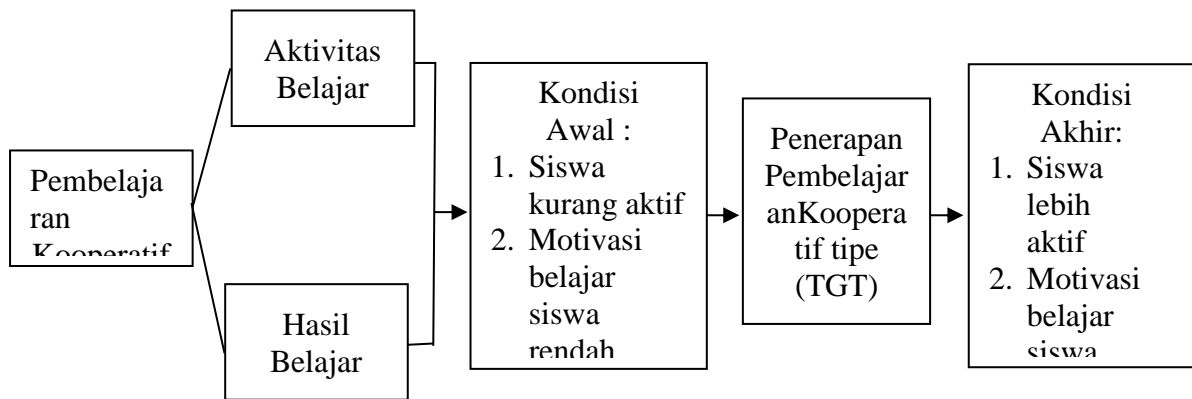
Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak mengajar. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam memilih dan mengembangkan model dan metode pembelajaran oleh guru bidang studi.. Dalam pelajaran pendidikan jasmani, anak hadir di kelas/lapangan bukan karena mereka ingin ada di sana melainkan mereka harus ada di sana. Tidak mengherankan jika

sebagian dan mereka terlihat antusias, sementara tidak sedikit pula yang terlihat terpaksa, ragu-ragu, atau malah terlihat malas dan tidak mau mengikuti pelajaran.

Bagaimana guru bisa sukses ditengah-tengah perbedaan yang sangat khas tersebut dan banyak siswa tidak tuntas dari aspek aktivitas maupun hasil belajarnya? Diyakini bahwa metode pendekatan tunggal dan satu arah yang selama ini sering ditempuh guru (tradisional) tidak akan berhasil memecahkan perbedaan di atas, bahkan bisa lebih memperburuk keadaan. Karena itu perlu disarankan agar guru bisa menempuh dengan penggunaan pendekatan baru, dengan menerapkan serta memanfaatkan bermacam-macam keterampilan mengajar, metode dan menggunakan model pembelajaran serta gaya mengajar yang dapat berinteraksi secara efektif dan edukatif dengan lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif, merupakan model pembelajaran dimana guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bersama-sama dalam kelompok mempelajari suatu materi atau memecahkan suatu masalah baik secara teoretis maupun kegiatan praktik keterampilan dan memastikan siswa bekerja sama dalam tim sehingga seluruh anggota dapat menguasai pelajaran tersebut.

Dengan memilih penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang tepat, diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.



Gambar 1: Bagan Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah pertanyaan yang dibuat dan jawabannya perlu dibuktikan kebenarannya berdasarkan fakta di lapangan. Berdasarkan kajian teori di atas maka pertanyaan penelitian yang akan dibuktikan jawabannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa materi permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020?
- b. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Permainan Bola Voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

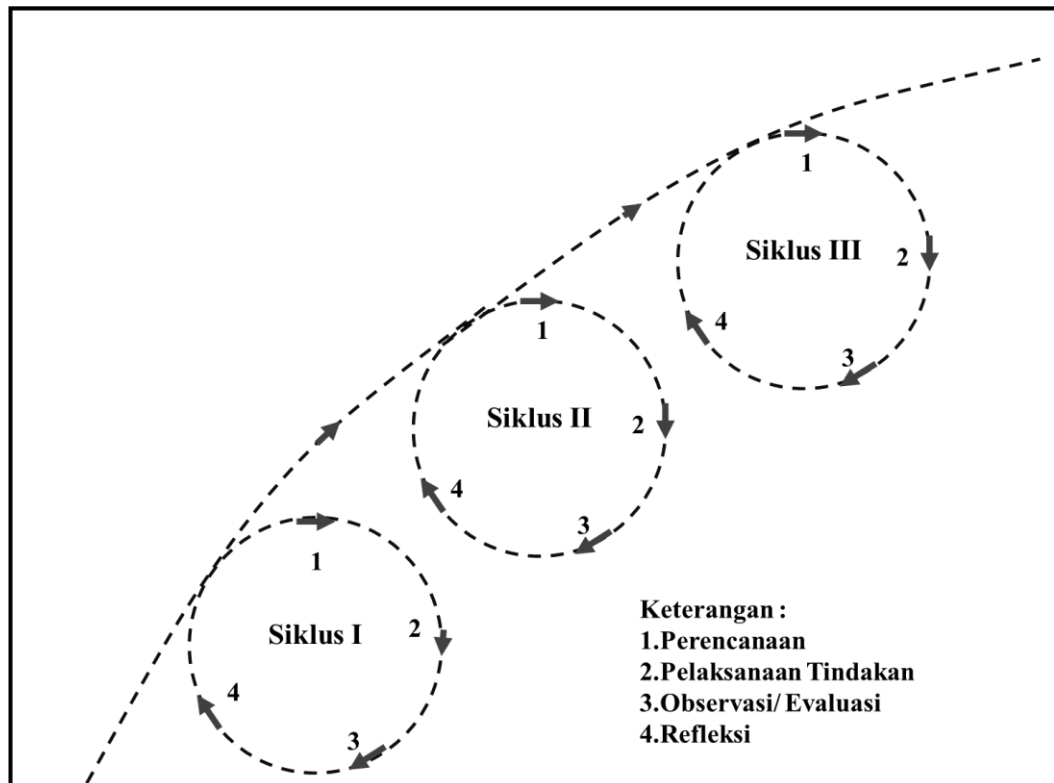
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Secara singkat penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah suatu bentuk penelitian yang praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas, bersifat reflektif dengan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Salahudin, 2015: p.25). Secara singkat penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional yang dilakukan secara kolaboratif. Menurut (Salahudin 2015:28) kolaboratif adalah peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru penjas dan siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima. Penelitian ini dilaksanakan oleh tiga orang guru pendidikan jasmani yaitu dua orang mitra peneliti dalam hal ini berperan sebagai observer atau pengamat selama pembelajaran berlangsung, dan peneliti sendiri dalam hal ini sebagai pelaksana pembelajaran atau sebagai guru. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan kolaborator akan melaksanakan penelitian bersama-sama dengan guru penjasorkes SMPN 02 Kota Bima yang terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, aksi (tindakan), observasi atau evaluasi, dan refleksi, sehingga peneliti dan guru mencari pemecahan permasalahan secara bersama-sama melalui PTK ini.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam tindakan penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus, yang mana bila dalam satu siklus belum mendapatkan hasil maksimal, maka akan dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Dalam satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Siklus dinyatakan berhasil jika Kriteria Ketuntasan Minimal telah standar.



Gambar 2: Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Kanca : 2009)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 02 Kota Bima yang beralamat di lingkungan Tolomundu, Kecamatan RasanaE Barat, Kota Bima.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian mulai dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 10 s/d 24 maret 2020, disesuaikan dengan jadwal rencana penelitian.

C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 02 Kota Bima tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini terdiri dari 2 jenis variabel penelitian, yaitu:

2. Variabel Bebas Penelitian, adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. Variabel Terikat Penelitian, adalah aktivitas permainan bola voli dan hasil belajar bola voli.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini, teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dalam dua bentuk, yaitu sebagai berikut: 1) teknik observasi untuk mengumpulkan data aktivitas belajar siswa dan 2) teknik assessment untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

1. Teknik Pengumpulan Data Aktivitas Belajar Siswa

Pada penelitian ini, penilaian aktivitas belajar dilakukan pada setiap siklus dengan cara mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan siswa saat proses

pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar permainan bola voli, dinilai oleh 2 orang observer yaitu guru penjas SMP Negeri 02 Kota Bima dengan menggunakan lembar observasi penilaian aktivitas belajar guling permainan bola voli. Penilaian dilakukan dengan melihat deskripsi dari indikator penilaian aktivitas belajar siswa dengan 12 indikator penilaian aktivitas belajar, sebagai berikut:

- a. Kegiatan visual, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
 1. memperhatikan peneliti dalam menyampaikan materi permainan bola voli,
 2. mengamati orang lain (teman) dalam mendemonstrasikan materi permainan bola voli.
- b. Kegiatan lisan, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
 1. mengajukan pertanyaan yang jelas, sesuai dengan materi pembelajaran permainan bola voli,
 2. mengemukakan pendapat dan memberikan saran dalam diskusi.
- c. Kegiatan mendengarkan/*audio*, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
 1. mendengarkan penyajian bahan materi pembelajaran permainan bola voli,
 2. mendengarkan diskusi dalam kelompok tentang materi permainan bola voli yang di pelajari.
- d. Kegiatan-kegiatan metrik, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
 1. melakukan gerakan-gerakan berdasarkan konsep dan ketentuan dalam proses pembelajaran permainan bola voli.
 2. melakukan percobaan gerakan-gerakan baru yang dapat membantu menyempurnakan permainan bola voli.
- e. Kegiatan-kegiatan mental, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
 1. mengingat kembali materi pembelajaran teknik dasar permainan bola voli,

2. memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran permainan bola voli.
- f. Kegiatan–kegiatan emosional, dengan indikator aktivitas belajar sebagai berikut:
1. bersemangat dalam proses pembelajaran permainan bola voli,
 2. berani atau tenang dalam menghadapi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran permainan bola voli.

Instrumen aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa, sebagai berikut:

- 1) Bentuk lembar observasi aktivitas belajar permainan bola voli adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar permainanbola voli.

No	Nama	Aspek Yang Diamati												Jml
		Visual		Lisan		Audio		Metrik		Mental		Emo - sional		
		a	b	A	b	A	B	a	b	a	b	a	b	
1														
2														
3														
4														
5														
Dst														

Keterangan:

Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan kualitas aktivitas yang dilakukan siswa, yaitu. skor 5 = sangat baik, skor 4 = baik, skor 3 = cukup baik, skor 2 = Kurang baik, dan skor 1 = sangat kurang baik.

- 2) Deskripsi lembar observasi aktivitas belajar permainan bola voli adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Lembar Observasi Aktivitas Belajar permainanbola voli.

No	Indikator Aktivitas Belajar Siswa	Skor				
		1	2	3	4	5
<i>Kegiatan Visual, Indikator Aktivitas Belajar:</i>						
1	a) Memperhatikan peneliti dalam menyampaikan materi teknik dasar permainan bola voli					
	b) Mengamati orang lain (teman) dalam mendemonstrasikan materi teknik dasar permainan bola voli					
<i>Kegiatan Lisan, Indikator Aktivitas Belajar:</i>						
2	a) Mengajukan pertanyaan yang jelas, sesuai dengan materi pembelajaran teknik permainan bola voli					
	b) Mengemukakan pendapat dan memberikan saran dalam diskusi.					
<i>Kegiatan Mendengarkan, Indikator Aktivitas Belajar:</i>						
3	a) Mendengarkan penyajian bahan materi pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					
	b) Mendengarkan diskusi dalam kelompok tentang materi teknik dasar permainan bola voli					
<i>Kegiatan Metrik, Indikator Aktivitas Belajar:</i>						
4	a) Melakukan gerakan-gerakan berdasarkan konsep dan ketentuan dalam proses pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					
	b) Melakukan percobaan gerakan-gerakan baru yang dapat membantu menyempurnakan teknik dasar permainan bola voli					
<i>Kegiatan Mental, Indikator Aktivitas Belajar:</i>						
5	a) Mengingat kembali materi pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					
	b) Memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					
<i>Kegiatan Emosional, Indikator Aktivitas Belajar :</i>						
6	a) Bersemangat dalam proses pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					
	b) Berani atau tenang dalam menghadapi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran teknik dasar permainan bola voli					

Keterangan :

Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan kualitas aktivitas yang dilakukan siswa, yaitu.

skor 5 = sangat baik,

skor 4 = baik,

skor 3 = cukup baik,

kor 2 = Kurang baik, dan

skor 1 = sangat kurang baik.

2. Teknik pengumpulan data hasil belajar permainan bola voli

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi/rubrik penilaian. Menurut Arikunto (2006: 116), observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list* sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* (√) pada kolom tersebut. Kisi-kisi instrumen rubrik teknik dasar bolavoli diadaptasi dari teori ahli yang telah dijelaskan di bab II. Instrumen dalam penelitian ini sebelumnya telah divalidasi oleh dosen ahli, yaitu Bapak Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel :3. Lembar 1. Penilaian Hasil Belajar Teknik Dasar Bolavoli

Teknik	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
Servis Atas	a. Posisi kaki salah satu berada di depan di belakang garis akhir.				
	b. ayunkan/arahkan bola ke depan jangan terlalu Tinggi dan juga jangan terlalu rendah.				
	c. Pukul bola tepat di telapak tangan atau kepal telapak tangan jangan melebar.				
	d. Langkahkan kaki mengikuti bola ke depan gerakan lanjutan.				
	Nilai Maksimal	16			
Passing Bawah	a. Telapak tangan antara kanan dan kiri menjadi satu saling bertindihan.				
	b. Posisi lengan kanan dan kiri didekatkan dan sejajar seperti papan.				
	c. Perkenaan bola tepat di tangan di atas telapak tangan dan di bawah siku pada lengan.				
	d. Ayunkan lengan bersamaan datang arahnya bola.				
	Nilai Maksimal	16			
Passing Atas	a. Perkenaan tepat di bagian atas jari-jari telapak tangan.				
	b. Gerakan lengan dengan telapak memantul seperti melemparkan bola kertas.				
	c. Posisi tangan dan telapak tangan membentuk segitiga, terlebih ibu jari, dan jari telunjuk.				
	d. Bola tidak berhenti di tangan atau telapak tangan dengan durasi waktu berhenti yang lama.				
	Nilai Maksimal	16			
Smash	a. Lakukan langkah awal sekitar 3 langkah menuju arah datangnya bola.				
	b. Posisi setengah jongkok untuk melakukan hentakan meloncat ke atas				
	c. Pukul bola kearah lawan dengan telapak tangan terbuka.				
	d. Posisi saat mendarat kembali ke posisi setengah jongkok dan kedua kaki mengeper.				
	Nilai Maksimal	16			
Skor Maksimal Teknik Dasar Bolavoli		64			

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengamatan, yaitu siswa melakukan teknik dasar bolavoli sebanyak 2 kali dan diambil nilai yang terbaik secara bergantian. Kemudian

diamati dan dinilai oleh guru. Guru mengamati dan menilai hasil teknik dasar bolavoli yang dilakukan oleh siswa menggunakan instrumen lembar penilaian tes unjuk kerja teknik dasar bolavoli.

Pedoman penskoran

1) Penskoran

Skor 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

Skor 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.

Skor 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.

Skor 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan.

E. Teknik analisa data

1. Analisa data hasil belajar

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif untuk analisis data aktivitas belajar (Furqon, 2008, p.35). analisis statistik deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Data Aktivitas Belajar Individu

Data dianalisis berdasarkan persentase kemunculan setiap item kegiatan aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{SMI (60)} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

X = Skor yang dicapai

SMI = Skor Maksimal Ideal

b. Analisis Data Aktivitas Belajar Klasikal

Data dianalisis berdasarkan persentase kemunculan tiap item kegiatan aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase aktivitas belajar (klasikal)} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah seluruh persentase aktivitas belajar secara individu
 n = banyaknya siswa

Selanjutnya ditentukan rata-rata persentase aktivitas dengan menjumlahkan persentase semua indikator aktivitas yang ada dan dirata-ratakan. Untuk menentukan aktivitas belajar secara klasikal dianalisis berdasarkan *Mean ideal (Mi)* dan *Standar Deviasi Ideal (SDi)* dengan mengkonversikan rata-rata persentase kedalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 4 : Konversi Nilai Aktivitas Belajar Secara Klasikal Berdasarkan Mean Ideal (Mi) Dan Standar Seviiasi Ideal (SDi).

No	Kriteria	Kategori
1	$\bar{x} \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 Sdi$	Baik
3	$Mi - 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Baik
4	$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 0,5 Sdi$	Kurang Baik
5	$\bar{x} < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Kurang Baik

Rumus M_i dan SD_i adalah.

$$M_i = \frac{1}{2} \times S_{max.i} + S_{min.i}$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times S_{max.i} - S_{min.i}$$

Keterangan :

M_i = Mean Ideal

SD_i = Standar deviasi ideal

$S_{max.i}$ = Skor Maksimal Ideal

$S_{min.i}$ = Skor Minimal Ideal

Data dikumpulkan dengan observasi terhadap kemunculan indikator aktivitas belajar sesuai dengan yang tertera pada lembar observasi aktivitas belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat ditentukan persentase tertinggi adalah 100% dan persentase terendah adalah 0%. Dengan demikian perhitungan M_i dan SD_i adalah sebagai berikut.

$$M_i = \frac{1}{2} \times 60 + 12 = \frac{72}{2} = 36$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times 60 - 12 = \frac{48}{6} = 8$$

Berdasarkan hasil perhitungan M_i dan SD_i di atas, maka diperoleh penggolongan kategori aktivitas belajar dapat dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 5 : Konversi Penggolongan Kategori Aktivitas Belajar

No	Kriteria	Kategori	Keterangan
1	$\bar{X} \geq 48$	Sangat Aktif	AKTIF
2	$40 \leq \bar{X} < 47$	Aktif	
3	$32 \leq \bar{X} < 39$	Cukup Aktif	TIDAK AKTIF
4	$24 \leq \bar{X} < 31$	Kurang Aktif	
5	$\bar{X} < 23$	Sangat Kurang Aktif	

2. Analisis hasil belajar permainan bola voli

Data tes permainan voli dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi/rubrik penilaian. Menurut Arikunto (2006: 116), observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti/kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan obyek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list* sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda check (v) pada kolom tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut :

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengamatan, yaitu siswa melakukan teknik dasar bolavoli sebanyak 4 kali dan diambil yang terbaik. Kemudian diamati dan dinilai oleh guru. Guru mengamati dan menilai hasil teknik dasar bolavoli yang dilakukan oleh siswa menggunakan instrumen lembar penilaian tes unjuk kerja teknik dasar bolavoli. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan cara menghitung analisis data mencari besarnya frekuensi relatif presentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{Y}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standart Deviasi*. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 136) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Normal dalam skala sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Teknik Dasar Bolavoli

Norma	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sdi$	Sangat Baik
$Mi + 0,6 SDi < X < Mi + 1,8 SDi$	Baik
$Mi - 0,6 SDi < X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi < X < Mi - 0,6 Sdi$	Kurang
$X < Mi - 1,8 Sdi$	Sangat Kurang

(Sumber: Azwar, 2010: 136)

Keterangan:

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

Rumus $Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $SDi = \frac{1}{2} \sqrt{\frac{1}{3}}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah.

3. Kriteria ketuntasan minimal

Dari hasil *assessment* evaluasi hasil belajar tes teknik dasar guling (*roll*) depan, dianalisis dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) penguasaan kompetensi mata pelajaran PJOK pada SMP Negeri 02 Kota Bima, adalah sebagai berikut:

Tabel 7 : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

<i>No</i>	<i>Tingkat Penguasaan</i>	<i>Nilai Huruf</i>	<i>Predikat</i>	<i>Ketuntasan</i>
1	86 - 100 %	A	Sangat Baik	TUNTAS
2	81 - 85 %	A -		
3	76 - 80 %	B+	Baik	
4	71 - 75 %	B		
5	67 - 70 %	B -		
6	61 - 66 %	C+	Cukup Baik	TIDAK TUNTAS
7	56 - 60 %	C		
8	51 - 55 %	C -	Kurang Baik	
9	46 - 50 %	D+		
10	0 - 45 %	D	Kurang Kurang Baik	

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan penafsiran judul, maka variabel perlu didefinisikan secara operasional, yaitu:

1. Model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.
2. Pembelajaran *team games tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang mengedepankan kelompok atau tim dalam usaha mencapai hasil belajar secara bersama-sam secara maksimal.

3. permainan bola voli dengan mengontrol bola yang dimainkan dengan tujuan untuk mendapatkan poin/skor.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang kemampuan belajar permainan bolavoli siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima dengan penerapan pembelajaran kooperati tipe *team games tournament* (TGT) Kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolavoli yang terdiri atas teknik servis atas, *passing* atas, *passing* bawah, dan *smash*. Hasil analisis data penelitian kemampuan belajar permainan bolavoli siswa SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2020-2021 dipaparkan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama Siklus I

1. Rencana tindakan

Pada rencana tindakan siklus pertama guru menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan model pembelajaran ini diusahakan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya terutama pada aspek afektif dan psikomotorik. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan.

Sebelum siklus pertama dilaksanakan peneliti melakukan beberapa tahap persiapan, antara lain:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Penentuan waktu tindakan kelas.

- c. Membagi siswa yang berjumlah 35 orang menjadi 5 kelompok, yang masing-masing kelompok beranggotakan 7 orang dengan kriteria nilai atau prestasi anak didalam kelas.
- d. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa serta lembar evaluasi.
- e. Membuat langkah langkah pembelajaran model *Team Games Touurnament* sebagai berikut: 1) penyampaian materi tentang permainan bola voli, 2) belajar tim, yaitu siswa dibagi dalam kelompok tim, 3) *tournament*, yaitu siswa dalam kelompok tim masing-masing melakukan praktek passing atas dalam permainan bola voli, 4) guru mengambil nilai siswa berdasarkan kelompok tim, dan tim yang menang yaitu yang berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 10 dan tanggal 17 maret 2020 dalam bentuk penyampaian materi menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, sedangkan pada hari selasa tanggal 24 maret 2020 diadakan tes. Pada tahap ini akan dilaksanakan tindakan berupa pelaksanaan uji praktek pengetahuan siswa pada permainan bola voli. Dalam melaksanakan kegiatan tindakan ini guru mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti yang memuat langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament*. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam rencana penelitian yaitu sebagai berikut:

3. Pertemuan I (1 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengecek kehadiran siswa.
- b. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
- c. Motivasi dan aprsepsi: pernahkah kamu bermain voli?, pernahkah kamu melakukan servis atas, passing atas/bawah dan smash ?.
- d. Melakukan pemanasan dengan perenggangan otot, jalan dan lari di halaman sekolah, addapun uru memimpin dan menawasi.



Gambar 3. guru sedang mempersiapkan siswa

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa dibagi dalam 5 kelompok.
- b. Guru menyampaikan materi tentang servis bawah, passing atas/bawah dan smash. Baik pengertian, teknik maupun hal-hal yang berkaitan dalam permainan bola voli.

I. Service bawah



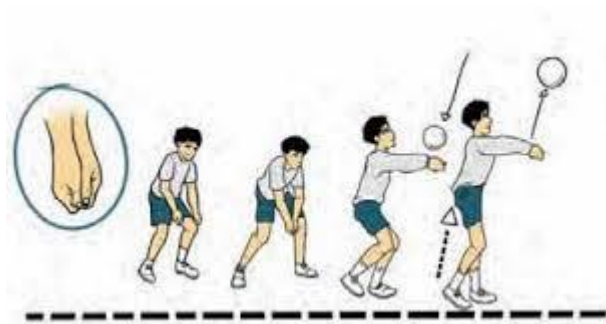
(masri'an, dkk. Hal 26)

II. Passing atas



(masri'an, dkk. Hal 24)

III. Pasing bawah



(masri'an, dkk. Hal 24)

IV. Smash



- c. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan materi yang diajarkan.
- d. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan setiap materi yang telah disampaikan.
- e. Guru memberikan tanggapan dan penguatan terhadap hasil kerja kelompok.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menjelaskan kembali materi tentang permainan bola voli yang telah dilakukan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi team games tournament.
- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan memberitahukan kepada siswa bahwa materi tentang permainan bola voli akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dalam bentuk praktek berdasarkan kelompok.

4. Deskripsi data pertemuan pertama

- a. Data aktivitas belajar siswa sesuai dengan pengkategorian nilai aktivitas belajar, seperti pada Tabel 15 berikut.

Tabel 8. Kategori Data Bergolong Aktivitas Belajar pertemuan I

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-Rata
1	$\bar{x} \geq 48$	Sangat Aktif	4	12.5%	42.0
2	$40 \geq \bar{x} < 47$	Aktif	13	40.6%	
3	$32 \geq \bar{x} < 39$	Cukup Aktif	15	46.9%	
4	$24 \geq \bar{x} < 31$	Kurang Aktif	0	0.0%	
5	$\bar{x} < 23$	Sangat Kurang Aktif	0	0.0%	
JUMLAH			32	100%	

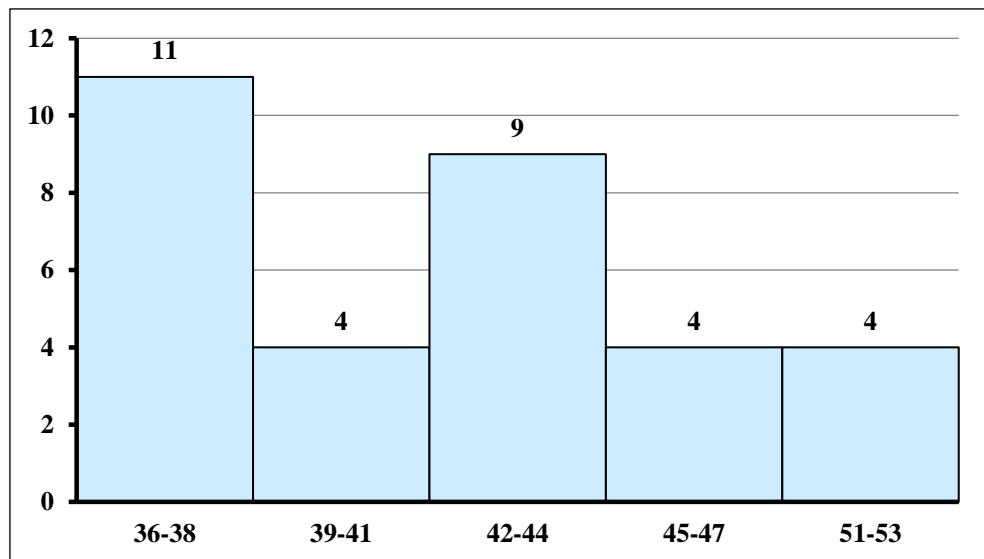
- b. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar

Data hasil penelitian untuk aktivitas belajar siswa pada Siklus I, dapat ditampilkan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar pertemuan I

Kelas Interval	Nilai Tengah	Batas Kelas	f. absolut	f. relatif (%)	F kumulatif
36-38	37.0	38.5	11	34.4	11
39-41	40.0	41.5	4	12.5	15
42-44	43.0	44.5	9	28.1	24
45-47	46.0	47.5	4	12.5	28
48-50	49.0	50.5	0	0.0	28
51-53	52.0	52.5	4	12.5	32
Jumlah			N=32	100%	N=32

c. Grafik Histogram Data Aktivitas Belajar



Gambar 4. Diagram Histogram Distribusi Data Bergolong Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada pertemuan I

5. Observasi dan Evaluasi Siklus Petemuan I

Tindakan observasi dan evaluasi yang pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tingkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada penguasaan materi permainan bola voli. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkatan aktivitas belajar siswa, yang meliputi: kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan *metrik*, kegiatan mental, dan kegiatan emosional, yang dilakukan oleh dua orang observer yaitu guru penjas SMP Negeri 2 kota Bima.

Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan menggunakan format *assessment* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi permainan bola voli dengan penerapan model *pembelajaran team games tournament*, meliputi

sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir, yang dilakukan oleh dua orang observer yaitu dua guru penjas SMP Negeri kota Bima. Hasil evaluasi dari kedua evaluator dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk kemudian di analisis.

6. Tahap Refleksi Pertemuan Pertama Siklus I

Setelah kegiatan observasi dan evaluasi dilakukan, peneliti mengkaji hasil pelaksanaan tindakan dan mendiskusikan kekurangan-kekurangan dan hambatan-hambatan pembelajaran pada siklus I. Adapun beberapa permasalahan yang dapat disimpulkan peneliti dari temuan pada pertemuan I ini, adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa belum secara baik memahami proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- (2) Keantusiasan dan keseriusan siswa yang masih rendah dalam memperhatikan penjelasan dan demonstrasi yang diberikan peneliti.
- (3) Siswa masih bingung dan belum secara serius bekerja sama belajar dalam kelompok.
- (4) Anggota kelompok yang terlalu banyak dalam setiap kelompok, sehingga setiap siswa kurang mendapatkan waktu yang cukup dalam mempraktikkan materi, terutama dalam penggunaan alat (Bola) dalam proses latihan kelompok.
- (5) Siswa pada umumnya belum memiliki rasa tanggungjawab yang besar pada keberhasilan kelompok.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan di atas, adapun beberapa solusi yang dibuat peneliti untuk mengatasi permasalahan ini, antara lain:

- a. Memberikan arahan yang lebih memadai pada siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Menjelaskan dan mendemonstrasikan lebih baik lagi, bagian per bagian secara
- c. jelas teknik dasar permainan bola voli, mulai dari sikap awal, pelaksanaan dan sikap akhir.
- d. Memberikan pengawasan dan arahan yang memadai pada masing-masing kelompok untuk lebih serius bekerja sama dalam belajar.
- e. Menambah jumlah kelompok belajar dengan cara mengurangi jumlah anggota kelompok, untuk kemudian dibentuk lagi dalam kelompok baru,

b) Pertemuan ke dua

1. Pertemuan kedua (1 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Guru mengecek kehadiran siswa.
 - b. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua ini
 - c. Motivasi dan aprsepsi: tentang permainan bola voli.
 - d. Melakukan pemanasan dengan perenggangan otot, jalan dan lari di halaman sekolah, adapun guru memimpin dan menawasi.

- e. Mengecek keadaan siswa karena pada pertemuan awal banayak yan belum hadir



Gambar 5. Peneliti memaparkan materi sebelum praktek

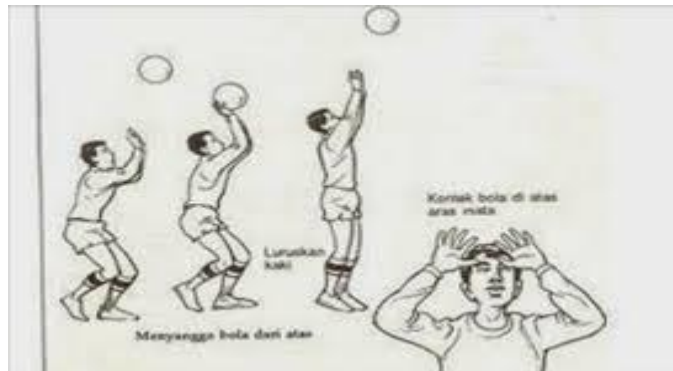
2. Kegiatan Inti

- a. Siswa dibagi dalam 5 kelompok.
- b. Guru menyampaikan materi tentang servis bawah, passing atas/bawah dan smash. Baik pengertian, teknik maupun hal-hal yang berkaitan dalam permainan bola voli. menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament serta mempraktekannya
- c. Guru mengecek kelengkapan siswa yang terbagi dalam 5 kelompok pada pertemuan pertama.
- d. Guru mengarahkan siswa supaya menuju lapangan bola voli untuk pelaksanaan praktek. Permainan bola voli.
 - I. Service bawah



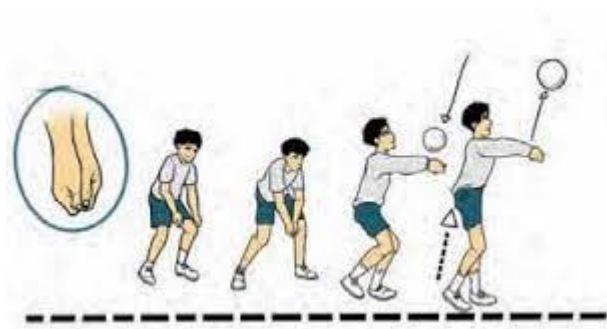
(masri'an, dkk. Hal 26)

II. Passing atas



(masri'an, dkk. Hal 24)

III. Pasing bawah



(masri'an, dkk. Hal 24)

IV. Smash



- e. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan materi yang diajarkan.
- f. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan setiap materi yang telah disampaikan.
- g. Guru memberikan tanggapan dan penguatan terhadap hasil kerja kelompok.

3 Kegiatan Penutup

- d. Guru menjelaskan kembali materi tentang permainan bola voli yang telah dilakukan.
- e. Guru menjelaskan materi tentang *team games tournament* pada para siswa
- f. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan memberitahukan kepada siswa bahwa materi tentang permainan bola voli akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dalam bentuk praktek dan pengambilan nilai berdasarkan perorangan dan kelompok.

2. Deskripsi data pertemuan ke dua

- a. Data aktivitas belajar siswa sesuai dengan pengkategorian nilai aktivitas belajar, seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 10 . Kotegori Data Bergolong Aktivitas Belajar pertemuan II

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-Rata
1	$\bar{x} \geq 48$	Sangat Aktif	15	46.9%	46.6
2	$40 \geq \bar{x} < 47$	Aktif	9	28.1%	
3	$32 \geq \bar{x} < 39$	Cukup Aktif	8	25.0%	
4	$24 \geq \bar{x} < 31$	Kurang Aktif	0	0.0%	
5	$\bar{x} < 23$	Sangat Kurang Aktif	0	0.0%	
JUMLAH			32	100%	

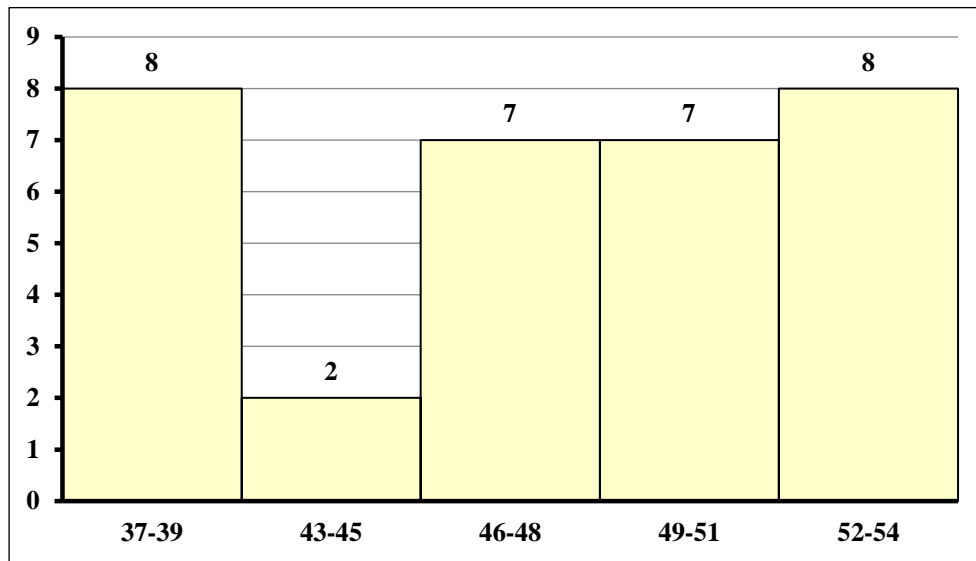
- b. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar

Data hasil penelitian untuk aktivitas belajar siswa pada Siklus II, dapat ditampilkan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar pertemuan II

Kelas Interval	Nilai Tengah	Batas Kelas	f. absolut	f. relatif (%)	F kumulatif
37-39	38.0	39.5	8	25.0	8
40-42	41.0	42.5	0	0.0	8
43-45	44.0	45.5	2	6.3	10
46-48	47.0	48.5	7	21.9	17
49-51	50.0	51.5	7	21.9	24
52-54	53.0	53.5	8	25.0	32
Jumlah			N=32	100%	N=32

c. Grafik Histogram Data Aktivitas Belajar



Gambar 6 . Diagram Histogram Distribusi Data Bergolong Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada pertemuan II

4. Observasi dan Evaluasi

a. Hasil Observasi

Selama kegiatan pembelajaran peneliti bertindak sebagai observer yang mencatat lembar pengamatan pada pedoman observasi. Hasil pengamatan pada siklus II khususnya pada pertemuan pertama dan kedua kegiatan siswa belum cukup baik merespon dan memahami untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran menunjukkan kategori cukup aktif.

Berdasarkan hasil observasi diketahui aktivitas belajar siswa masih kurang sesuai dengan yang diharapkan atau dikatakan perlu ada peningkatan aktivitas ini dapat dilihat dari lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa rata-rata dalam keadaan cukup

aktif. Kegiatan ini masih didominasi oleh para siswa yang aktif, sedangkan mereka yang pasif cenderung memperhatikan saja. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan individual pada masing-masing siswa. Mereka yang aktif adalah mayoritas yang memiliki prestasi di kelas, sedangkan yang pasif adalah yang berprestasi kurang atau sedang dan mereka cenderung kurang percaya diri pada kemampuannya.

b. Analisa hasil evaluasi siklus II

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar siswa-siswa melalui evaluasi pembelajaran Penjasokesrek materi permainan bola voli, guru melakukan tes secara praktek di lapangan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I dan II. Adapun hasil tes tersebut dianalisis dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

Dalam pertemuan ini diperoleh hasil analisa ketuntasan individual sebagai berikut:

Rata-rata Aktivitas belajar siswa pertemuan ke I : 42.0 %

Rata-rata Aktivitas belajar siswa pertemuan ke II : 46.6 %

5. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan II ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar penjasokesrek pokok bahasan permainan bola voli. Pada waktu pertama kali pertemuan dan diadakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournamen*, para siswa masih bingung dan merasa canggung, apalagi pada waktu penyampaian materi, siswa masih ada yang tidak senang teman kelompoknya. Kegiatan kelompokpun hanya mencapai taraf cukup aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi dalam pembelajaran penjaskesrek pokok bahasan permainan bola voli, peneliti dapat merefleksikan hasil temuan dalam kelas sehingga mengambil kesimpulan bahwa:

1. Kegiatan kelompok cukup aktif dilaksanakan, namun hasil evaluasi masih banyak siswa yang belum tuntas secara individual dan ketuntasan klasikal belum mencapai target yang ditentukan.
2. Siswa belum begitu memahami langkah-langkah pembelajaran Team Games Tournament yang diterapkan guru.
3. Nilai rata-rata kelas siswa belum mencapai ketentuan KKM, yaitu hanya memperoleh nilai 46,6%.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada pertemuan II, maka pelaksanaan tindakan akan dilanjutkan pada pertemuan III dengan mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru lebih banyak memberikan dorongan tentang manfaat materi pelajaran yang dipelajari, terutama pada kelompok pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Memotivasi siswa agar lebih bersemngat pada saat melakukan tes dalam permainan bola voli.
3. Memberi pengertian akan pentingnya kerjasama dan dukungan dalam kelompok.
4. Pada pembelajaran tindakan sebaiknya dominasi guru agar dikurangi sehingga proses belajar mengajar lebih tampak proses belajar yang

berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran penjas kesrek.

5. Memacu siswa untuk lebih banyak melakukan latihan-latihan dan membaca materi yang disampaikan terutama mengenai teknik-teknik permainan bola voli.

c). Pertemuan III

1. Rancangan tindakan pertemuan III

Pada rencana tindakan pertemuan III kegiatan belajar tetap menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sama halnya dengan siklus sebelumnya, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran passing atas dalam permainan bola voli.

Rumusan langkah-langkah dalam menyusun alternatif pemecahan masalah berdasarkan pelaksanaan dan refleksi pada pertemuan II yang dilakukan, meliputi: (1) membuat skenario dan rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan bola voli, (2) menyiapkan strategi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pelaksanaan pembelajaran materi permainan bola voli, (3) menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses pembelajaran permainan bola voli, (4) membagi dan menyiapkan kelompok belajar siswa, dari 32 orang siswa dibagi ke dalam 5 kelompok, dan (5) menyiapkan instrumen observasi aktivitas belajar siswa dan evaluasi hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. **Pelaksanaan tindakan pada pertemuan III**

Pada pertemuan III diadakan satu kali pertemuan, yaitu pada hari selasa 24 maret 2020. Pembelajaran berlangsung 2 x 40 menit untuk dua kali pertemuan dengan aspek pendekatan pembelajaran lapangan atau praktek. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam rencana penelitian yaitu samadengan RPP pada pertemuan kedua siklus pertama.

peneliti tetap menerapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran permainan bola voli dan melakukan observasi pada aktivitas belajar siswa untuk melihat kemajuan aktivitas belajar siswa serta mengevaluasi hasil belajar siswa untuk melihat tingkat penguasaan siswa terhadap materi permainan bola voli. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan guru (peneliti) dan siswa (subjek penelitian)

Dalam pengambilan nilai pelaksanaan tindakan ini tetap seperti tindakan sebelumnya, yaitu digunakan kriteria sebagai berikut:

1. Keseriusan dan partisipasi siswa dalam kegiatan praktek.
2. Inisiatif individu dalam menguraikan materi permainan bola voli.
3. Antusias siswa dalam kegiatan praktek
4. Keaktifan dan kontribusi siswa dalam praktek.
5. Kemampuan siswa dalam melakukan permainan bola voli.
6. Identifikasi siswa saat melakukan praktek passing atas.

3. Pertemuan III (1 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengecek kehadiran siswa (absensi).
- b. Testi menggunakan seragam olah raga
- c. Guru mengecek kelengkapan siswa yang dibagi dalam 6 kelompok pada pertemuan pertama.
- d. Guru mengarahkan siswa supaya menuju lapangan bola voli untuk pelaksanaan praktek.
- e. Sebelum melakukan tes guru meminta salah seorang peserta didik/ testi untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh an pemanasan secarara spesifik untuk jenis aktifitas yang akan diikuti melalui permainan.
- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 serta pertemuan ke 3 ini
- g. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilalui selama pertemuan (membagi kelompok, membagi LKS, mengatur giliran, melakukan klasifikasi/game dan melakukan penilaian).
- h. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada hari ini akan diadakan tes permainan bola voli yang telah Di sampaikan pada pertemuan terdahulu



Gambar 7. Persiapan siswa pada siklus satu pertemuan III

2. Kegiatan Inti

- a. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sebagai pemantapan sebelum melakukan tes.
- b. Guru mengarahkan siswa untuk berdiri berdasarkan kelompok yang telah ditentukan.
- c. Guru memanggil siswa satu-persatu setiap kelompok untuk melakukan praktek permainan bola voli.

I. Service bawah



Gambar 8. siswa melakukan servis bawah



Gambar 9. Siswa melakukan servis bawah

Cara melakukan service atas adalah dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Pemain berdiri dengan sedikit menekuk kedua lutut dan salah satu kaki di depan.
2. Pegang bola voli dengan kedua tangan.
3. Lambungkan bola voli dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kira-kira 1 meter di atas kepala di depan bahu.
4. Lalu, secepatnya tarik tangan kanan ke belakang atas kepala dengan telapak tangan menghadap ke depan.

5. Lentingkan tubuh ke belakang, dan selesainya pukul bola dengan telapak tangan. Dalam hal ini, posisi tangan tetap lurus dan semua badan ikut bergerak.
6. Ketika memukul bola, pindahkan beban tubuh ke depan.

Deskriptif statistik teknik servis atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima didapat skor terendah (*minimum*) 9,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 11,89, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, *standar deviasi* (SD) 1,64. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Teknik Servis bawah

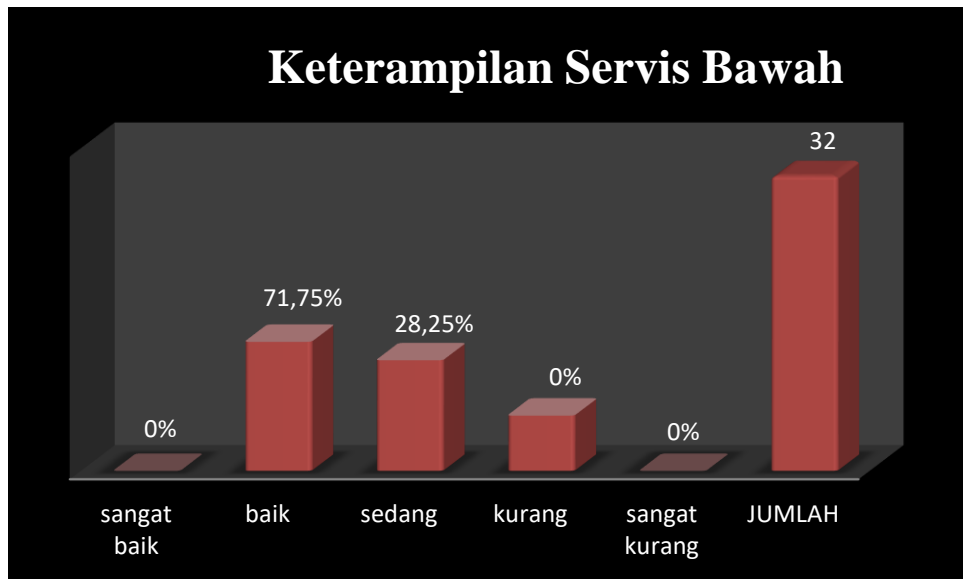
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	11,8857
<i>Median</i>	12,0000
<i>Mode</i>	13,00
<i>Std. Deviation</i>	1,64086
<i>Minimum</i>	9,00
<i>Maximum</i>	14,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, teknik servis bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima disajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Teknik Servis bawah

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$11 < X \leq 14$	Baik	23	71,75%
3	$8 < X \leq 11$	Sedang	9	28,25%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang	0	0%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas teknik servis bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram servis bawah

Berdasarkan tabel atas menunjukkan bahwa teknik servis bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 0% (0 siswa), “sedang” sebesar 28,25% (9 siswa), “baik” sebesar 71,75% (23 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 11,89, teknik servis bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dalam kategori “baik”.

II. Passing bawah



Gambar 11. Siswa praktek passing bawah



Gambar 12. Siswa melakukan praktek passing bawah

Teknik passing bawah dalam permainan bola voli dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Berdiri dengan membuka kedua kaki selebar bahu.
2. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan sehingga kedua ibu jari sejajar.
3. Ayunkan kedua lengan secara bersamaan dari bawah ke atas sampai setinggi bahu.
4. Ketika bola tersentuh kedua lengan, luruskan lutut.
5. Perkenaan bola yang baik tepat yaitu di atas pergelangan tangan.
6. Ketika melakukan passing bawah ke arah depan, lengan diayunkan tidak lebih dari 90 derajat dengan bahu atau badan.

Deskriptif statistik teknik *passing* bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 13,00, rerata (*mean*) 10,86, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 1,88. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Teknik *Passing* Bawah

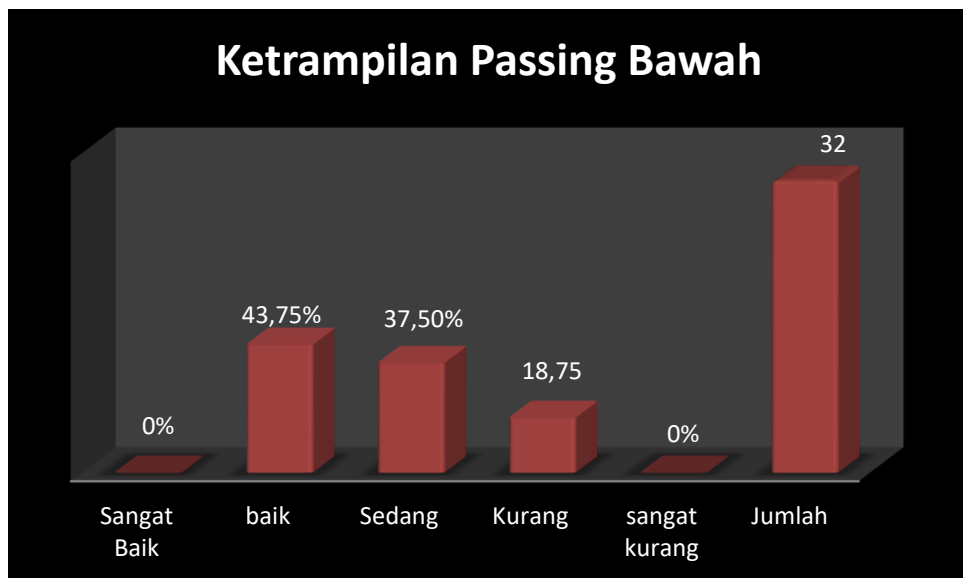
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	10,8571
<i>Median</i>	12,0000
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std. Deviation</i>	1,88091
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	13,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, teknik *passing* bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Teknik *Passing* Bawah

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$11 < X \leq 14$	Baik	14	43,75%
3	$8 < X \leq 11$	Sedang	12	37,50%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang	6	18,75%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas teknik *passing* bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram *passing* bawah

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa teknik *passing* bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 18,75% (6 siswa), “sedang” sebesar 37,50% (12 siswa), “baik” sebesar 43,75% (14 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 10,86, teknik *passing* bawah bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima kategori “sedang”.

III. Passing atas



Gambar 14. Siswa melakukan passing atas



Gambar 15. Siswa melakukan passing atas

Teknik passing atas dalam permainan bola voli dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Berdiri dengan sikap tubuh siap dengan meregangkan kedua kaki sampai selebar bahu.
2. Tekuk sedikit kedua lutut sehingga badan merendah dan dibungkukkan ke depan.
3. Tumpu berat badan di ujung kaki bagian depan.
4. Ketika bola datang, secepatnya tempatkan badan di bawah bola.
5. Tangan diangkat dan lengan sedikit ditekuk, serta buka lebar jari-jari tangan dengan renggang sehingga membentuk seperti mangkuk.
6. Ketika bola sudah sampai ke atas badan, dengan menekuk bagian siku atau pergelangan tangan, dan posisi tangan sedikit berada di atas dahi, lakukan perkenaan bola dengan baik, yaitu tepat di jari-jari tangan.
7. Ketika bola menyentuh jari-jari, tegangkan jari supaya bola bisa memantul dengan baik, lalu dorong dengan menggerakkan pergelangan tangan untuk selanjutnya diikuti dengan meluruskan siku.
8. Dalam mendorong bola, jari yang paling dominan untuk digunakan adalah ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah.

Deskriptif statistik teknik *passing* atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 12,00, rerata (*mean*) 9,71, nilai tengah (*median*) 9,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 1,86. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Teknik *Passing* Atas

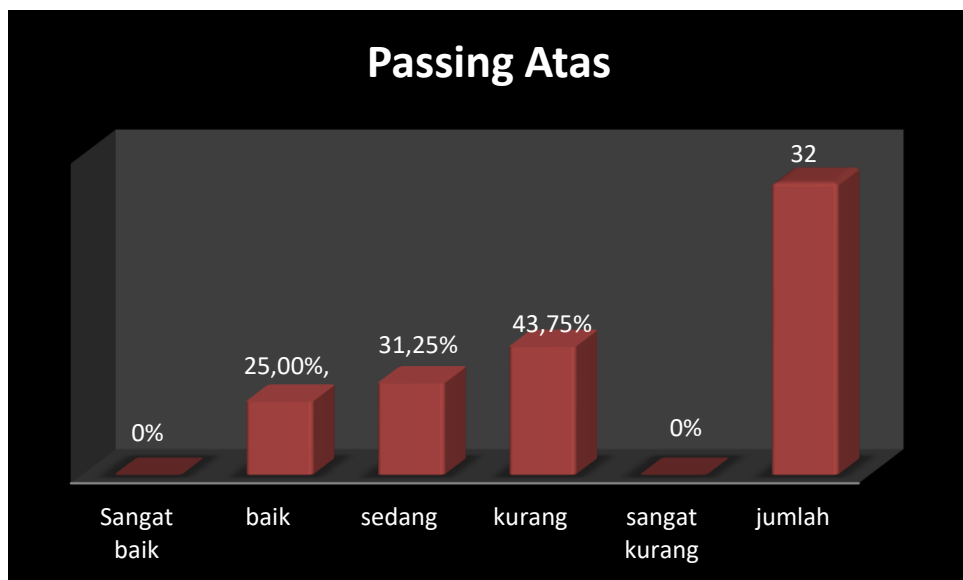
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	9,7143
<i>Median</i>	9,0000
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std. Deviation</i>	1,85617
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	12,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, teknik *passing* atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Teknik *Passing* Atas

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$11 < X \leq 14$	Baik	8	25,00%
3	$8 < X \leq 11$	Sedang	10	31,25%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang	14	43,75%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas teknik *passing* atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram passing atas

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa teknik *passing* atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 43,75% (14 siswa), “sedang” sebesar 31,25% (10 siswa), “baik” sebesar 25,00% (8 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 9,71, teknik *passing* atas bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dalam kategori “sedang”.

IV. Smash

Langkah-langkah melakukan awalan dalam teknik *smash* bola voli adalah sebagai berikut:

- Langkah awalan normal berjarak 2,5 sampai 4 meter dari *net*.
- Tubuh rileks dan condong ke depan.
- Berat tubuh diseimbangkan pada kedua kaki saat persiapan awalan.

Langkah-langkah melakukan tolakan dalam teknik *smash* bola voli adalah sebagai berikut:

- Jari kaki dan tumit menghentak tanah atau lantai.
- Kedua lengan diayunkan ke depan.
- Telapak kaki, pinggul, dan badan digerakkan dengan serasi secara sempurna.
- Lakukan gerakan eksplosif dan lompatan vertikal.

Langkah-langkah memukul bola dalam teknik *smash* bola voli adalah sebagai berikut:

- Jarak bola di depan atas jangkauan lengan pemukul.
- Lecutkan lengan dengan cepat, pukul bola secepat dan setinggi mungkin.
- Perkenaan bola dengan telapak tangan tepat di tengah bagian atas bola.

- Setelah berhasil memukul bola, lengan melakukan gerakan lanjutan ke arah garis tengah badan.
- Pukulan yang benar akan menghasilkan bola *top spin* dan cepat.

Langkah-langkah melakukan sikap mendarat dalam teknik *smash* bola voli adalah sebagai berikut:

- Setelah berhasil memukul bola, kembalikan tubuh ke posisi semula dengan sikap sempurna.
- Tubuh tetap dalam keadaan rileks dan siap untuk serangan berikutnya.
- Mendarat dengan kedua kaki mengeper.
- Mendarat dengan lutut dan jari-jari kaki dalam keadaan lentur



Gambar. 17. Siswa praktek smash



Gambar 18. siswa praktek smash

Deskriptif statistik teknik *smash* bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 13,00, rerata (*mean*) 11,03, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, *standar deviasi* (SD) 2,06. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Deskriptif Statistik Teknik *Smash*

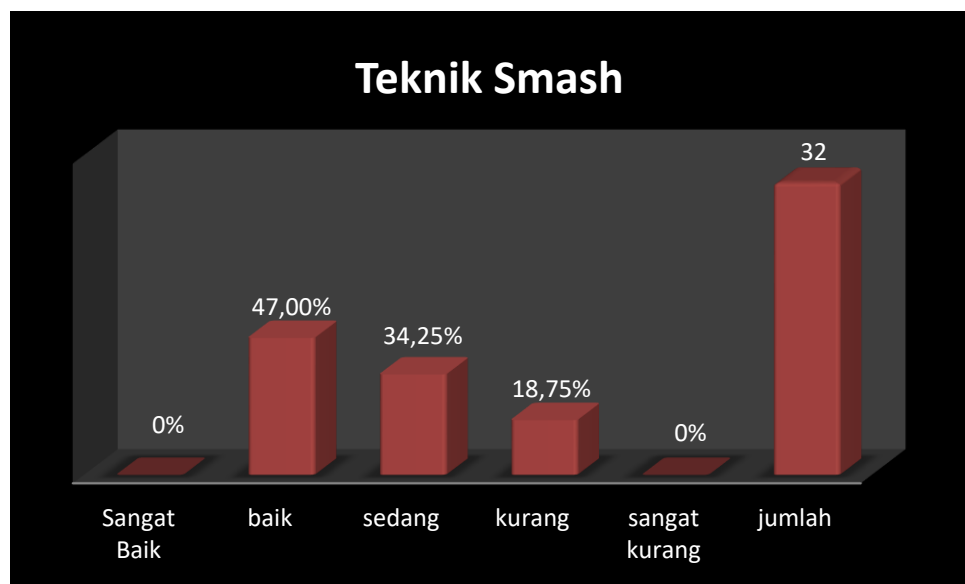
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	11,0286
<i>Median</i>	12,0000
<i>Mode</i>	13,00
<i>Std, Deviation</i>	2,06491
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	13,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, teknik *smash* bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Teknik *Smash*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$11 < X \leq 14$	Baik	15	47,00%
3	$8 < X \leq 11$	Sedang	11	34,25%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang	6	18,75%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas teknik *smash* bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram *smash*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa teknik *smash* bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” 18,75% (6 siswa), “sedang” sebesar 34,25% (11 siswa), “baik” sebesar 47,00% (15 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 11,03, teknik *smash* bolavoli siswa SMP Negeri 02 Kota Bima dalam kategori “sedang”.

3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa dibariskan, dihitung

- b. Guru menyimpulkan hasil pelaksanaan tes pertama dan melakukan evaluasi pertama terhadap teknik permainan bola voli yang dilakukan siswa.



Gambar. 20



Gambar21. para siswa dan peneliti.

4. Deskripsi data pertemuan ke tiga.

a. Kategori Data Aktivitas Belajar

Data aktivitas belajar siswa sesuai dengan pengkategorian nilai aktivitas belajar, seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 20. Kategori Data Bergolong Aktivitas Belajar Pertemuan III

No	Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-Rata
1	$\bar{x} \geq 48$	Sangat Aktif	17	53.1	51.2
2	$40 \geq \bar{x} < 47$	Aktif	14	43.8	
3	$32 \geq \bar{x} < 39$	Cukup Aktif	1	3.1	
4	$24 \geq \bar{x} < 31$	Kurang Aktif	0	0.0	
5	$\bar{x} < 23$	Sangat Kurang Aktif	0	0.0	
JUMLAH			32	100%	

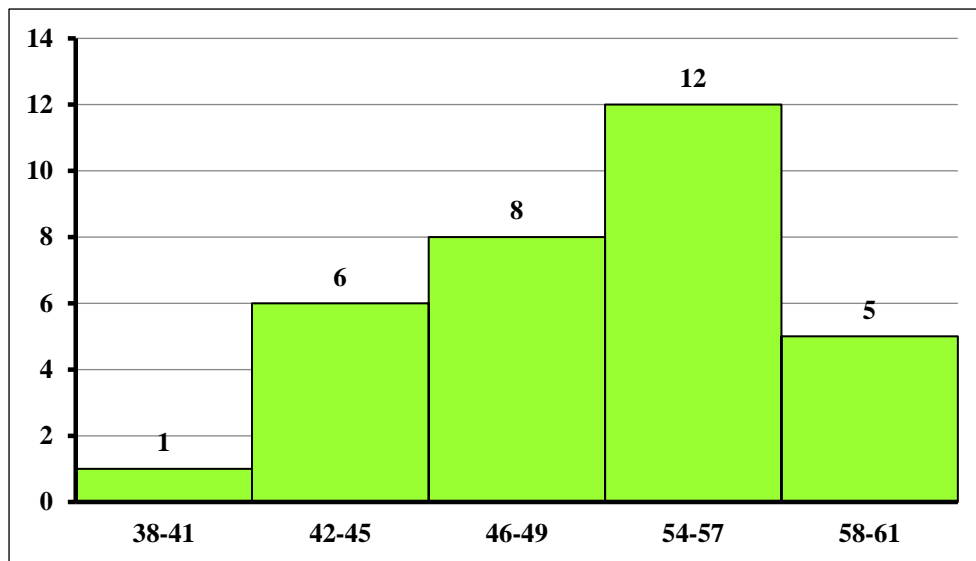
b. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar

Data hasil penelitian untuk aktivitas belajar siswa pada pertemuan III, dapat ditampilkan seperti pada Tabel berikut.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Data Bergolong Aktivitas Belajar Pertemuan III

Kelas Interval	Nilai Tengah	Batas Kelas	f. absolut	f. relatif (%)	F kumulatif
38-41	39.5	41.5	1	3.1	1
42-45	43.5	45.5	6	18.8	7
46-49	47.5	49.5	8	25.0	15
50-53	51.5	53.5	0	0.0	15
54-57	55.5	57.5	12	37.5	27
58-61	59.5	60.3	5	15.6	32
Jumlah			N=32	100%	N=32

1. Grafik Histogram Data Aktivitas Belajar.



Gambar 22 Diagram Histogram Distribusi Data Bergolong Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada pertemuan III

5. **Observasi Pertemuan III**

Tindakan observasi dan evaluasi yang pada pertemuan III dilakukan untuk mengetahui tingkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada penguasaan materi permainan bola voli. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkatan aktivitas belajar siswa, yang meliputi: kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional, yang dilakukan oleh dua orang observer yaitu guru penjas SMP Negeri 02 Kota Bima. Hasil observasi dari kedua observer dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk kemudian dianalisis.

Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan menggunakan format assessment untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi permainan bola voli, meliputi sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir, yang dilakukan oleh dua orang observer yaitu dua guru penjas SMP Negeri 02 Koata Bima. Hasil

evaluasi dari kedua evaluator dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk kemudian di analisis.

Refleks Pertemuan III

Setelah kegiatan observasi dan evaluasi dilakukan, peneliti mengkaji hasil pelaksanaan tindakan yang telah diberikan pada pertemuan III dan hasilnya dibuat kedalam bentuk laporan tentang hasil penelitian, dan selanjutnya direkomendasikan sebagai saran tindakan dalam proses pembelajaran penjas terutama pada materi teknik dasar permainan bola voli.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan III ini tetap sama dengan siklus sebelumnya yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran penjasrek pokok bahasan permainan bola voli, pada pertemuan III ini 90% mayoritas siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Pada waktu melaksanakan aktivitas praktek permainan bola voli atas mereka sangat antusias dan pada waktu pelaksanaan evaluasi kelihatan tidak ada kendala yang berarti.

Setelah melakukan observasi dan evaluasi tentang aktivitas dan hasil belajar siswa dalam kelas, ada temuan yang dapat direfleksikan, yaitu:

1. Kegiatan praktek dapat membawa semua siswa untuk aktif melakukan kegiatan berdasarkan teknik-teknik dasar permainan bola voli.
2. Siswa sudah dapat mengandalkan kemampuan individual mereka dalam melakukan permainan bola voli sesuai teknik-teknik yang ada.

Setelah melihat dan mempertimbangkan keberhasilan dalam indikator hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang sudah mencapai kategori aktif dan persentase ketuntasan belajar melebihi ketentuan serta rata-rata kelas

dianggap mencapai KKM pada aktivitas belajarnya saja maka kegiatan tidak kelas dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa putra kelas VIII-A SMP 02 Kota Bima, harusnya dilanjutkan pada siklus berikutnya

B. Uji Hipotesis Data Penelitian

1. Uji Hipotesis I (Aktivitas Belajar Siswa)

Peningkatan rata-rata (\bar{x}), persentase (%) dan kategori aktivitas belajar permainan bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020, dari observasi awal ke Siklus I Pertemuan pertama, kedua dan ketiga, dapat dipaparkan sebagai berikut.

2. Peningkatan Rata-Rata (\bar{x}) Aktivitas Belajar Siswa

Peningkatan rata-rata (\bar{x}) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) permainan bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima, Tahun Pelajaran 2019/2020, seperti berikut:

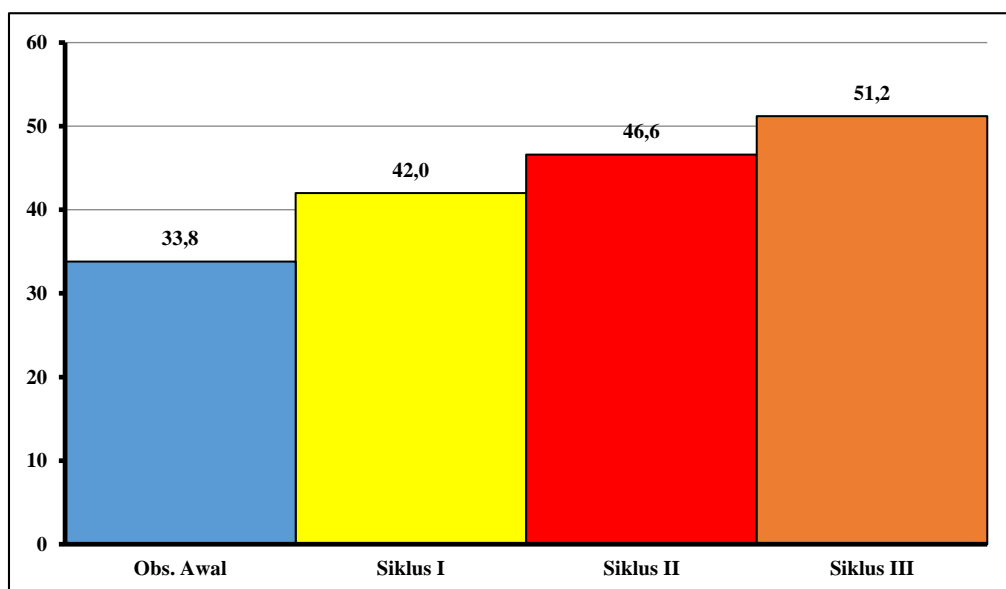
Tabel 22. Peningkatan Rata-Rata (\bar{x}) Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal (Keseluruhan)

Tahapan	(\bar{x}) Aktivitas Belajar	Kriteria Keaktifan Siswa	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa			
			Observasi Awal ke pertemuan I	Siklus I ke pertemuan II	Siklus II ke pertemuan III	Observasi Awal ke pertemuan III
Obs. Awal	33.8	Cukup Aktif	} 8.2			} 17.4
Pertemuan I	42.0	Aktif		} 4.6		
Pertemuan II	46.6	Aktif			} 4.6	
Pertemuan III	51.2	Sangat Aktif				

Berdasarkan table 22. di atas, peningkatan rata-rata (\bar{x}) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) dapat dijelaskan bahwa:

- a) dari observasi awal ke pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 8,2, yaitu dari 33,8 (kategori cukup aktif) meningkat menjadi 42,0 (kategori aktif).
- b) dari siklus I ke pertemuan II meningkat sebesar 4,6, yaitu dari 42,0 (kategori aktif) meningkat menjadi 46,6 (kategori aktif).
- c) dari siklus II ke pertemuan III meningkat sebesar 4,6 yaitu dari 46,6 (kategori aktif) meningkat menjadi 51,2 (kategori sangat aktif).
- d) dari observasi awal ke pertemuan III mengalami peningkatan sebesar 17,4, yaitu dari 33,8 (kategori cukup aktif) meningkat menjadi 51,2 (kategori sangat aktif).

Peningkatan rata-rata (\bar{x}) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020, dapat dibuat dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut.



Gambar 23. Diagram Histogram Peningkatan Rata-Rata (\bar{x}) Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal (Keeluruhan)

2) Peningkatan Persentase (%) Aktivitas Belajar Siswa.

Peningkatan persentase (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) permainan bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima, Tahun Pelajaran 2019/2020, seperti berikut:

Tabel 23. Peningkatan Persentase (%) Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal (Keseluruhan)

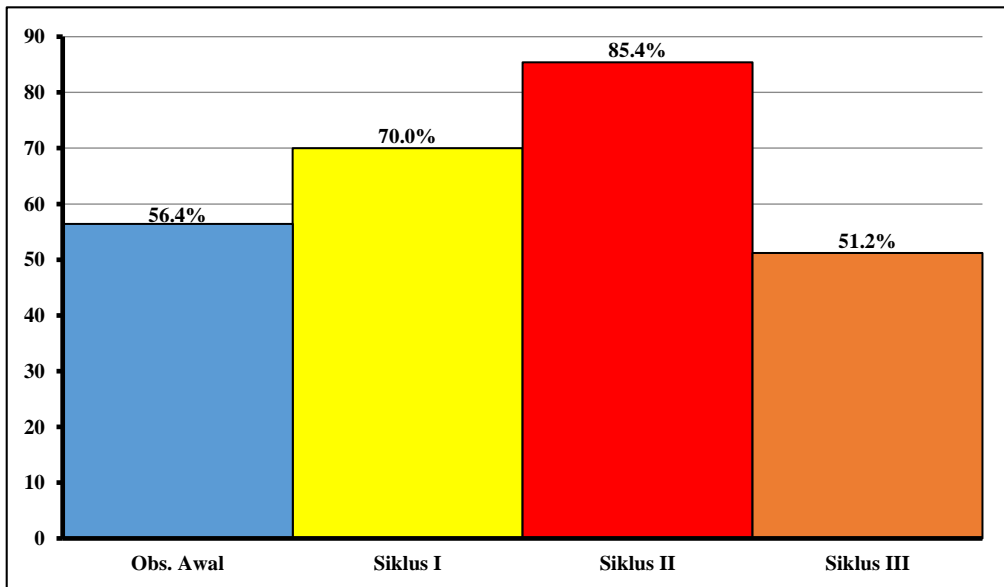
Tahapan	(% Aktivitas Belajar	Kriteria Keaktifan Siswa	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa			
			Observasi Awal ke pertemuan I	pertemuan I ke pertemuan II	Pertemuan II ke pertemuan III	Observasi Awal ke pertemuan III
Obs. Awal	56.4	Sangat Kurang	} 13.7	} 7.7	} 7.6	} 29.0
Pertemuan I	70.0	Cukup				
Pertemuan II	77.7	Cukup				
Pertemuan III	85.4	Baik				

Berdasarkan table di atas, peningkatan persentase (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) dapat dijelaskan bahwa:

- a) dari observasi awal ke pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 13.7%, yaitu dari 56.4% (kategori cukup aktif) meningkat menjadi 70,0% (kategori aktif).
- b) dari pertemuan I ke pertemuan II meningkat sebesar 7.7%, yaitu dari 70.0% (kategori cukup) meningkat menjadi 77.7% (kategori cukup).
- c) dari dari pertemuan II ke pertemuan III meningkat sebesar 7.6, yaitu dari 77.7% (kategori cukup) meningkat menjadi 85.4% (kategori baik).

d) dari observasi awal ke pertemuan III mengalami peningkatan sebesar 29.0%, yaitu dari 56.4% (kategori sangat kurang) meningkat menjadi 85.4% (kategori baik).

Peningkatan persentase (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan) Permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020, dapat dibuat dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut :



Gambar 24. Diagram Histogram Peningkatan Persentase (%) Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal (Keseluruhan)

3) Peningkatan Kategori hasil Belajar Siswa

Deskriptif statistik data kemampuan teknik dasar bolavoli siswa SMP Negeri 02 Kota Bima didapat skor terendah (*minimum*) 35,00, skor tertinggi (*maksimum*) 51,00, rerata (*mean*) 43,49, nilai tengah (*median*) 44,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 41,00, *standar deviasi* (SD) 4,43. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 24 . Deskriptif Statistik Kemampuan Teknik Dasar Bolavoli Siswa
SMP Negeri 2 Kota Bima**

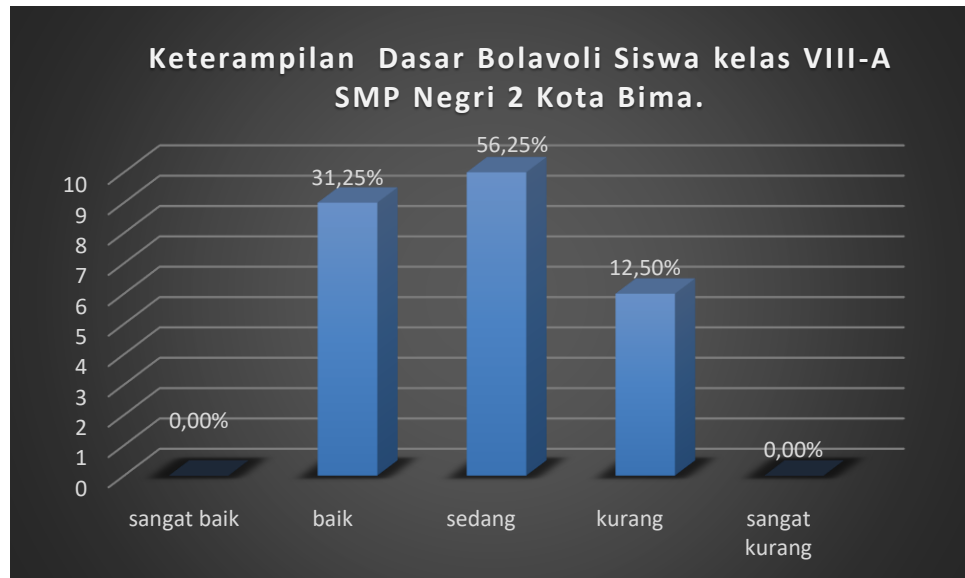
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	43,4857
<i>Median</i>	44,0000
<i>Mode</i>	41,00
<i>Std, Deviation</i>	4,43496
<i>Minimum</i>	30,00
<i>Maximum</i>	51,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kemampuan teknik dasar bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 25. Distribusi Frekuensi Kemampuan Teknik Dasar
Bolavoli Siswa SMP Negeri 2 Kota Bima**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$54 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$45 < X \leq 54$	Baik	10	31,25%
3	$36 < X \leq 45$	Sedang	18	56,25%
4	$27 < X \leq 36$	Kurang	4	12,5%
5	$X \leq 27$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas kemampuan teknik dasar bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 20. Diagram ketrampilan dasar bola voli siswa kelas VIII-A SMP Negeri 02 Kota Bima

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 12,5% (4 siswa), “sedang” sebesar 56,25% (18 siswa), “baik” sebesar 31,25% (10 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 43,49, kemampuan teknik dasar bolavoli siswa SMP Negeri 2 Kota Bima dalam kategori “sedang”.

C. Temuan penelitian

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus ada peningkatan mutu

pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada data hasil observasi kelas dan data aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran permainanbola voli. Selanjutnya dilakukan refleksi dengan memperhatikan data aktivitas dan hasil belajar pembelajaran dengan materi permainan bola voli pada siklus I dan ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran pada siklus I, yaitu:

1. Siswa belum secara baik memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Keantusiasan dan keseriusan siswa yang masih rendah dalam memperhatikan penjelasan dan demonstrasi yang diberikan peneliti.
3. Siswa masih bingung dan belum terbiasa untuk secara serius bekerja sama belajar dalam kelompok.
4. Anggota kelompok yang terlalu banyak, sehingga siswa kurang mendapatkan cukup waktu dan mengurangi kesempatan latihan dalam mempraktikkan tugas gerak materi pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan alat (bola voil) dalam proses latihan kelompok.
5. Siswa pada umumnya belum memiliki rasa tanggung jawab yang besar pada keberhasilan anggota-anggota kelompok.

Berdasarkan temuan pada siklus I pertemun pertama, kedua dan ketiga, dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik. Dari hasil tindakan penelitian dalam pembelajaran dengan materi permainan bola voli pada siswa beberapa permasalahan yang masih sama, yaitu:

1. Keantusiasan dan keseriusan siswa yang masih rendah dalam memperhatikan penjelasan dan demonstrasi yang diberikan peneliti.
2. Siswa masih bingung dan belum terbiasa untuk secara serius bekerja sama belajar dalam kelompok.
3. Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak, sehingga siswa kurang mendapatkan cukup waktu dan mengurangi kesempatan latihan dalam mempraktikkan tugas gerak materi pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan alat (bola voli) dalam proses latihan kelompok.

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus ada peningkatan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada data hasil observasi kelas dan data aktivitas belajar yang meningkat, namun dilain sisi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran permainan bola voli belum ada perubahan.

Setelah melihat dan mempertimbangkan keberhasilan dalam indikator hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang sudah mencapai kategori aktif dan persentase ketuntasan belajar melebihi ketentuan serta rata-rata kelas dianggap mencapai KKM pada aktivitas belajarnya saja maka kegiatan tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa putra kelas VIII-A SMP 02 Kota Bima, harusnya dilanjutkan pada siklus berikutnya tapi pelaksanaan penelitian ke siklus sedua tidak bisa dilanjutkan karena adanya hambatan (COVID-19).

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action reasearch*) ini, ada beberapa keterbatasan penelitian, yaitu antara lain:

Dalam penelitian ini yang menjadi kendala adalah bagaimana cara mengelola kelas dengan baik karena guru harus bisa mengawasi segala aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Proses pembelajaran permainan bola voli dengan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) yang dilakukan akan tidak efektif apabila guru tidak memperhatikan proses pembelajaran saat berlangsung tanpa memperhatikan peraturan yang harus ditaati. Selain itu juga faktor keseriusan dari siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa data hasil penilaian siswa dalam proses penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap peningkatan ketrampilan belajar permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP 02 Kota Bima sebagai berikut:

- (2) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, siswa yang lebih terampil dapat membimbing dan mengajarkan siswa yang kurang pandai atau kurang terampil.
- (3) Siswa dapat belajar dan beraktivitas sendiri untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman serta tingkah laku lainnya.
- (4) Dalam proses pembelajaran siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- (5) Siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki serta aktif dan antusias selama proses pembelajaran sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan sangat baik khususnya permainan bola voli.
- (6) Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri yang berarti bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada pembelajaran individu dari semua anggota kelompok dalam memahami materi pelajaran dengan sangat baik khususnya permainan bola voli.

Jadi jika dilihat dari peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran penjas dengan materi permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP

Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020, aktivitas belajar siswa meningkat baik secara *persentase* (%) aktivitas belajar siswa secara klasikal (keseluruhan).

Berdasarkan hal di atas peneliti menyarankan kepada guru penjas untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif dalam pengelolaan pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Kesimpulan secara keseluruhan yang dapat diambil berdasarkan hasil temuan dan analisis data dalam penelitian ini adalah:

Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action reasearch*) ini dikatakan **BERHASIL**, jika sesuai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi permainan bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru penjas dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada pembelajaran permainan bola voli karena berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 02 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dikemudian hari
1. Bagi guru melihat dari hasil kelayakan pada pengembangan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk menilai teknik dasar bola voli, dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengajar pembelajaran bolavoli.

2. Bagi guru model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada pembelajaran permainan bola tersebut dapat dikembangkan lagi tidak hanya untuk materi bola voli saja, akan tetapi dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT selanjutnya dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya.
4. Bagi peneliti lain yang akan penelitian pada model pembelajaran penjas, dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sesuai dengan materi yang akan diteliti.
5. Kepada siswa-siswa yang dijadikan subjek penelitian agar lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran yang diberikan, supaya dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya dalam pembelajaran permainan bola voli depan maupun pada pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A dan Rohani, A. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Adisuyanto.B. (2009: 79) *Cerdas dan pandai dengan senam lantai*.Grasindo.
- Anita. 2002. *Cooperitive Learning*. Jakarta. Gramedia widiasarana indonesia.
- Arsaynthaby, V., & Sitie, C. 2013. *Fostering Student Attitude and Achievement in Probability Using Team Games Tournament*. *Procedia social and behavioral sciences* 93 (2013) 59-64.
- Artyhadewa, M.S (2017). Pengembangan model permainan sepak takraw sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (1), 50-62.
- Bloom, B. S., etc. (1956). *Taxonomy of educational objectives : the classification of educational goals, handbook i cognitive domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- CrossFit Journal Article Reprint. First Published in CrossFit Journal Issue 38 - October 2005
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalton, W., Rachman, H.A. (2014). Modifikasi model pembelajaran sport education berbasis kejuaraan untuk guru penjas SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 2 (1), 106-118.
- Gillies, R. M. (2016). *Cooperative Learning: Review of Research and Practice*. Australian Journal of Teacher Education, 41(3). <http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- International Journal of Learning & Development* ISSN 2164-4063 2016, Vol. 6, No. 1
- Himberg, C., Hutchinson, G.E., Roussell, J.M. (20013). *Teaching secondary physical education*. USA: Human Kinetics.
- Hendrayana, Y. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Indonesia University of Education.

<http://eprints.uny.ac.id/8597/3/bab%20%20%20%2008108249131.pdf> diunduh 20 September

2016 6 (2) (2017) Journal of Physical Education, Sport, Health and Receptions

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>

Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Peserta Didik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Kristiyanto, A. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.

Kirk, D. (2001). Learning and Assessment in Physical Education. Presentation to the Annual Conference of the Physical Education Association of Ireland. Ennis, October 2001.

Retrieved on 12 March, 2012 at

<http://www.peai.org/conferences/2001/profdavidkirk.html>

Kovač, M., Strel, J., & Jurak, G. (2008a). Competences of general teachers for teaching physical education – contrasts between implicit and explicit. In I. Prskalo, J. Strel, V. Findak, & V. Šimović (eds.), Conference proceedings of the First Special Focus Symposium on Kinesiology Education in Pre School and Primary Education (pp. 23-35). Zagreb: The European Centre for Advanced and Systematic Research.

Lis Marwan. 2009. *Biomekanika olahraga*. Buku ajar. Tasikmalaya: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Mendiknas, (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006*. Jakarta: Mendiknas.

Margono.A. (2009) *Senam*. Surakarta: UPT Penerbit dan Percetakan UNS.

Mulyaningsih, F. 2010. *Pembelajaran pada Anak SMP*. Yogyakarta : Erlangga.

Nashar, H. 2004. *Pernanan Motivasi dan Kemampuan awal*. Jakarta. Delia press.

Nugroho, S. 2015. *Kerjasama dan Pembinaan Olahraga Dalam Membangun Karakter Dan Mentalitas Bangsa*. Yogyakarta : FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Pranatahadi, SB. 2010. *Sejarah Bola Voli*. Yogyakarta : PBVSI

- Purnama. 2014. *Teknik Dasar Permainan Bola Voli*. Diakses tanggal 3 juli 2018. <http://www.volimaniak.com/2014/01/teknik-dasar-permainan-bolavoli.html#axzz3XN1zOAt3>.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdaya Karya.
- Riyanto, Y. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Roji. 2004. *Pendidikan Jasmani Untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta. Erlangga.
- Salahudin, A. 2015. *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sangadji, S. 2016, *International Journal of Learning & Development*, 6 (1), 91-103.
- Santyasa. 2004. *Model Pembelajaran Inovatif*. Singaraja. Undhiksa Pres.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. 1996. *Interasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Singleton, E. (2010). More than “Just a Game”: history, pedagogy, and games in physical education. *Physical & Health Education Journal*, 76(2), 22–27.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Remaja Rosdaya Karya.
- Subana dan Sudrajat. 2001. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, 2002. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutrisno, 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

- Permendiknas No 41, 2007: 6) *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Trianto. 2007. *Mendesain Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Viera, Barbara L. 1996. *Bola voli*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Wahjoedi. 1999. *Pendekatan Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Widiyoko, eko putro. 2012. *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Yunus Abidin, 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung: Refika Aditama
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar* (Cetakan ke-4). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.