

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2
PAGERGUNUNG KABUPATEN BANJARNEGARA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
Rizky Arda Prasetyobudi
21604221011

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2
PAGERGUNUNG KABUPATEN BANJARNEGARA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
Rizky Arda Prasetyobudi
21604221011

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2 PAGERGUNUNG KABUPATEN BANJARNEGARA

Oleh:
Rizky Arda Prasetyobudi
NIM 21604221011

ABSTRAK

Penelitian berikut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran materi bola voli di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pra Eksperimen (*pre experimental design*). Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara tahun 2024/2025 yang berjumlah 30 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah *Braddy Volley Ball Test*. Validitas analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Analisis data menggunakan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dasar *passing* bawah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara tahun 2024/2025. Menunjukkan bahwasannya nilai uji-t diperoleh nilai (21,114) dengan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,00 yang berarti $< \alpha$ 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya H_a diterima antara hasil *pretest* dan *posttest*. Terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah dengan rata – rata sebesar 8,21 meningkat menjadi 15,20 setelah diterapkannya *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli sebesar 85%.

Kata Kunci: Bolavoli, Kooperatif, *Passing* Bawah, *Teams Games Tournament*

**EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH THE TYPE OF
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TOWARDS THE LEARNING
OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS IN THE VOLLEYBALL
LEARNING AT SDN 2 PAGERGUNUNG, BANJARNEGARA REGENCY**

By:

Rizky Arda Prasetyobudi
NIM 21604221011

ABSTRACT

This research seeks to assess the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model towards the learning outcomes of fourth-grade students in volleyball learning at SDN 2 Pagergunung (Pagergunung 2 Elementary School), Banjarnegara Regency.

This research was classified as Pre-Experimental research (pre-experimental design). The employed approach was quantitative. The research participants were 30 fourth-grade students from SDN 2 Pagergunung, located in Banjarnegara Regency, during the 2024/2025 school year. The equipment employed was the Braddy Volleyball Test. The validity of the data analysis employed descriptive quantitative statistical approaches, articulated as percentages. The analysis of data utilized the SPSS software.

The research findings indicate the basic forearm passing skills of fourth-grade students at SDN 2 Pagergunung, Banjarnegara Regency, for the 2024/2025 school year. The t-test gains a result of 21.114 with a two-tailed significance of 0.00, indicating $< \alpha 0.05$. It can be concluded that the null hypothesis is accepted based on the pretest and posttest results. The average forearm passing skills improves from 8.21 to 15.20 following the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning paradigm. The mean enhancement in volleyball forearm passing skills is at 85%.

Keywords: Volleyball, Cooperative, Forearm Passing, Teams Games Tournament

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Arda Prasetyobudi

NIM : 21604221011

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dalam Pembelajaran Bola Voli Di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara

Menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat – pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Yang menyatakan,



Rizky Arda Prasetyobudi
NIM. 21604221011

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2 PAGERGUNUNG KABUPATEN BANJARNEGARA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

RIZKY ARDA PRASETYOBUDI
NIM. 21604221011

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 21 Maret 2025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Aris Fajar Pambudi S.Pd., M.Or.
NIP. 198205222009121006

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2 PAGERGUNUNG KABUPATEN BANJARNEGARA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

RIZKY ARDA PRASETYOBU DI
NIM. 21604221011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 22 April 2025

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or (Ketua Tim Penguji)		30.4.2025
Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd (Sekretaris Tim Penguji)		29/4-2025
Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes (Penguji Utama)		28/4-2025

Yogyakarta, 2 Mei 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M. Or.
NIP. 19770218 200801 1 0024

MOTTO

1. “Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS Al Baqarah 286)
2. “Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha” (BJ Habibie)
3. “Jangan takut untuk mencoba hal baru, terkadang dari situlah kita akan terbentur dan terbentuk” (Rizky Arda Prasetyobudi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, selanjutnya saya mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertamaku Ibunda Suyati tercinta. Penulis ucapkan banyak terimakasih yang tidak henti – hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga ibu selalu sehat sampai anak kecilmu ini sukses dan membuatmu bangga.
2. Superhero dan panutanku, Ayahanda Joko Sukono. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, terimakasih selalu mengusahakan apapun itu. Keberhasilan penulis menyelesaikan ini adalah bukti bahwa cinta dan pengorbananmu tidak pernah sia-sia. Terimakasih sedalam dalamnya penulis ucapkan. Selalu sehat dan bahagia ya sampai putra kecilmu ini bisa sukses dan membuatmu bangga.
3. Kedua kakak tersayang Ahfid Husni Mubarak dan Arty Yuliana Pratiwiningrum, terima kasih karena selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tak henti – hentinya agar saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih dengan semua dukungannya kepada penulis yang tidak ada hentinya. Selalu sehat dan bahagia mas dan mbak.
4. Adik penulis Aysha Saadatul Huriyah Mubarak dan Alesha Husna Rizky Mubarak, terimakasih karena selalu memberikan doa dan dukungannya. Terimakasih menjadi salah satu alasan penulis untuk selalu tertawa ketika banyak badai yang datang. Sehat dan selalu bahagia adik-adik.
5. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Yulia Nanda Daristya. Terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis, menjadi rumah, dan menjadi alasan penulis untuk semangat dan pantang menyerah. Semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kami lalui. Selalu sehat dan bahagia daristya.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dalam Pembelajaran Bola Voli Di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi hingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Prof. Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. selaku Ketua Departemen sekaligus Koorprodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Urip Yuniarti, S.Pd. SD. selaku pimpinan SD Negeri 2 Pagergunung yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Doddy Sugianto. S,Pd. selaku guru pengampu PJOK SD Negeri 2 Pagergunung yang telah membantu perizinan dan proses pengambilan data penelitian Tugas Akhir Skripsi.

7. Kepada teman – teman PJSD B angkatan 21 yang selalu memberikan semangat serta dukungan kepada peneliti. Selalu senang memiliki teman baru dan sahabat baru di perantauan ini, maaf tidak bisa menyebutkan satu-persatu.
8. Semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Terakhir teruntuk saya sendiri. Terimakasih kepada diri saya sendiri Rizky Arda Prasetyobudi yang sudah kuat melewati segala lika – liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Maret 2025



Rizky Arda Prasetyobudi
NIM. 21604221011

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN	viii
MOTTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pendidikan Jasmani	10
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
3. Ciri – Ciri Model Pembelajaran Kooperatif	14
4. Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	16
5. Komponen Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	19
6. Langkah – Langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	21
7. Hasil Belajar	24
8. Hakikat Permainan Bola Voli.....	26

9. Macam – macam Alat Tes Pasing Bawah Bola Voli	36
10. Karakteristik Anak.....	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	44
D. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
D. Definisi Operasional Variabel.....	50
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	55
G. Uji Prasyarat Analisis.....	57
H. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Hasil Penilaian <i>Pretest</i>	63
2. Hasil Penilaian <i>Posttest</i>	64
3. Hasil Analisis Uji Prasyarat.....	66
4. Hasil Analisis Hipotesis.....	68
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
A. Simpulan	76
B. Implifikasi Hasil Penelitian	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	28
Tabel 2. Norma Penilaian Kemampuan Pasing Bawah	60
Tabel 3. Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i>	63
Tabel 4. Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i>	64
Tabel 5. Statistik Deskriptif	65
Tabel 6. Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	66
Tabel 7. Uji Homogenitas	67
Tabel 8. <i>Paired Sample Test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Service Atas Bola Voli</i>	30
Gambar 2 <i>Passing Bawah</i>	34
Gambar 3 <i>Smash</i>	35
Gambar 4 <i>Block</i>	36
Gambar 5. Modifikasi <i>Braddy Wall Volleyball Test</i> yang disesuaikan dengan Bola Voli Mini	38
Gambar 6. Kerangka Pikir	45
Gambar 7. <i>One Group Pretest – Posttest Design</i>	48
Gambar 8. Modifikasi <i>Braddy Wall Volleyball Test</i> sesuai Bolavoli Mini	54
Gambar 9. Diagram Batang <i>Pretest</i> Keterampilan <i>Passing Bawah</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung.....	63
Gambar 10. Diagram Batang <i>Posttest</i> Keterampilan <i>Passing Bawah</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi	84
Lampiran 2. Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i> /Perlakuan.....	85
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV	86
Lampiran 4. Data Hasil Penilaian	106
Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian	107
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan	108
Lampiran 7. Data Hasil SPSS	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Olahraga berfokus pada peningkatan kesehatan jasmani dan kondisi fisik manusia dalam melaksanakan aktivitas sehari – hari supaya tidak mengalami kelelahan yang berlebihan serta masih bisa melakukan aktivitas lainnya dengan baik. Dalam aktivitas olahraga selain melatih kesehatan jasmani juga melatih meningkatkan kesehatan rohani yaitu memiliki jiwa sportif dan watak disiplin sehingga membentuk manusia yang berkualitas. Pada pelaksanaannya olahraga ini juga memiliki beberapa tujuan yang berbeda, dimulai dengan menjadikan kegiatan olahraga sebagai sarana untuk hiburan atau rekreasi, atau menjadikan kegiatan olahraga ini sebuah sarana untuk meningkatkan pendidikan. Olahraga sendiri seiring dengan perkembangannya juga dijadikan sebagai profesi pekerjaan dan sarana untuk penyembuhan penyakit.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui kegiatan jasmani, melalui olahraga atau permainan yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani juga membentuk pribadi seseorang agar sehat jasmani serta mental yang baik guna menjadi manusia yang produktif. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah berfokus pada pengembangan kebugaran jasmani dan kemampuan untuk

melakukan aktivitas jasmani sehari – hari dengan mudah. Jadi dalam arti luas pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang disusun dan dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan kecerdasan emosional, serta perilaku sehat dalam kegiatan sehari – hari supaya tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Tahap pembelajaran dalam pendidikan jasmani dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTS), Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah (MA) dilanjut pada Perguruan Tinggi.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) diharapkan untuk selalu mengembangkan dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setelah itu, sarana dan prasarana yang baik turut mendukung terwujudnya hasil akhir pembelajaran PJOK. Pembelajaran PJOK merupakan media untuk meningkatkan perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, meningkatkan pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai, serta meningkatkan pembiasaan pola hidup sehat yang berujung pada terstimulasinya pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, Tama et al., (2019). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diterapkan di sekolah khususnya pada Sekolah Dasar (SD) sederajat memiliki peranan yang sangat penting dimana menjadi sebuah dasar atau pedoman awal dalam pembelajaran aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh karena itu, menurut Rusli Lutan (2004), pendidikan jasmani pada sekolah dasar serupa dengan tanah liat dimana mereka

siap dibentuk, antara proses tumbuh kembang kemampuan motorik berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak.

Aktivitas jasmani dapat berupa permainan atau olahraga tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian, emosional, ataupun motorik anak secara menyeluruh. Proses pembelajaran pendidikan jasmani terkonsep dalam bentuk permainan sederhana. Pada olahraga terpilih seperti voli maka peserta didik akan dikenalkan mengenai keterampilan – keterampilan dasar olahraga bola voli yang dikemas dalam bentuk pembelajaran permainan sederhana. Permainan bola voli merupakan salah satu aktivitas jasmani yang diajarkan di SDN 2 Pagergunung Kecamatan Wanayasa. Salah satu keterampilan dasar yang diberikan oleh sekolah adalah *passing*, dimana *passing* ini sangat berpengaruh terhadap jalannya pertandingan dan menjadi suatu pertahanan dan serangan yang ampuh dalam permainan bola voli. Oleh karena itu timbul dalam pemikiran penulis bagaimana caranya untuk meningkatkan kualitas *passing* bawah. Keterampilan dasar ini juga yang nantinya menjadi dasar peserta didik ketika menekuni cabang olahraga bola voli pada tingkat selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran PJOK terfokus pada materi bola voli harus sesuai kurikulum yang berlaku serta harus terlaksana sesuai capaian pembelajaran. Namun pada prakteknya tidak mudah dalam melaksanakan pembelajaran tersebut khususnya pada daerah – daerah yang memiliki kekurangan, seperti tidak adanya guru olahraga, ataupun guru olahraga masih kesulitan menentukan model pembelajaran sehingga masih menggunakan model

tradisional atau pendekatan konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru yang menekankan keterampilan dasar.

Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, ini dikarenakan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung bagaimana peran guru tersebut mampu mengelola suatu materi pembelajaran dengan efektif dan efisien. Kualitas proses pembelajaran menentukan hasil belajar, maka dari itu seorang guru harus mampu merancang proses pembelajaran dengan baik. Selain harus merancang proses pembelajaran guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kreatif untuk para peserta didik, seperti dengan memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang dimiliki sekolah untuk mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan yang menyenangkan maka peserta didik akan bersungguh – sungguh dalam kegiatan pembelajaran, namun jika kurang menyenangkan akibatnya peserta didik akan kurang bersungguh – sungguh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peserta didik Sekolah Dasar (SD) cenderung dunianya masih dunia bermain inilah yang menjadikan sebagian peserta didik kurang tertarik apabila pembelajarannya kurang bervariasi. Oleh sebab itu permasalahan – permasalahan tersebut yang harus ditindak lanjuti supaya proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga meningkatkan hasil belajar PJOK peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti bahwa pembelajaran permainan bola voli yang diajarkan di SDN 2 Pagergunung Kecamatan Wanayasa belum sepenuhnya membebaskan peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuannya dan cenderung pembelajaran yang dilakukan sifatnya berulang sehingga banyak peserta didik yang mengantri untuk menunggu giliran melakukan gerakan yang dicontohkan oleh guru. Permasalahan tersebut juga terjadi dikarenakan tidak adanya guru olahraga pada SD tersebut, sehingga guru kelas yang menggantikan mengajar pembelajaran olahraga. Kegiatan olahraga dimana peserta didik harus menunggu giliran akan memunculkan emosional peserta didik yaitu mengalami kebosanan dan kurangnya komitmen terhadap kegiatan belajar, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar. Pada usia sekolah dasar dimana masa bermain sehingga guru harusnya menyesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut diberikan model atau pendekatan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar terutama pada materi bola voli. Model pembelajaran yang diambil yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif ini biasa dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok dimana peserta didik akan membentuk kelompok – kelompok kecil supaya bisa saling membantu dan belajar bersama. Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa model. Pada penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Jannah (2022, p.91) model pendekatan belajar *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan model belajar yang menggabungkan kelompok belajar secara kompetisi antar tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), semua peserta didik dituntut aktif dalam mengungkapkan pendapatnya, saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru dengan tujuan utama merangsang keaktifan peserta didik. Setelah kelompok yang menyelesaikan tugas maka diberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi dan paling aktif, sehingga akan mendorong kelompok lain menjadi semakin bersemangat dan terdorong aktif dalam aspek bertanya, menjawab, mempraktikkan, ataupun menanggapi. Sehingga saat melakukan kegiatan praktik pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah melainkan dua arah.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang hasil belajar pendidikan jasmani materi bola voli yang diduga dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Pembelajaran Bola Voli di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan belangsung satu arah.
2. Peserta didik menjadi pasif saat pembelajaran.
3. Peserta didik kurang percaya diri ketika diminta mempraktikkan gerak dasar bola voli.
4. Peserta didik merasa kesulitan dalam belajar pendidikan jasmani sehingga peserta didik merasa cepat bosan.
5. Belum pernah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi di atas, maka diperlukan pembatasan masalah supaya penelitian fokus pada permasalahan yang ada. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan jasmani materi bola voli kelas IV SDN 2 Pagergunung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan jasmani materi bola voli kelas IV SDN 2 Pagergunung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat membuktikan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan keilmuan mengenai penelitian di bidang pendidikan jasmani pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Pembelajaran Bola Voli di Sekolah Dasar serta dapat digunakan sebagai bahan dan sumber informasi untuk melakukan penelitian yang sama.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada penggunaan model pembelajaran yang digunakan

c. Bagi Peserta Didik

Dapat menambah pemahaman peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dan bekerja sama dalam belajar bersama – sama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani

.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran dimana melibatkan aktivitas fisik, bermain, serta kegiatan olahraga. Kegiatan aktivitas fisik, bermain, dan olahraga ini digunakan sebagai media atau perantara untuk mendukung peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran kegiatan pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani yang efektif mencakup guru yang kompeten, pembelajaran yang menarik, periode pembelajaran yang sesuai, dan dilakukannya evaluasi peserta didik dengan adil (Muhtar & Lengkana, 2019). Pendidikan jasmani yaitu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat serta meningkatkan keaktifan, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Alif, 2019, p.32). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani yaitu kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik secara teratur serta berupaya untuk peserta didik dapat mengamalkan perilaku pola hidup sehat, menjadi sarana dalam menimbulkan kedisiplinan dan sportivitas yang tinggi.

Menurut Ribeiro et al., (2021), beberapa macam kegiatan olahraga yaitu berupa atletik, permainan, olahraga akuatik, dan pencak silat. Pada

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat pembelajaran yang dominan menggunakan aktivitas fisik (lari, jalan, lompat, lempar, dll) yang dilaksanakan di luar kelas. PJOK sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam tercapainya tujuan pendidikan nasional (Rahmat & Anggara, 2020). Maka dari itu pada kurikulum saat ini tujuan pendidikan jasmani yaitu membantu peserta didik meningkatkan kebugaran jasmani, kesehatan, dan keterampilan gerak melalui pengembangan dan pengenalan sikap positif, pematangan sikap mental yang dilaksanakan dalam berbagai kegiatan jasmani, sehingga pendidikan jasmani di sekolah memiliki arti penting bagi pendidikan secara merata (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Pada dasarnya bentuk pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan kebugaran dan kesehatan jasmani peserta didik akan tetapi juga memberikan pengalaman dalam bidang lain seperti kognitif, afektif, dan psikomotor bagi peserta didik.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran pada dasarnya sebagai pedoman atau acuan bagi para pendidik untuk merencanakan sebuah aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Suryobroto, 2018). Dari sudut pandang ini, model pembelajaran adalah suatu rencana bentuk pembelajaran yang di ilustrasikan dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membantu guru mencapai tujuan

pembelajaran, model pembelajaran digunakan untuk membantu mereka memutuskan apa yang akan diajarkan dan bagaimana mengajarkannya kepada siswa.

Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif dengan menitik beratkan pada aktivitas bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan dasar untuk penyusunan kurikulum, memberi petunjuk kepada guru, serta untuk mengatur materi. Menurut Daryanto & Rahardjo (2012, p.241) model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Trianto, 2012, p.52). Sedangkan Suryobroto (2018) berpendapat bahwa metode pembelajaran hakikatnya adalah suatu cara pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar dengan cara yang khas dan disertai dengan gambar dari awal sampai akhir.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Hasanah & Himami, 2021). Menurut W. Johnson dan Johnson (2019), pembelajaran kooperatif menempatkan nilai tinggi pada siswa yang bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran sambil berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Sebagaimana dibuktikan oleh proses yang melibatkan

keikutsertaan peserta didik dalam proses diskusi, penyelesaian masalah dalam kelompok kecil yang beragam, bekerja sama dalam saling ketergantungan yang positif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran kooperatif diyakini tepat dalam memengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani. Pendekatan pembelajaran ini memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan potensi siswa. Peserta didik didorong untuk belajar secara aktif sambil mengasah keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama tim, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan kemampuan lainnya melalui metodologi pembelajaran kooperatif ini (Suryobroto, 2018). Peserta didik dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran kooperatif dengan berpartisipasi dalam percakapan dan belajar dalam kelompok kecil. dalam dunia nyata kelak sebagai salah satu komponen kecakapan hidup.

Penjelasan dari sudut pandang yang disebutkan di atas bahwa paradigma pembelajaran kooperatif adalah pedoman atau petunjuk dalam membuat rencana pembelajaran bagi guru sekaligus meningkatkan peserta didik dalam bekerja sama dan aktif pada aktivitas pembelajaran secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembentukan kelompok – kelompok kecil akan menjadikan peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung menjadi lebih aktif dan terbuka karena peserta didik memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya

dan menyelesaikan masalah secara bersama - sama saat pembelajaran pendidikan jasmani di lingkup yang lebih kecil.

3. Ciri – Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dimana menjadi salah satu model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru karena seringkali berhasil menjadikan pembelajaran menjadi aktif. Terdapat ciri – ciri model pembelajaran kooperatif Daryanto & Rahardjo (2012, p.241) diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Kelompok bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan yang merata, baik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, serta adanya pemerataan anggota kelompok dari ras, budaya, suku yang berbeda dan memperhatikan kesetaraan gender.
- c. Mendapatkan penghargaan untuk kelompok yang berhasil daripada kepada masing – masing individu.

Sedangkan menurut Rusman (2021, p.208) model pembelajaran kooperatif memiliki ciri – ciri atau karakteristik pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran Secara Tim

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim atau berkelompok. Tim merupakan wadah

untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat peserta didik belajar. Setiap anggota dalam tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Berdasar Pada Manajemen Kooperatif

Pada manajemen kooperatif terbagi menjadi 3 fungsi yaitu:

- 1) Fungsi manajemen kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik itu dilaksanakan melalui tes dan non tes.
- 2) Fungsi manajemen organisasi, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen perencanaan pelaksanaan, fungsi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah – langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Seperti tujuan apa yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Kemauan Bekerja Sama

Tingkat keberhasilan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif ditentukan oleh berhasilnya suatu tim/kelompok mencapai tujuan, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa

adanya kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan Untuk Bekerja Sama

Pada kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk aktif dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri – ciri atau karakteristik model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dimana setiap anggota kelompok memiliki kemampuan akademik, nonakademik dan asal yang berbeda. Dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dan aktif dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sama.

4. Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe yang bervariasi, namun konsep dasarnya sama yaitu bekerja sama. Model pembelajaran yang akan diambil oleh peneliti yaitu model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pada model pembelajaran kooperatif. Slavin merupakan seseorang yang mengembangkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams*

Games Tournament (TGT). Tujuan dari dikembangkannya model pembelajaran ini adalah untuk membantu peserta didik dalam *mereview* dan menguasai materi di kelas. Kemudian peserta didik akan terbagi ke dalam kelompok – kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 3 – 5 orang dengan tingkat kemampuan yang heterogen mulai dari yang tinggi, sedang, dan rendah. Setelah itu peserta didik akan diuji melalui game akademik atau nonakademik untuk memperebutkan skor. Kelompok yang memiliki skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan.

Pendekatan pembelajaran kolaboratif TGT sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang ingin memperkenalkan pembelajaran kelompok dan bermain. Tipe TGT menurut Johnson & Johnson (2018) merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana peserta didik akan dibagi dalam kelompok – kelompok belajar yang terdiri dari 5 – 6 peserta didik yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku, dan *ras*. Dalam pelaksanaan kegiatan TGT menggunakan permainan kelompok atau kompetisi berbasis *turnament* untuk memberikan materi pembelajaran. Pada tipe TGT menawarkan lebih banyak ruang eksplorasi bagi peserta didik sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kelompok Artha et al., (2020). Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menarik minat peserta didik. sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang

menyukai permainan aktif serta adanya kompetisi untuk mencapai sesuatu (Sepriyadi, 2023, p.8).

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pembelajaran yang lebih santai terhadap peserta didik dengan meningkatkan kejujuran, kerjasama, dan kompetisi di dalamnya. Secara pandangan umum tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kesamaan dengan tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) yaitu dengan adanya pembentukan tim, kecuali satu hal: pada *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen, dan menggunakan permainan dan sistem skor kemajuan kelompok, dimana para peserta didik berlomba sebagai satu kesatuan dalam tim.

Menurut Robert (2015) pada metode pembelajaran ini, yaitu memberikan kesempatan setiap hari untuk terjadinya komunikasi individu yang intens diantara para peserta didik dengan latar belakang berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah dalam menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para peserta didik dari latar belakang etnik yang berbeda. Pada metode pembelajaran ini juga sebagai salah satu upaya dari guru untuk memunculkan peserta didik yang aktif dan percaya diri. Sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta adanya pembelajaran yang bersifat dua arah yaitu dari guru ke peserta didik dan dari peserta didik kepada guru.

5. Komponen Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga terdapat beberapa komponen – komponen pendukung. Menurut Trianto (2013) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima komponen, antara lain:

a. Presentasi di Kelas

Melalui presentasi/penyajian materi, guru memperkenalkan materi pembelajaran secara langsung dan klasikal. Guru menjelaskan dan menyampaikan materi pokok pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru dimana nantinya akan membantu peserta didik saat kerja kelompok ataupun saat game berlangsung.

b. Pembentukan Tim

Setiap tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya adalah untuk mempersiapkan anggotanya supaya bisa mendapatkan poin sebanyak - banyaknya. Pada tahap ini peserta didik mempelajari materi yang telah disajikan sekaligus membantu teman satu kelompoknya jika temannya belum menguasai materi pembelajaran. Selanjutnya melalui

kegiatan diskusi, peserta didik mempraktikkan kegiatan yang diberikan guru. Apabila ada pertanyaan yang belum dijawab dapat ditanyakan kepada guru.

Salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tim. Setiap anggota dituntut untuk melakukan yang terbaik untuk tim dan tim juga melakukan yang terbaik untuk setiap anggotanya. Selain itu pentingnya sebuah perhatian untuk menciptakan hubungan antar kelompok, rasa dihargai dan penerimaan dalam sebuah tim.

c. Peserta Didik Melaksanakan Game/Permainan

Game/permainan terdiri atas permainan – permainan bola voli yang relevan dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru saat presentasi dan kerja tim. Permainan ini dimainkan oleh seluruh peserta didik yang mana setiap peserta didik terbagi dalam setiap tim. Gamenya terdiri atas suatu pertandingan yang dikemas dalam permainan sederhana kemudian dilanjutkan dengan pertandingan bola voli mini.

d. Melaksanakan Turnamen

Turnamen merupakan sebuah struktur dimana game berlangsung. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap praktik yang

dilaksanakan. Bagi timnya, setiap peserta didik memungkinkan untuk berkontribusi dan menyumbangkan nilai maksimum.

e. Rekognisi Tim/Pemberian Penghargaan Tim

Penghargaan akan diberikan kepada tim yang skornya mencapai atau melebihi kriteria tertentu. Kemudian adanya penghargaan yang diberikan kepada suatu individu yang menonjol dalam setiap game secara keseluruhan.

Dari uraian komponen diatas maka dapat disimpulkan bahwa komponen dalam Model Pembelajaran TGT menunjukkan adanya aktivitas belajar pendidikan jasmani yang menyenangkan, dilihat dari adanya pembentukan tim dan pelaksanaan game dan turnamen yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan praktek pendidikan jasmani. Sehingga, komponen – komponen tersebut memiliki peranan penting dalam menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung.

6. Langkah – Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat langkah – langkah pembelajaran. Menurut Shoimin (2016, p.205) antara lain sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi penyajian data pada awal pembelajaran. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja peserta didik yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini dipimpin oleh guru secara langsung. Setelah itu peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi penyajian data yang disampaikan guru saat penyajian kelas. Hal tersebut akan membantu peserta didik bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan saat game atau permainan berlangsung dimana skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang oleh guru. Tujuan kelompok ini adalah untuk membantu para anggotanya lebih memahami materi presentasi data dan mempersiapkan mereka untuk memainkan permainan dengan efisiensi yang maksimal. Kemudian tugas setiap kelompok adalah mempelajari lembar kerja, mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki jika ada teman satu kelompok yang salah konsep.

c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi penyajian data. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari penjelasan guru (penyajian kelas). Dalam permainan ini, setiap tim akan diwakili oleh anggotanya. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Perwakilan tim yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar dimana permainan terjadi. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan peserta didik sudah mengerjakan lembar kerja pada materi penyajian data. Pada turnamen, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen.

e. Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

Setelah turnamen berakhir, guru akan mengumumkan pemenangnya. Masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Jika rata-rata skor 50 atau lebih maka akan mendapat julukan “*Super Team*”, apabila rata-rata mencapai 50-

40 maka akan mendapat julukan “*Great Team*”, dan apabila rata-ratanya 40 kebawah akan mendapat julukan “*Good Team*”.

7. Hasil Belajar

Perubahan perilaku merupakan indikator hasil pembelajaran. Salah satu komponen utama dari proses pembelajaran adalah penilaian, yang menentukan seberapa baik peserta didik telah memenuhi tujuan pembelajaran melalui perubahan perilaku yang dimodifikasi. Hasil belajar juga didalamnya terdapat kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Kemudian afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons). Selanjutnya psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik tersebut dapat berupa kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, serta keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima sikap pengalaman belajar (Rahman. 2021, p.298). Adapun beberapa faktor yang mungkin berkontribusi dalam rendahnya hasil belajar salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam

kegiatan sosial pada mata pelajaran PJOK, kurangnya keterkaitan antara materi PJOK dengan kehidupan peserta didik sehari – hari, dan rendahnya efektifitas pemanfaatan pendidikan cara belajar PJOK Senen et al., (2021).

Menurut Zagoto (2022, p.3) hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran seberapa jauh suatu materi yang telah diajarkan oleh guru. Sedangkan Fernanda, dkk (2022, p.179) menyatakan bahwa salah satu indikator untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal pada peserta didik. Menurut Pendapat Arsil & Ansaldi (2021, p.24) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hasil belajar mencakup sejauh mana peserta didik mampu menguasai suatu materi pelajaran, menerapkan konsep dalam konteks kehidupan nyata, dan memiliki pemikiran kritis dan analitis keterampilan yang dibutuhkan dalam ilmu sosial Uge et al.,(2020).

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar, dua kata tersebut memiliki makna yang berbeda – beda. Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat diketahui bahwa belajar adalah perolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan tingkat laku sebagai akibat dari suatu proses berupa interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada di lingkungan belajar. Belajar sebagai suatu proses kegiatan merupakan unsur yang sangat penting sebagai fundamental

dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini dapat diartikan bahwa, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik pada saat peserta didik berada di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, belajar itu sangat penting, karena hanya melalui pembelajaran ilmu pengetahuan dapat tercapai.

8. Hakikat Permainan Bola Voli

a. Pengertian Permainan Bola Voli

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Permainan bola voli tersebut diajarkan dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK bahkan Perguruan Tinggi. Menurut pendapat Haloho, Vitri (2022) Tidak semua orang menganggap bola voli sebagai permainan yang mudah. Seorang pemain harus memiliki rasa percaya diri agar dapat melakukan semua gerakan dalam bola voli karena olahraga ini menuntut koordinasi gerakan yang sempurna. Tujuan dari permainan bola voli adalah untuk memasukkan bola ke dalam area lawan dengan cara melemparkannya maju mundur melewati net. Dapat menggunakan seluruh bagian tubuh dalam olahraga ini, tetapi tidak dapat melakukan pukulan ganda. Bola voli dapat dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan enam pemain (Rudi & Arhesa, 2020, p. 44-45). Dua tim yang saling berlawanan yang masing-masing beranggotakan enam pemain bertanding dalam olahraga bola

voli. Untuk memenangkan pertandingan bola voli ini, Anda harus memukul bola di wilayah lawan sambil menjaganya tidak mati di wilayah anda sendiri.

Menurut sejumlah pendapat ahli, bola voli merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh laki – laki maupun perempuan. Setiap tim menggunakan jaring untuk memisahkan diri dari satu sama lain, dan tujuan permainan ini adalah memukul bola ke tim lawan dengan berbagai cara sehingga tim lawan tidak dapat mengembalikannya. Aturan dasar bola voli, olahraga beregu, adalah memantulkan bola dengan seluruh anggota tubuh atau secara bergantian memantulkannya dengan teman hingga tiga kali berturut-turut. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang disebutkan permainan bola voli dapat ditarik kesimpulan bahwa bola voli adalah permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja baik laki – laki ataupun perempuan, menggunakan jaring sebagai pemisah antar tim untuk tujuan memukul bola ke dalam tim lawan dengan berbagai cara agar tim lawan tidak mampu mengembalikan bola. Bola voli adalah permainan beregu yang menggunakan aturan dasar yaitu memantulkan bola boleh dengan anggota seluruh tubuh atau memantulkan bola bersama teman secara bergantian maksimal tiga kali berturut – turut.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir fase B peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri (tanpa meniru contoh) berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional)	Melalui model pembelajaran kooperatif pada permainan bola voli, peserta didik mampu mempraktikkan gerak dasar passing bawah dengan benar.

b. Keterampilan Dasar Bola Voli

Ada beberapa kemampuan dasar atau taktik unik yang digunakan dalam permainan bola voli. Berdasarkan Yunus (1992, p. 68), taktik dasar adalah metode untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien dengan tetap mematuhi peraturan yang berlaku untuk mendapatkan hasil terbaik. Selain itu, sejumlah strategi dasar juga dibahas, termasuk smash, block, passing, dan service (Bakhtiar, t.t.).

1) *Service*

Servis merupakan tindakan memukul bola melewati net dan masuk ke daerah lawan dari belakang garis akhir lapangan.

Servis dilakukan baik pada saat awal maupun setelah setiap

kesalahan. E. Irwanto (2017, p.12) menyatakan bahwa servis harus meyakinkan, keras, terkonsentrasi, dan menantang lawan karena dapat memberikan kontribusi terhadap perolehan poin (Raihanati & Wahyudi, 2021). Teknik servis telah berkembang menjadi taktik serangan awal yang secara langsung dapat memengaruhi hasil pertandingan, tetapi secara historis sering dianggap sebagai langkah awal untuk memulai permainan. Pelatih terus berupaya untuk mengembangkan taktik servis yang efisien karena fungsinya yang krusial dalam membuatnya menyulitkan lawan dan mencetak poin bagi tim mereka.

a) *Service bawah (underhand service)*

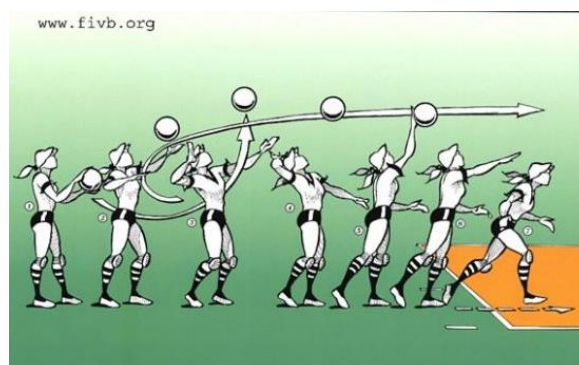
Dua tim yang masing-masing beranggotakan enam pemain bertanding dalam olahraga bola besar, yaitu bola voli. Pemain di posisi belakang kanan di area servis melakukan servis untuk memulai permainan. Sebelum bola menyentuh lapangan atau badan, bola harus dilempar ke udara dan dipukul dengan satu tangan atau komponen lengan lainnya.

b) *Service atas (overhead service)*

Dikutip dari Yunus (1992) bahwa servis merupakan langkah awal yang penting dalam menentukan hasil pertandingan. Servis lebih dari sekadar pukulan

permukaan dalam arti taktis; servis merupakan serangan pertama yang memberi kesempatan kepada tim untuk memenangkan permainan. Pukulan pertama dari belakang garis lapangan, ke arah wilayah lawan, juga disebut servis, Ahmadi (2017). Selain dilakukan pada awal permainan, servis juga dilakukan jika terjadi kesalahan. Pukulan tersebut harus kuat, terfokus, dan menantang lawan untuk menanganinya karena servis sangat penting untuk mencetak poin.

Gambar 1. Service Atas Bola Voli



(Sumber: www.fivb.org)

2) *Passing*

Yunus (1992, p.76) menyatakan bahwa passing adalah mengumpan kepada teman satu tim dengan menggunakan teknik tertentu sebagai langkah awal dalam menciptakan pola penyerangan lawan (Daulay, 2018, p. 39). *Upper passing* dan *lower passing* merupakan dua gerakan yang membentuk teknik *passing* pada bolavoli.

a) *Passing* Atas

Dalam permainan bola voli, teknik yang dikenal dengan istilah "overhead passing" melibatkan penggunaan kedua tangan dan jari untuk mendorong bola melewati kepala (Syarifuddin, 2021, p. 12). *Overhead pass* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Metode untuk melakukan *overhead pass* yaitu sebagai berikut:

(1) Gerakan Permulaan

- (a.) Bagian tubuh diangkat tegap kemudian posisi lutut hamper melipat dan kedua kaki terbuka.
- (b.) Bagian muka usahakan berada tepat dibelakang kedua tangan yang bersiap, pastikan ibu jari dan jari telunjuk masing – masing telapak tangan akan menjadi bentuk mangkuk.
- (c.) Sisi bagian belakang kedua telapak dan bagian lengan pada daerah disekitar siku bawah akan terbentuk sudut sebesar 90 derajat,
- (d.) Sebelum ada kontak fisik dengan bola, tekuk perlahan bagian kaki, lalu condongkan tubuh ke bagian depan sedikit miring, dan arahkan pandangan ke arah datangnya bola.

(2) Gerakan Penerimaan Bola

- (a.) Saat bola mendekat, segera oper bola ke atas dengan menggunakan kedua tangan, pastikan bagian siku pada masing – masing tangan tetap seperti penggaris,
- (b.) Tekan bola pada perkenaan dengan ujung jari, dan luruskan siku; posisi ujung jari didukung dengan posisi pergelangan kedua tangan disarankan tidak boleh tegang supaya tidak terjadi cedera.

(3) Gerakan Akhir

- (a.) Awasi dengan kecepatan datangnya bola,
- (b.) Setelah bola berhasil dipantulkan segera lakukan gerakan memantulkan atau memainkan bola berikutnya.

b) *Passing* Bawah

B. Daulay (2018, p.39), passing bawah adalah memainkan bola di sisi lengan bawah dengan satu atau kedua tangan secara bersamaan. Ini adalah keterampilan dasar yang paling mudah dipelajari karena tujuannya adalah untuk menguasai permainan. Ada beberapa langkah yang terlibat dalam passing bawah:

(1) Gerakan Permulaan

- (a.) Respon tubuh mendekati ke arah datangnya bola, dan menyesuaikan posisi badan,
- (b.) Kaitkan jari – jari kedua tangan,
- (c.) Tempat kedua telapak kaki lurus dengan bagian bahu, lutut diharapkan sedikit dilipat, dan pertahankan postur badan yang merendah,
- (d.) Bentuk perkenaan bola dengan lengan, siku terkunci,
- (e.) Sejajarkan tangan sejajar dengan kaki bagian paha,
- (f.) Arahkan pandangan ke arah datangnya bola.

(2) Gerakan Perkenaan

- (a.) Pada bagian perkenaan bola adalah bagian depan tubuh,
- (b.) Kedua kaki diregangkan,
- (c.) Berat badan sesuai perkenaan,
- (d.) Pukul bola menjauh dari badan, bagian paha berubah gerakan menjadi bergerak sedikit lebih kedepan,
- (e.) Fokus pada lengan dengan memperhatikan sentuhan bola, interaksi pada lengan terjadi

diantara bagian tangan yaitu pergelangan sepanjang daerah menuju kesiku,

(3) Gerakan Akhir

- (a.) Pertahankan pegangan dengan jari – jari,
- (b.) Jaga kedua siku dalam posisi terkunci,
- (c.) Jalur arah operan mengikuti bola sampai kesasaran,
- (d.) Memindahkan posisi kuda – kuda tubuh ke arah target,
- (e.) Amati bola saat melaju menuju target.

Gambar 2. *Passing Bawah*

www.fivb.org



(Sumber: www.fivb.org)

3) *Smash*

Smash merupakan pukulan yang paling penting dalam suatu serangan yang bertujuan untuk menang. Suarsana (2013) menyatakan bahwa keterampilan melompat tinggi sangat diperlukan untuk keberhasilan dalam melakukan smash, sebagaimana dikutip dalam Nasriani & Mardela (2019, p. 878). Smash merupakan pukulan yang kuat untuk mencetak poin atau angka dengan satu tangan di atas net.

Gambar 3. *Smash Bola Voli*

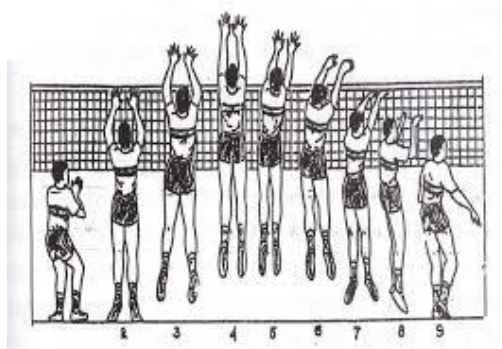


(Sumber: www.fivb.org)

4) *Block*

Blocking dapat merupakan suatu bentuk gerakan pemain yang berada di depan net atau pemain depan yang tugasnya adalah menahan sundulan bola dari serangan lawan. *Block* merupakan komponen paling berhati-hati yang digunakan untuk menahan serangan lawan. Cara melakukan *block* sebenarnya tidak terlalu sulit dari segi gerakan. Akan tetapi, kemenangan dalam melakukan *block* pada umumnya memiliki tingkat kemenangan yang kecil karena bola yang akan di *block* sering dikoordinasi oleh lawan sehingga sulit diantisipasi. Strategi *block* bertujuan untuk menutup atau mencegah bola keluar dari area lawan. Cara melakukannya dengan mengangkat kedua tangan ke atas sehingga tangan kanan lebih tinggi dari tepi net (Febriyanto & Fahmi, 2022, p. 111).

Gambar 4. *Block Bola Voli*



(Sumber: Ma'mun & Subroto, 2001, p.71)

9. Macam – macam Alat Tes Pasing Bawah Bola Voli

a. *Braddy Wall Volley Ball Test*

Tujuan dilaksanakan tes ini untuk mengukur kecakapan dan keterampilan untuk melakukan *passing* bawah bola voli. Menurut Suharno (1981, p.67) *Braddy Wall Volleyball Test* adalah instrument tes yang sering digunakan untuk mengetahui kecakapan atlet dalam melakukan bermain bola voli yang di ukur dengan memvoli bola sebanyak-banyaknya ke tembok selama satu menit. Ukuran untuk tes *Braddy* sebelum dimodifikasi adalah sasaran tembok dengan ukuran lebar 152 cm, dengan jarak petak sasaran dari lantai untuk putri 335 cm dan putra 350 cm. dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu yang di adopsi dari penelitian Wisnu Wahyu P tahun 2024. *Braddy Volleyball Test* yang tersebut telah disesuaikan dengan permainan bola voli mini dengan ketentuan petak sasaran berukuran 125 cm dengan jarak petak sasaran dari lantai untuk putri 200 cm dan untuk putra 215 cm, serta jarak tes ke sasaran kurang lebih 2

meter, dengan validitas 0,78 dan reliabilitas sebesar 0,83 (Wahyu, 2024).

1) Alat

Alat dan perlengkapan yang dipakai yaitu:

- a) Dinding atau tembok
- b) Bola Voli
- c) Peluit
- d) Alat ukur waktu
- e) Lakban
- f) Formulir dan Alat Tulis

2) Testor

Jumlah testor sebanyak 2 orang, yaitu:

- a) Pengawas 1 orang dan bertugas mengamati dan mengawasi jatuhnya bola pada posisi petak sasaran yang sudah ditentukan.
- b) Pencatat hasil berjumlah 1 orang dan bertugas untuk menghitung waktu pelaksanaan dan mencatat hasil yang dapat dicapai oleh atlet.

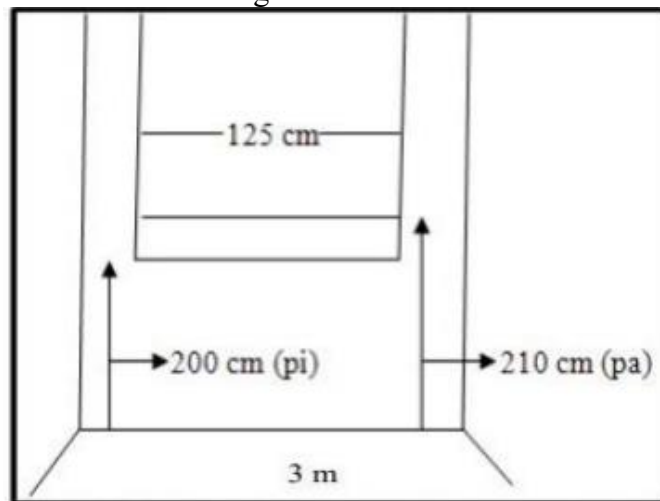
3) Pelaksanaan Tes

Pelaksanaan tes dapat menggunakan pasing bawah normal atau dengan menggunakan kedua tangan. Skor satu dapat diberikan jika atlet mampu melakukan pasing bawah

dengan sah dengan bola dapat masuk ke petak sasaran.

Pelaksanaan dilakukan selama satu menit.

Gambar 5. Modifikasi *Braddy Wall Volleyball Test* yang disesuaikan dengan Bola Voli Mini



(Sumber: *Wahyu*, 2024, p.43)

10. Karakteristik Anak

Karakteristik peserta didik menurut Yusuf (2016, p.180), bahwa pada usia 6 s.d 13 tahun, pada tingkat sekolah dasar dapat menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebayanya maupun dengan lingkungan sekitarnya. Pada usia 6 s.d 13 tahun, peserta didik SD sudah dapat menyesuaikan diri dengan aktivitas jasmani yang dilakukan. Peserta didik sudah dapat untuk memulai merencanakan aktivitas jasmani yang dilakukan walaupun hal tersebut belum mendapatkan pengarahannya dari guru pendidikan jasmani. Maka dari itu, guru pendidikan jasmani harus mengarahkan aktivitas jasmani yang tepat dan sesuai untuk bisa meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik SD.

Pendidikan di SD merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih membutuhkan proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun dengan rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari dapat menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat dan memiliki rasa penuh tanggung jawab dan dapat berguna untuk bangsa dan negaranya. Oleh karena itu, anak SD harus disiapkan sesuai dengan tahapan perkembangannya serta kematangannya. Di saat umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk dapat memasuki Sekolah Dasar.

Dikutip Yusuf (2014, p.4), dapat dikatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara efektif lebih mudah untuk di didik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi 2 fase yaitu:

- 1) Masa kelas-kelas rendah saat SD, kira-kira umur 6 - 7 tahun sampai umur 9 – 10 tahun. Berikut beberapa sifat anak-anak pada masa ini:
 - a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat maka banyak prestasi yang dapat diperoleh).
 - b) Sikap tunduk dan patuh kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c) Adanya kecenderungan untuk memuji diri sendiri.
 - d) Masih suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain.

- e) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal tersebut dianggap tidak penting.
 - f) Pada masa ini terutama untuk anak usia 6 – 8 tahun mereka menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang sesuai atau pantas untuk diberi nilai baik atau tidak.
- 2) Masa kelas tinggi di SD, dengan umur kira-kira 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Berikut beberapa sifat anak-anak pada itu:
- a) Adanya minat terhadap untuk kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini dapat menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b) Rasa ingin mengetahui semakin besar
 - c) Menjelang masa akhir ini telah muncul minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus.
 - d) Sampai saat umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk membantu menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak akan menghadapi tugas yang diberikan dengan bebas dan akan berusaha sendiri untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

- e) Anak akan memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat untuk dapat mengetahui prestasi di sekolah.
- f) Anak-anak pada usia ini suka untuk membentuk kelompok seumurannya untuk dapat bermain bersama-sama.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dapat bermanfaat sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh N. Siti Nur'aeni Sofa (2020) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas V Sdn Sukaratu Kecamatan Darmaraja". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil apakah ada perubahan setelah melakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar service bawah permainan bola voli dengan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukaratu Kec. Darmaraja yang berjumlah 27. (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar service bawah bola voli. Dari nilai rata-rata tes awal yaitu 4,16 dan tes akhir yaitu 6,16. Maka selisih antara tes awal dan tes akhir adalah 2,00. Dengan demikian ada peningkatan antara tes awal dan tes akhir yang meningkat (signifikan). (2) Besarnya pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar service bawah bola voli adalah dengan uji peningkatan, ternyata nilai t hitung = 17,241 berada di daerah penerimaan hipotesis yang $>$ (lebih dari) t tabel = 1,711. Dengan demikian, nilai peningkatan hasil belajar service bawah bola voli pada siswa V SDN Sukaratu Kec. Darmaraja sangat berarti (signifikan).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Marasati (2024) yang berjudul “Pengaruh Game Situasi, Teams Games Tournament (TGT) Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PJOK (Studi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Karangtengah II Purwosari)”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran Game Situasi, metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dan gaya belajar terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD N Karangtengah II Purwosari. Waktu penelitian adalah tanggal 23 Oktober 2023 sampai dengan 15 Desember 2023. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV berjumlah 28 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan instrumen gaya belajar, instrumen penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu ANOVA Two-Way. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat ada pengaruh metode pembelajaran Game Situasi dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pembelajaran PJOK, dengan

nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Dengan nilai $F_{hitung} = 24,947 > F_{tabel} = 2,95$. Ada pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang memiliki gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik dengan nilai signifikansi $0,290 > 0,05$ dan nilai $F_{hitung} = 1,273 < F_{tabel} = 2,95$. Metode Pembelajaran Game Situasi nilai pretest gaya belajar auditori memiliki rata-rata 62,00, kinestetik 57,00 dan visual 62,20, nilai rata-rata tertinggi yaitu gaya belajar visual. Sedangkan saat posttest gaya belajar auditori memiliki rata-rata 71,40, kinestetik 69,25 dan visual 70,60, gaya belajar auditori memiliki rata-rata tertinggi pada posttest metode pembelajaran Game Situasi. Dari metode pembelajaran Teams Games Tournament hasil pretest menunjukkan peserta didik dengan gaya belajar auditori memiliki rata-rata 59,90, kinestetik 55,00 dan visual memiliki 55, 80, gaya belajar auditori memiliki rata-rata tertinggi. Hasil posttest menunjukkan gaya belajar auditori memiliki rata-rata 73,00, kinestetik 72,00 dan visual 73,00, nilai rata-rata gaya belajar visual tertinggi pada nilai posttest Teams Games Tournament.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Kartiko Kusuma Wardana dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing control sepakbola dalam PJOK. Penelitian ini merupakan eksperimen sungguhan (true experimental) dengan

rancangan the posttest only control group design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dan didapat kelas X MIPA 2 sebagai kelompok eksperimen dan X IPS 1 sebagai kelompok kontrol. Perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan diluar posttest. Analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows. Signifikansi pada uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik (uji Independent Samples Test) adalah 0.001 yaitu $p < 0,05$. Disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar passing control sepakbola dalam PJOK di SMA Negeri 2 Singaraja. Disarankan kepada guru PJOK dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) karena terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

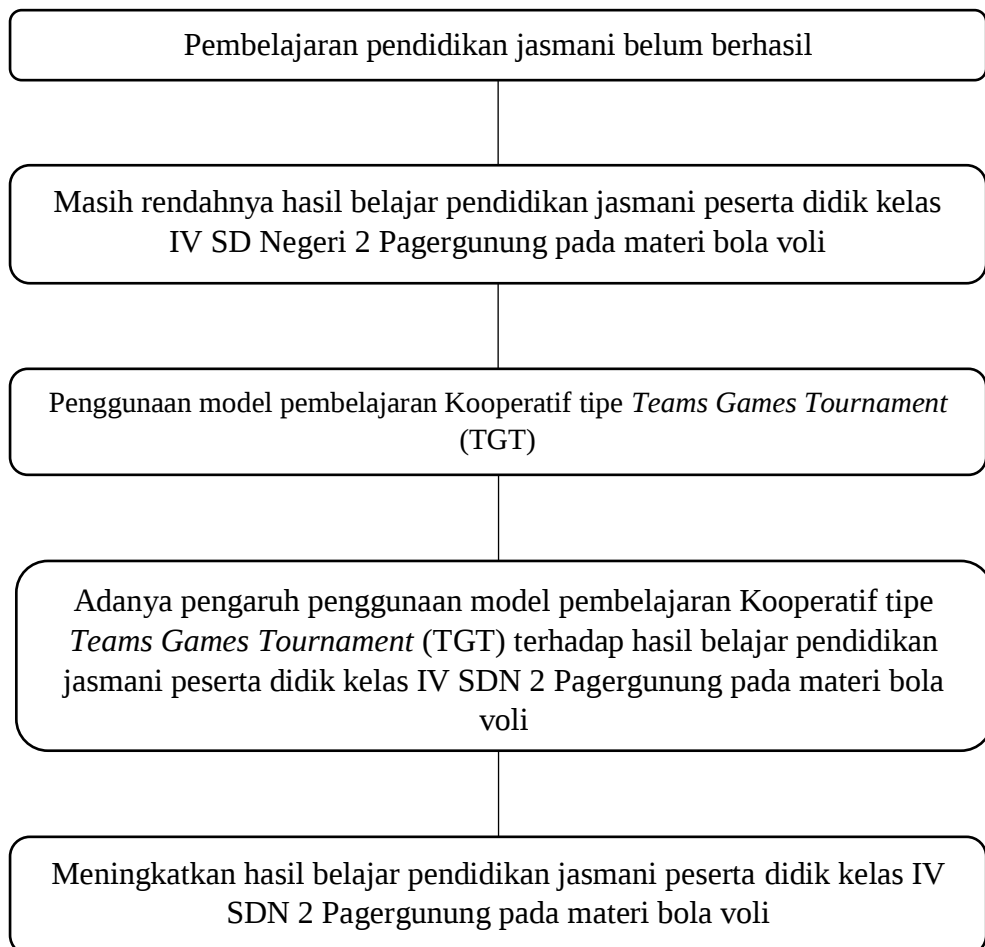
C. Kerangka Pikir

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani oleh para guru di sekolah – sekolah pada umumnya masih banyak dijumpai menggunakan model pembelajaran konvensional, begitu pula pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Pagergunung. Hal inilah yang menumbuhkan kejenuhan pada peserta didik sehingga menurunkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, kemudian mengakibatkan perolehan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi yang tepat untuk

melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani supaya dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik. salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, yaitu penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Secara sederhana, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 6. Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini berdasarkan pada kerangka pikir adalah jika H_0 ditolak, sehingga H_a diterima, dengan demikian didapati hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran bola voli di SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

Sedangkan jika H_0 diterima, H_a ditolak maka hasil yang diperoleh yaitu tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran bola voli di SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang ingin peneliti ungkapkan tentang kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dalam pembelajaran bola voli, maka peneliti perlu menentukan suatu metode yang tepat untuk penelitian tersebut. Untuk itu peneliti mempergunakan metode penelitian yang disebut metode eksperimen. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab – akibat, berapa besar hubungan keduanya dengan cara memberikan perlakuan – perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang melibatkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pra eksperimen (*Pre Experimental Design*) dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Times Games Tournament* (TGT) sebagai variabel X dan hasil belajar materi pembelajaran bola voli sebagai variabel Y. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian kuantitatif yang melibatkan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (*treatment* atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dikendalikan.

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest–posttest design* menurut John W. Creswell (2017, p.229). Penelitian dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan desain penelitian *pra eksperimen* ini tidak terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding. Tetapi hanya membandingkan *pretest* dan *posttest*. Dikarenakan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab – akibat dengan membandingkan hasil awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*). Sehingga dalam penelitian eksperimen ini berfokus pada apakah ada pengaruh dari penerapan modifikasi model pembelajaran terhadap pelajaran gerak dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli. Pengaruh yang didapat akan terlihat setelah diberikan perlakuan berupa program pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Gambar 7. *One Group Pretest – Posttest Design*



Keterangan :

T : *Treatment*

Tes Awal : Tes *passing* bawah

Tes Akhir : Tes *passing* bawah setelah *treatment*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Pagergunung Wanayasa yang beralamatkan di Kesrogan, Pagergunung, Kec. Wanayasa, Kab. Banjarnegara, Jawa Tengah 53457. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 sampai dengan Februari 2025 saat jam pembelajaran pendidikan jasmani SDN 2 Pagergunung yaitu pukul 07.30 – 09.30 WIB.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2019). Populasi adalah kunci utama dalam pelaksanaan seluruh penelitian. Populasi juga dapat mencakup semua anggota yang memiliki karakteristik yang relevan dengan pertanyaan peneliti atau tujuan dalam penelitian yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung sebagai subjeknya diantaranya, 14 orang laki – laki dan 16 orang perempuan. Karena seluruh peserta didik dianggap sebagai subjek penelitian, maka penelitian ini disebut penelitian populasi.

2. Sampel Penelitian

Dikutip dari Sugiyono (2019) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sehingga sampel

adalah sebagian atau wakil dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Sampel digunakan karena seringkali tidak praktis dan tidak mungkin untuk dapat mengumpulkan data dari seluruh populasi yang ada. Artinya pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dianggap cocok dengan karakteristik sampel yang ditentukan akan dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Maka dari itu sampel penelitian ini menggunakan metode *Total Sampling* yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 14 laki – laki dan 16 perempuan. Seluruh sampel tersebut akan dikenai *pre – test* kemudian diberi perlakuan model pembelajaran TGT selama 12 kali pertemuan dan di akhir pertemuan dilakukan *post – test*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat). Adapun variabel independent dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *Kooperatif Learning tipe Times Games Tournament* (TGT) (X). Dalam penelitian ini juga terdapat variabel dependen (terikat), yaitu hasil belajar materi pembelajaran bola voli (Y). Hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran bola voli diasumsikan dipengaruhi oleh adanya penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Variabel yang ada dalam penelitian perlu didefinisikan supaya lebih jelas. Berikut ini akan dijabarkan mengenai definisi operasional variabel dalam penelitian yang dilakukan.

1. Hasil Belajar Bola Voli

Hasil belajar diperoleh ketika peserta didik telah selesai melakukan tes atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar juga terbagi menjadi tiga kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif mencakup seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan/menerapkan, menguraikan, merencanakan, dan menilai. Afektif mencakup seperti sikap menerima, memberikan respond, nilai, organisasi, karakterisasi. Psikomotor mencakup yaitu keterampilan, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Hasil yang diperoleh peserta didik tersebut dapat berupa kemampuan, yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, serta ada juga keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Definisi operasionalnya yaitu cara untuk memainkan bola yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung dengan menggunakan kedua lengan yang diperbolehkan untuk melakukan gerakan voli. Kemampuan untuk melakukan *passing* bawah merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki saat bermain permainan bola voli. Kemampuan *passing* bawah yang baik dapat berpengaruh pada pertahanan dan serangan dalam suatu permainan bola voli sehingga menambah peluang tim untuk dapat memperoleh skor/*point*. Saat bermain bola voli memiliki kemampuan *passing* bawah yang kuat memungkinkan untuk mengembangkan serangan dan memberikan banyak peluang bagi tim untuk mendapatkan poin dan memperoleh

kemenangan. Pengumpulan data ini sesuai dengan modifikasi *Braddy Wall Volleyball Test* dengan menggunakan tes *passing* bawah selama 1 menit ke arah dinding target.

2. Model Pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu memungkinkan peserta didik untuk lebih menikmati pembelajaran, lebih santai namun tetap bertanggung jawab dalam persaingan sehat dan sosialisasi antar sesama peserta didik yang tinggi. Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Shoimin (2016:2017 – 208) antara lain yaitu:

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, akan tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompok.
- b. Model TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model TGT akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena di dalam pembelajaran ini

guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok peserta didik terbaik

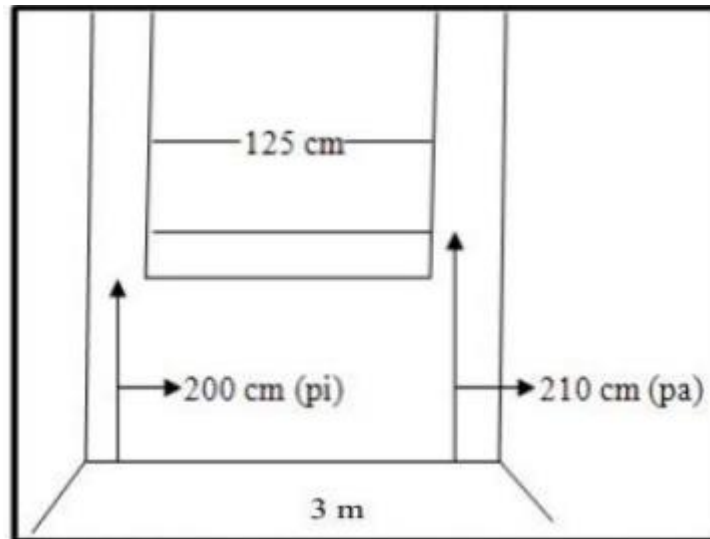
- d. Pada model pembelajaran ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berguna menunjang keberhasilan penelitian, menurut (Sugiyono, 2019). Instrument disini juga sebagai alat untuk melakukan pendekatan terhadap apa yang akan diteliti. Berdasarkan instrument *Brady Wall Volleyball Test* yang dimodifikasi dan dikembangkan akan digunakan untuk menguji kemampuan gerakan *passing* bawah. Instrument dalam penelitian ini adalah tes kemampuan *passing* bawah yang dilakukan dengan menggunakan *Braddy Wall Volleyball Test* yang telah dimodifikasi. Untuk ukuran *Braddy Wall Volleyball Test* sebelum dilakukan modifikasi yaitu lebar sasaran di dinding 152 cm dengan jarak 335 cm dari lantai untuk putri dan 350 cm untuk putra. Suharno (1981, p.67).

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan instrument *Braddy Wall Volleyball Test* yang diadopsi dari Wahyu tahun 2024. Kemudian instrument ini dimodifikasi sesuai dengan permainan bola voli mini untuk anak sekolah dasar dengan ketentuan petak sasaran berukuran lebar 125 cm dengan jarak petak sasaran dari lantai untuk putri 200 cm dan untuk putra 210 cm, dengan validitas sebesar 0,78 dan reliabilitas sebesar 0,83 (Wahyu 2024).

Gambar 8. Modifikasi *Braddy Wall Volleyball Test* sesuai Bolavoli Mini



Sumber: Wahyu (2024, p,38)

Petunjuk pelaksanaan tes modifikasi *Braddy Wall Volleyball Test*, adalah sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan:
 - 1) Testi memegang bola voli di depannya dan menghadap dinding sasaran.
 - 2) Bola dilempar ke arah dinding sasaran (tidak dihitung) pada saat peluit atau isyarat “ya” dibunyikan. Peserta didik kemudian melakukan gerak dasar bawah sesuai dengan peraturan bermain ke arah sasaran, yaitu 215 cm untuk putra dan 200 cm untuk putri.
 - 3) Peserta didik melakukan tes selama 1 menit berusaha memvoli bola ke arah petak sasaran dengan lebar 125cm sebanyak mungkin dengan pasing bawah.

- 4) Peserta didik segera melemparkan bola ke dinding dan mencoba lagi secepat mungkin jika bola sulit ditangani dan jatuh ke tanah sebelum waktu yang ditentukan habis.
 - 5) Tes akan berakhir apabila terdapat tanda “berhenti” atau bunyi peluit kedua.
- b) Penilaian cara pengambilan nilai pada saat peserta didik melakukan tes dihitung berapa banyak peserta didik memvoli bola pada target yang sudah dibuat. Masing - masing peserta didik diberikan waktu 1 menit dalam melakukan tes dilakukan sebanyak 2 kali dan dicatat hasil terbaiknya.
- c) Alat
- 1) Beberapa bola voli
 - 2) Pengatur waktu/timer
 - 3) Daftar nama peserta didik
 - 4) Alat Mencatat
 - 5) Dinding

F. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi yang diperlukan sehingga dibutuhkan metode yang sesuai. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian berikut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi atau pengamatan langsung merujuk pada tindakan mengumpulkan informasi dengan menyelidiki secara langsung kondisi lingkungan objek penelitian secara langsung. Hal ini dilakukan untuk mendukung penyelidikan sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci tentang kondisi objek penelitian (Siregar, 2015). Penggunaan metode observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data secara objektif melalui pengamatan langsung mengenai proses pembelajaran yang ada pada sasaran penelitian, baik sebelum, sesudah, maupun ketika dilakukannya penelitian berupa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik materi pembelajaran bola voli.

2. Tes

Tes digunakan untuk menilai penguasaan dan kemampuan peserta didik setelah mereka telah menerima pembelajaran dari guru dalam jangka waktu tertentu umumnya disebut tes prestasi (Sukardi, 2021). Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan di awal pembelajaran dimana untuk mengukur sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Posttest* merupakan tes yang digunakan untuk mengukur apakah proses pembelajaran telah berhasil atau tidak.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pencatatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumentasi dapat berwujud teks, gambar, atau karya monumental yang dihasilkan oleh seseorang (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilaksanakan melalui penelusuran dokumen – dokumen yang telah ada, seperti data peserta didik, daftar nilai pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Informasi yang diperoleh dari dokumen tersebut digunakan untuk menguatkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran, tes, foto – foto yang menggambarkan aktivitas peserta didik. gambar – gambar tersebut dimanfaatkan untuk melengkapi data dengan konteks yang lebih fokus dan mendalam.

G. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Menurut pendapat Sugiyono (2019) Uji normalitas terbagi menjadi dua menurut banyaknya sampel. Ketika terdapat sampel penelitian < 100 maka penelitian ini menggunakan uji normalitas milik Shapiro – Wilk, sedangkan ketika terdapat sampel penelitian > 100 maka penelitian ini menggunakan uji normalitas milik Kolmogorov – Smirnov. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro – wilk*, hal ini dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 30 sampel atau < 100 . Pengujian dilakukan tergantung kepada variabel yang akan diolah. Pada pengujian normalitas sebaran data menggunakan uji

Shapiro wilk dengan bantuan SPSS. Menurut metode pengujian *Shapiro wilk*, terdapat kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi di bawah 0,05 berarti pada data yang akan diuji memiliki perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, maka dari itu ditetapkan data tersebut tidak normal.
- b. Jika nilai signifikansi di atas 0,05 berarti pada data yang akan diuji tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

2. Uji Beda Mean

Uji beda mean adalah sebuah pengujian statistik dengan membandingkan hasil rata – rata (mean) diantara dua kelompok data. Pengujian ini menggunakan uji beda mean dependen (*Paired t-test*). Penggunaan uji ini digunakan apabila peneliti ingin membandingkan data sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post-test*). Syarat yang harus dipenuhi dalam pengujian ini yaitu: (1) Data berdistribusi normal, (2) Kedua kelompok data yaitu dependen/pair, (3) jenis variabel numerik dan kategori (dua kelompok). Pada pengujian ini terdapat interpretasi hasil uji sebagai berikut: (1) hasil uji beda mean diwakili oleh nilai p (p-value), (2) jika nilai p kurang atau sama dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ($\leq 0,05$), maka perbedaan antara kedua kelompok dianggap signifikan, (3) jika nilai p (p-value) lebih besar dari tingkat signifikansi, maka perbedaan mean tidak

dianggap signifikan. Perumusan formula untuk uji beda mean dependen sebagai berikut:

$$T = \frac{d}{SD_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

D : rata – rata deviasi/selisih sampel 1 dengan sampel 2

SD_d : standar deviasi dari deviasi/selisih sampel 1 dan sampel 2

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan dengan menghubungkan antara dua variabel yang berkaitan. Pada hipotesis yang berisikan dugaan atau asumsi sementara mengenai H_a maka dijelaskan hal tersebut dan dituntut untuk melakukan pengecekan. Pada penelitian ini dugaan dikhususkan mengenai populasi, maka hipotesis itu disebut dengan hipotesis statistik. Langkah yang diterapkan dalam menguji hipotesis ini dimulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a) pemilihan tes statistik dan perhitungan, menetapkan nilai signifikansinya, dan menetapkan untuk kriteria pengujian.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X_1 dan X_2 : Rata- rata dua kelompok yang dibandingkan

S^2 : Kesalahan standar dari gabungan dua kelompok

N_1 dan N_2 : Jumlah pengamatan pada masing-masing kelompok

H. Teknik Analisis Data

Kategori untuk penilaian ini. Menurut Azwar (2018, p. 163) menggunakan kriteria skor Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu terbagi menjadi lima kategori dengan cara sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian Kemampuan Pasing Bawah

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

Sumber: Azwar (2018, p. 163)

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (mean)

X : Skor

S : Standar deviasi

Dengan menggunakan persentase, metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Persentase kategori atau variabel dalam data dapat dilihat dan dipahami dengan menggunakan alat analisis data persentase.

Hal ini memungkinkan untuk membandingkan beberapa kategori satu sama lain dan membuat kesimpulan berdasarkan distribusi persentase. Rumus berikut dapat digunakan untuk mendapatkan persentasenya, mengutip Syafril (2019, p. 19). Analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Arikunto (2019, p. 245) rumus yang diterapkan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

Sumber: Arikunto (2019, p. 245)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 1 bulan 2 minggu di SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara, dengan melibatkan 30 peserta didik kelas IV. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di halaman sekolah SDN 2 Pagergunung selama 12 kali tatap muka yaitu pada hari Rabu dan Sabtu. Pada pelaksanaan penelitian eksperimen ini dibantu oleh guru pengampu pada mata pelajaran olahraga di SDN 2 Pagergunung. Dengan pertemuan pertama yaitu melaksanakan kegiatan *pre-test* dan pertemuan terakhir melaksanakan kegiatan *post-test*. Pelaksanaan pengambilan *pre-test* (test awal) dilakukan pada tanggal 17 Januari 2025 sekaligus menjalankan *treatment* dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan *post-test* (tes akhir) 24 Februari 2025, sedangkan proses *treatment* dengan metode TGT dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan tatap muka pada tanggal 17 Januari 2025 hingga tanggal 19 Februari 2025 dengan melakukan *treatment* dengan metode TGT langsung dilakukan pengambilan *post-test* (tes akhir) pada hari senin tanggal 24 februari 2025.

Menurut data penelitian yang telah dilakukan, *Braddy Wall Volleyball Test* dari sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini diperoleh dari nilai sebagian besar peserta didik yang sangat bervariasi. Perolehan skor juga mengalami perbedaan dilihat dari mengurangi skor

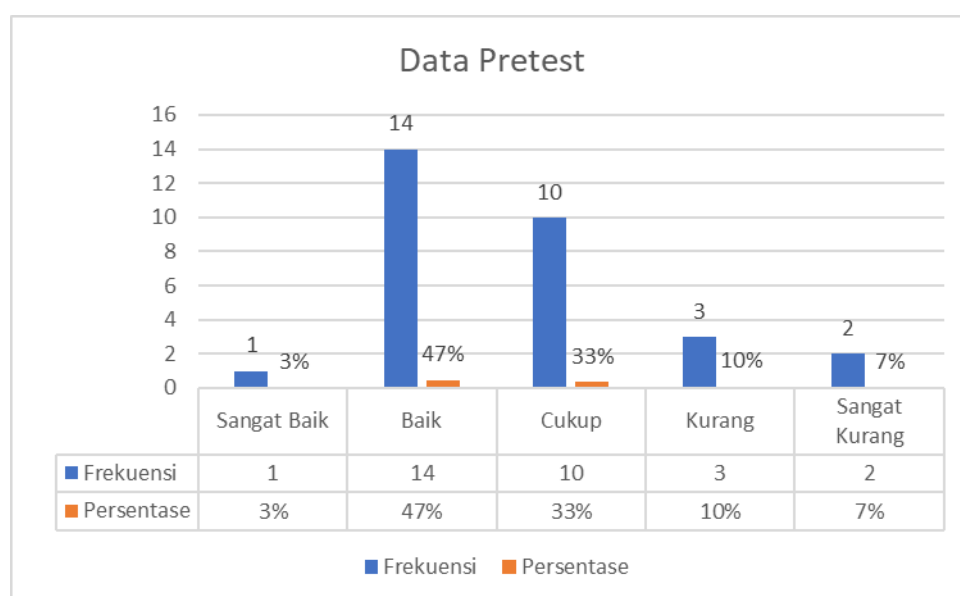
post-test dengan *pre-test*. Di antara 30 peserta didik yang diteliti, tidak terdapat peserta didik yang tidak meningkat akurasi *passing* bawahnya dalam 12 pertemuan. Perbedaan tingkat interval dan kategori juga berubah yaitu mengalami peningkatan. Tabel distribusi frekuensi *pre-test* dan *post-test* berikut menjelaskan mengenai hasil uji ketepatan akurasi *passing* bawah, sebagai berikut

1. Hasil Penilaian Pretest

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Pre-test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$11,73 \leq X$	Sangat Baik	1	3%
2	9,38 - 11,73	Baik	14	47%
3	7,03 - 9,38	Cukup	10	33%
4	4,68 - 7,03	Kurang	3	10%
5	$X \leq 4,68$	Sangat Kurang	2	7%
Jumlah			30	100%

Gambar 9. Diagram Batang *Pretest* Keterampilan *Passing* Bawah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung



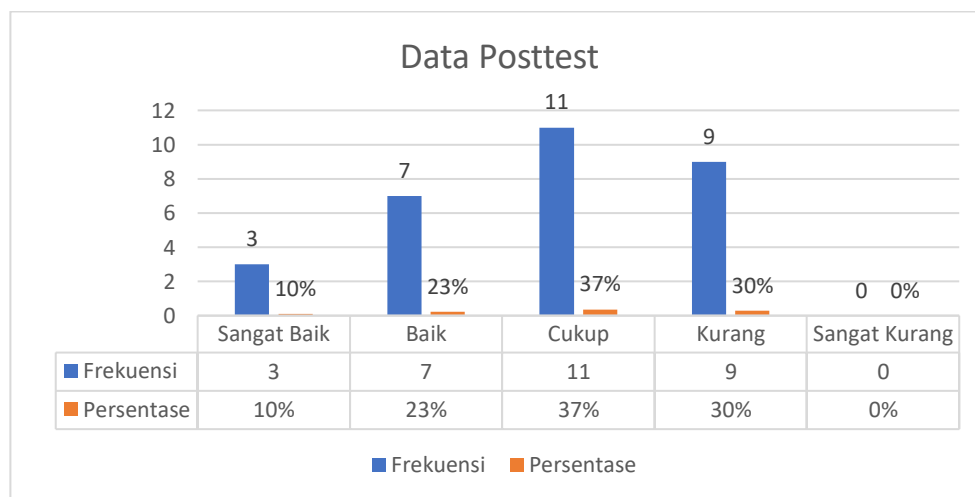
Berdasarkan data *Pretest* pada tabel 3 dan gambar 4, dapat diperoleh bahwa: (1) keterampilan *passing* bawah pada peserta didik kelas IV pada kategori “sangat kurang” dengan nilai interval $\leq 4,68$ yaitu 7% (2 individu), (2) pada kategori “kurang” dengan nilai interval 4,68 – 7,03 yaitu 10% (3 individu), (3) pada kategori “cukup” dengan nilai interval 7,03 – 9,38 yaitu 33% (10 individu), (4) pada kategori “baik” dengan nilai interval 9,38 – 11,73 yaitu 47% (14 Individu), dan (5) pada kategori “sangat baik” dengan nilai interval $11,73 \leq X$ yaitu 3% (1 Individu).

2. Hasil Penilaian *Posttest*

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Post-test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$20,24 \leq X$	Sangat Baik	3	10%
2	16,88 - 20,24	Baik	7	23%
3	13,52 - 16,88	Cukup	11	37%
4	10,16 - 13,52	Kurang	9	30%
5	$X \leq 10,16$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			30	100%

Gambar 10. Diagram Batang *Posttest* Keterampilan *Passing* Bawah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung



Berdasarkan data *Posttest* pada tabel 4 dan gambar 5, dapat diperoleh bahwa: (1) keterampilan *passing* bawah pada peserta didik kelas IV pada kategori “sangat kurang” dengan nilai interval $\leq 10,16$ yaitu 0%, (2) pada kategori “kurang” dengan nilai interval 10,16 – 13,52 yaitu 30% (9 individu), (3) pada kategori “cukup” dengan nilai interval 13,52 – 16,88 yaitu 37% (11 individu), (4) pada kategori “baik” dengan nilai interval 16,88 – 20,24 yaitu 23% (7 Individu), dan (5) pada kategori “sangat baik” dengan nilai interval $20,24 \leq X$ yaitu 10% (3 Individu). Setelah diperoleh hasil dari *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan dari nilai interval serta pengkategorian sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

Tabel 5. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	4	15	8.21	2.358
Posttest	30	10	24	15.20	3.367
Valid N (listwise)	30				

Pada perhitungan menggunakan bantuan program SPSS diperoleh deskripsi data statistic hasil *pretest* menunjukkan nilai rata – rata (*mean*) keterampilan *passing* bawah yaitu 8,21. Nilai paling rendah (*minimum*) diperoleh 4 dan nilai paling tinggi (*maximum*) diperoleh 15 dengan standar *deviation* sebesar 2,358. Pada uji hasil *posttest* menunjukkan nilai rata – rata (*mean*) keterampilan *passing* bawah sebesar 15,20. Nilai paling rendah (*minimum*) diperoleh 10 dan nilai paling tinggi (*maximum*) diperoleh sebesar

24 dengan standar *deviation* 3,367. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya hasil pada tabel frekuensi antara *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan untuk nilai pada pengkategorian sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

3. Hasil Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 6. Uji Normalitas *Shapiro Wilk*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.105	30	.200*	.955	30	.224
Posttest	.124	30	.200*	.962	30	.347

Pelaksanaan uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan uji *paired sample test* atau menggabungkan kedua sampel yang menghasilkan peningkatan signifikan. Jenis uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro Wilk*. Dimana data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau data dapat dikatakan normal jika sebaran datanya membentuk atau mendekati kurva normal. Data *pretest* memiliki signifikansi 0,224 atau lebih besar dari 0,05 sedangkan *posttest* memiliki signifikansi 0,347. Maka dapat disimpulkan bahwa data dikatakan berdistribusi normal, karena *pretest* bersignifikansi 0,224.

b. Uji Homogenitas

Tabel 7. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Bola	Based on Mean	2.479	1	58	.121
Voli	Based on Median	2.180	1	58	.145
	Based on Median	2.180	1	56.079	.145
	and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	2.205	1	58	.143

Uji homogenitas atau yang disebut uji keseragaman, uji ini digunakan untuk menganalisis apakah sampel yang diperoleh dari sebuah populasi memiliki keseragaman atau tidak. Ketentuan utama dari tes homogenitas yaitu menyatakan bahwa jika p-value lebih besar dari 0,05 maka hasil uji dianggap homogen (normal), sementara apabila jika p-value kurang dari 0,05 maka hasil uji dianggap tidak homogen (tidak normal). Hasil uji homogenitas pada penelitian ini ditemukan pada tabel 7, berdasarkan tabel 7 didapatkan informasi mengenai keterampilan dasar *passing* bawah bola voli peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung menunjukkan p-value 0,121 dimana hasil ini lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tersebut homogen (normal).

4. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Tabel 8. Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	Pretest - Posttest	-6.989	1.813	.331	-7.666	-6.312	-21.114	29	.000
Paired Sample 2	Posttest - Pretest	6.989	1.813	.331	6.312	7.666	21.114	29	.000

Pada uji *Paired Sample Test* terdapat persyaratan yaitu data terdistribusi normal. Didapatkan hasil *Paired Sampel Test* merupakan table utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-tailed) pada table. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga hasil *pretest* ke *posttest* mengalami perubahan signifikan (berarti). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan *treatment* (perlakuan) dengan model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar materi bola voli yaitu *passing* bawah pada peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara. Pada tabel 6, juga didapatkan dari hasil pengolahan data yang dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran TGT

terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli pada peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

B. Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* bawah peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara. Berdasarkan pada hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterampilan *passing* bawah bola voli peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara dalam kategori cukup. Terdapat beberapa peserta didik yang sudah dapat melakukan *passing* bawah dengan baik, akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang kurang dalam melakukan keterampilan dasar *passing* bawah. Peserta didik pada kegiatan penilaian awal atau *pretest* belum mengetahui mengenai keterampilan dasar *passing* bawah yang baik dan benar, terutama pada sikap awalan dan perkenaan bola pada tangan. Dimana hal ini menjadi pondasi awal dari keterampilan *passing* bawah, sikap awalan yang seharusnya yaitu posisi badan rendah, kaki ditekuk seperti kuda – kuda, akan tetapi pada praktek awal masih terdapat peserta didik yang masih dalam posisi tegap. Kemudian pada sikap perkenaan bola kebanyakan peserta didik tidak tepat dalam perkenaan bola, sehingga hasil *passing* bawah yang dilakukan kurang sempurna. *Passing* yaitu mengumpan atau mengoper, merupakan keterampilan dasar yang cukup memiliki tingkat kesulitan yang lumayan tinggi yang digunakan dalam permainan bola voli. Begitupula dalam

pembelajaran pendidikan jasmani, penguasaan keterampilan *passing* bawah ini harus dikuasai dengan baik oleh seorang peserta didik. Karena akan menentukan cara bermain peserta didik dan alur permainan dalam permainan bola voli, karena penerimaan *passing* yang baik adalah awal dari keberhasilan untuk melakukan *smash* dan apabila *passing* baik maka permainan akan berjalan dengan baik juga.

Kesalahan yang terdapat pada keterampilan *passing* bawah harus di perbaiki dan menjadi perhatian oleh guru. Pada umumnya seorang peserta didik tidak mampu dalam mengamati letak dan kesalahan yang dilakukan dalam keterampilan dasar *passing* bawah. Seorang guru harus mampu mencermati setiap bentuk dan perkembangan anak didiknya, sehingga akan diketahui letak dari kesalahan tersebut. Setiap kesalahan yang dilakukan, seorang guru segera mungkin untuk membetulkan gerakan yang salah, sehingga kualitas *passing* bawah yang dilakukan hasilnya sesuai yang diharapkan. Dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah bola voli pada peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung Kecamatan Karangkobar Kabupaten Banjarnegara diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai uji-t Sig.2 tailed sebesar (0,00) yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* melalui latihan dan terdapat pengaruh dari latihan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam

meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* bawah bola voli. Peningkatan keterampilan *passing* bawah dapat dilihat dari rerata antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan). Sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) rata – rata keterampilan *passing* bawah bola voli peserta didik sebesar 8,21 setelah adanya pemberian *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama 12 kali pertemuan, kemudian rata – rata keterampilan *passing* bawah bola voli meningkat menjadi 15,20. Jika dibandingkan dan dihitung dalam bentuk persentase maka peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara sebesar 85%.

Nilai peningkatan tersebut diperoleh dari penghitungan perbandingan nilai antara selisih nilai *posttest* dan *pretest* dengan nilai *pretest* kemudian dikali 100. Untuk mengetahui lebih lanjut, maka diperoleh beberapa hal untuk diambil kesimpulan apakah ada peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli setelah mengikuti perlakuan latihan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian dibahas secara rinci sebagai berikut:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dalam Pembelajaran Bola Voli Di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk beraktivitas tanda adanya perbedaan status, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, dan melibatkan peserta didik untuk menjadi peran sebagai tutor sebaya. Pada model pembelajaran ini peserta didik akan berlomba untuk mendapatkan tambahan poin atau skor untuk tim mereka. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, menambah rasa percaya diri dan motivasi, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide, bertukar pikiran, saling menghargai, jiwa kompetitif, meningkatkan kerja sama, toleransi, pemahaman materi dengan rileks.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *passing* bawah bola voli. Penelitian tersebut memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli dilihat dari lebih konsisten dan lebih tenang dalam menerima bola voli. Perbedaan terlihat antara hasil *pretest* dan *posttest* jauh berbeda setelah adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan ditunjukkan selisih nilai yang sangat tinggi antara sebelum diberikan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan setelah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut pembahasan secara rinci:

a) Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, terdapat banyak peserta didik kelas IV pada saat melakukan *passing* bawah belum akurat dan masih melenceng dari target yang akan dituju. Sehingga untuk mengetahui tingkat keterampilan *passing* bawah peserta didik kelas IV dilakukanlah pengambilan data yang pertama yang dinamakan *Pretest*. *Pretest* bertujuan untuk melihat keterampilan awal *passing* bawah bola voli kelas IV. Dari data *pretest* didapatkan hasil keterampilan *passing* bawah bola voli dengan nilai rata – rata 8,21. Hal ini memperlihatkan bahwa para peserta didik kelas IV kurang baik dalam melakukan *passing* bawah. Kurang baiknya *passing* bawah ini berdasarkan kurangnya fokus dan konsentrasi peserta didik kelas IV selama melakukan *passing* bawah.

Setelah dilakukan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) para peserta didik kelas IV dituntut untuk selalu aktif serta mengedepankan fokus dan konsentrasi. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga berfokus pada pengenalan dan pembiasaan keterampilan *passing* bawah bola voli pada setiap kali pertemuannya. *Passing* bawah merupakan keterampilan dasar bola

voli. Keterampilan dasar ini digunakan untuk menerima *servis*, menerima *spike*, memukul bola voli setinggi pinggang ke bawah dan memankan bola yang memantul saat terkena net. *Passing* bawah juga dapat digunakan untuk penyerangan atau awal dari sebuah penyerangan dalam bola voli. Keberhasilan pola penyerangan yang baik bergantung pada baik buruknya *passing* bawah. Apabila bola yang dioperkan kurang sempurna dan menyulitkan, maka pengumpan akan mengalami kesulitan untuk menempatkan bola yang baik juga untuk para penyerang.

Setelah melakukan *treatment* atau perlakuan sebanyak 12 kali, maka dilaksanakan tes penilaian kedua atau yang dinamakan *posttest*. *Posttest* ini bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan dasar *passing* bawah peserta didik kelas IV. Dari data *posttest* didapatkan hasil keterampilan *passing* bawah bola voli meningkat dengan nilai rata – rata yang diperoleh yaitu sebesar 6,99. Perolehan nilai ini memperlihatkan bahwa para peserta didik kelas IV SDN 2 Pagergunung mengalami peningkatan dalam melakukan *passing* bawah. Peserta didik mulai hafal dengan perkenaan bola pada tangan, posisi tangan, posisi badan dan ayunan yang baik untuk menghasilkan *passing* bawah yang baik dan benar sesuai dengan target.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, meskipun begitu bukan berarti penelitian ini tidak terdapat kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap peningkatan keterampilan dasar *passing* bawah bola voli, penelitian ini belum di lengkapi dengan penelitian oleh seluruh keterampilan bola voli yang mana terdapat pula *service*, *smash*, dan *block*.
2. Konsistensi dalam pelaksanaan setiap sesi pembelajaran dapat menjadi tantangan yang didapatkan, terutama jika ada gangguan atau kegiatan sekolah lainnya yang mengganggu jadwal.
3. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang mempengaruhi hasil tes penilaian seperti istirahat, kondisi fisik peserta didik, faktor psikologis peserta didik, dan sebagainya.
4. Terdapat juga beberapa peserta didik yang pernah tidak hadir saat sesi *treatment*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dari analisis data penelitian, deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi bola voli pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengolahan data dengan bantuan program SPSS. Menggunakan uji analisis *Paired Sample Test* yang menunjukkan bahwa didapatkan skor signifikasi 0,00 atau $p < 0,05$. Adapaun perbandingan hasil rata – rata perolehan skor antara *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 6,99 poin. Berdasarkan hasil pada penelitian ini sesuai dengan hipotesis yaitu H_0 ditolak, H_a diterima maka terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi bola voli pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara.

B. Implifikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Pagergunung, Kabupaten Banjarnegara ini berimplikasi praktis, yaitu:

1. Menjadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam mata pelajaran bola voli.

2. Dengan diketahui tingkat keterampilan gerak dasar *passing* bawah di SD Negeri 2 Pagergunung dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan seberapa jauh peserta didik memahami *passing* bawah.

C. Saran

Berdasarkan dari keterbatasan penelitian di atas, maka peneliti menyarankan supaya peneliti yang mengajukan topik penelitian yang sama dimasa yang akan datang juga harus memperhatikan kondisi kognitif, kondisi emosional, dan kondisi biologisnya. Supaya data yang diperoleh dan terkumpul dapat lebih komprehensif dan dapat mengarah pada hal yang baru, lebih inovatif dan kreatif dalam melakukan penelitian. Peneliti menyarankan supaya guru atau yang mendampingi dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber refleksi dan referensi saat memberikan modul ajar kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar lebih lanjut tentang latihan keterampilan dasar *passing* bawah bola voli yang lebih efisien dan inovatif.

Peneliti menyarankan kepada instansi terkait yaitu SD Negeri 2 Pagergunung agar kajian tersebut dapat dijadikan acuan untuk penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran selanjutnya. Peneliti berharap jenis penelitian serupa di masa yang akan datang dapat menghasilkan penelitian yang lebih dalam menggambarkan keadaan sebenarnya.

Peneliti menyarankan kepada pembaca agar penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan sumber informasi sehingga dapat memahami garis besar bagaimana cara dalam meningkatkan hasil belajar materi bola voli khususnya dalam keterampilan *passing* bawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Alif, N. M. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani* (T. Muhtar (ed.); Pertama). UPI Sumedang Press.
- Anas, A. M. (2021). Pengaruh Gaya Belajar VAK Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 2, 233–240.
- Ardika, M. F., Arsil, Syamsuar, & Sari, D. N. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. ed rev. PT Rineka Cipta.
- Arsil, Asnaldi, & Arie. (2021). Hubungan Keterampilan Motorik Kasar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Sport Science*, 21.
- Artha, A. A., Syam T, A. R., & Priambodo, A. (2020). The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGFU) Learning Models on Learning Motivation and Volley Ball Passing Skills. *Budapest International Research and Criticsin Linguistics and Education Journal*, 3, 46–53.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Bakhtiar, M. (n. d. (2020). *Analisis Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Dengan Motivasi Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah MAN Pangkep*. Universitas Negeri Makasar.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design. Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Belajar.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif* (Cet 1). Gava Media.
- Daulay, B., & Daulay, S. S. (2018). Pengembangan Variasi Latihan Kombinasi Passing dan Smash dalam Bola Voli. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jptk.v20i1.11040>
- Febriyanto, A., & Fahmi, F. (2022). Model Latihan Blocking Bola Voli Untuk Atlet Pemula. *Jurnal PGSD, Penjaskesrek, PPKN, Dan Matematika*, 3, 107–116.
- Fernanda, D. A. (2022). *Pengembangan e-modul interaktif berbasis website pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (studi pada siswa Kelas X OTKP SMKN 1 Turen, Kabupaten Malang)*. Universitas Negeri Malang.

- FIVB. (2021). *Official Volleyball Rules*. FIVB. <https://doi.org/www.fivb.org>
- Hanania, R., I. E. Z., Utomo, R. S., & Dwiyoogo, W. D. (2022). B RAVO ' S Peran Pendidikan Jasmani Terhadap Aktivitas Fisik Siswa. *Bravo 's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Keseha*, 10, 325–332. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/2789>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Irwanto, E. (2017). Metode Pembelajaran dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/jpo.v5i2.379>
- Jannah, M., & Husniati, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1, 89–98. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/172>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). *Cooperative learning: The foundation for active learning. Active learning—Beyond the future*.
- Johnson, W. D., & Johnson, T. R. (2019). *Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning. In Active Learning - Beyond the Future*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Ma'mun, A. &, & Subroto, T. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Permainan Bola Voli*. Direktorat Jendral Olahraga.
- Maria, M. Z. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1, 1–7.
- Meritus, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 2 Saringan Besar Kabupaten Sambas [IKIP PGRI Pontianak]*. <https://doi.org/https://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1113/>
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif*. UPI Sumedang Press.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jartika Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3, 422–438. <https://doi.org/https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nasriani, A., & Mardela, R. (2019). Kecepatan Reaksi Dan Koordinasi Mata Tangan Berhubungan Dengan Kemampuan Smash Bolavoli. *Jurnal Patriot*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.362>

- Nurhasanah. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Yapis Manokwari. *Prosiding Seminar Nasional*, 2, 173–182.
- Rahmat, & Anggaran, A. (2020). Journal of S.P.O.R.T, Vol. 4, No.1, Mei 2020. *Neuropsychology*, 4(8), 1–11. http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html
- Raihanati, E., & Wahyudi, A. (2021). *Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bolavoli Pemain Pra Junior di Kabupaten Kudus Tahun 2020. Indonesian Journal for Physical Education and Sport*. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/inapes.v2i1.43972>
- Ribeiro, J., Davids, K., Silva, P., Coutinho, P., Barreira, D., & Garganta, J. (2021). Talent development in sport requires athlete enrichment: Contemporary insights from a Nonlinear Pedagogy and the Athletic Skills Model. *Sports Medicine*, 51(6), 1115–1122. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40279-021-01437-6>
- Ridwan, S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) 3 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Balongan Indramayu Jawa Barat*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rudi, R., & Arhesa, S. (2020). Model Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Untuk Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Respects*, 2, 44. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jr.v2i1.2015>
- Rusli, L. (2004). *Akar Sejarah dan Dimensi Keolahragaan Nasional*. Direktorat Jendral Olahraga Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. (2021). *Model - Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ed. 2, Cet). Rajawali Pers.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16, 2300–2312. <https://doi.org/https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Siregar, S. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Prenadamedia Group.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Nusa Media.
- Sofa, N. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas V Sdn Sukaratu Kecamatan Darmaraja. *Sportive*, 5. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/27927/0>

- Suarsana, I. M. (2013). Pengaruh Latihan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Ketepatan Smash Dalam Permainan Bolavoli Club Sigma Palu. *E-Journal Tadulako Physical Education, Health And Recreation*, 1(3).
- Sugiarto, E. H., & Subandowo, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Praktikum Melalui Pendekatan Discovery Berbasis Inkuiri dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15, 182–187.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suharno. (1981). *Dasar - Dasar Permainan Bolavoli*. IKIP Yogyakarta.
- Sukardi, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. PT Bumi Aksara.
- Sunarti, R. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Suryobroto, A. S. (2018). *Strategi Dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. UNY Press.
- Syafrill. (2019). *Statistik Pendidikan (Pertama)*. Kencana Prenada Media Group.
- Syamsu, Y. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Syamsu, Y. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Dengan Menggunaka Bola Plastik Pada Murid Kelas V Sdn 360 Pintoe Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu* [Universitas Muhammadiyah Palopo]. <https://doi.org/http://repository.umpalopo.ac.id/1259/>
- Tama, I. G. S., Artanayasa, I. W., & Satyawan, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 6(1), 35. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i1.17641>
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu* (F. Yustianti (ed.); Ed 1 Cet.). Bumi Aksara.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prpgresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.
- Vitri, D. B. H. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Di Smp Negeri 1 Merek Kelas Vii Tahun Pelajaran 2020/2021* [Universitas Quality Berastagi]. <http://portaluqb.ac.id:808/189/>

- Wahyu, W. (2024). *Survei Kemampuan Pasing Bawah Permainan Bola Voli Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Purwobinangun Kalasan Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardana, M. K. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. In *Penjakora* (Vol. 7). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wisnu, W. P. (2024). *Survei Kemampuan Pasing Bawah Permainan Bola Voli Peserta Didik Kelas V SD Negeri Purwobinangun Kalasan Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Depdikbud.
- Zagoto, M. magdalena. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1, 3.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
 Kampus Karangmalang, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
 Telp. (0274) 550826 Fax. (0274) 550826
 Laman: fikk.uny.ac.id. E-mail: humas_fikk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa: Rizky Arda Prasetyobudi
 Dosen Pembimbing: Dr. Aris Fajar Pambudi S.Pd., M.Or
 NIM: 21609221011
 Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Judul TA: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIDE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DESERTA DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SDN 2 PAGERGUNUNG Kab. Banjarnegara

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Rabu, 02 Oktober 2024	- Pengajuan Judul	- Penggantian tempat dan perbaikan judul penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	Senin, 16 Desember 2024	- Perubahan tempat penelitian - Pembahasan bab I	- Penyesuaian penulisan	<i>[Signature]</i>
3.	Rabu, 8 Januari 2025	- Memperbaiki penulisan bab II	- Penulisan sitasi	<i>[Signature]</i>
4.	Senin, 13 Januari 2025	- Perbaiki bab III	- Penulisan dan penggantian metode penelitian	<i>[Signature]</i>
5.	Rabu, 15 Januari 2025	- Memperbaiki bab III - Revisi tentang instrument	- Penggantian instrument lebih maju, Acc ambil data	<i>[Signature]</i>
6.	Selasa, 25 Februari 2025	- Mengolah data bab IV	- Uji normalitas belum sesuai	<i>[Signature]</i>
7.	Rabu, 5 Maret 2025	- Mengolah data bab IV - Melanjutkan bab V	- Uji paired sample test	<i>[Signature]</i>
8.	Jumat, 7 Maret 2025	- Memperbaiki penulisan bab IV dan V	- Perbaikan penulisan bab V	<i>[Signature]</i>
9.	Senin, 10 Maret 2025	- Revisi keseluruhan - Perbaikan daftar pustaka	- Sesuaikan dengan pedoman TAs	<i>[Signature]</i>
10.	Rabu, 12 Maret 2025	- Revisi keseluruhan - menambahkan lampiran	- Dilengkapi dari awal - Acc Ujian	<i>[Signature]</i>

Mengetahui
Koord.Prodi S1 PJSD



Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Yogyakarta, 21 Maret 2025

Mahasiswa,



Rizky Arda Prasetyobudi
NIM. 21609221011

Lampiran 2. Jadwal Pelaksanaan Treatment/Perlakuan

Jadwal Pelaksanaan Treatment/Perlakuan

Pertemuan	Treatment atau Perlakuan Pembelajaran Model TGT	Alokasi Waktu
1	<i>Pretest</i>	1 JP
2	Pengenalan Keterampilan Dasar Bola Volly (<i>Passing</i> bawah) dan Pembuatan Kelompok	1 JP
3	Permainan Gerak Dasar <i>Passing</i> Bawah	1 JP
4	Permainan Variasi <i>Passing</i> Bawah	1 JP
5	Pengenalan Gerakan <i>Passing</i> Bawah dan Posisi Tangan	1 JP
6	Permainan Gerakan <i>Passing</i> Bawah dengan Baik Menggunakan Bola Spon	1 JP
7	Permainan Gerakan <i>Passing</i> Bawah dengan Baik Menggunakan Bola Voli Mini	1 JP
8	Permainan Sederhana	1 JP
9	Persiapan Turnamen Antar Kelompok	1 JP
10	Turnamen Bola Voli Tingkat Kelompok	1 JP
11	Evaluasi Pembelajaran	1 JP
12	<i>Posttest</i>	1 JP

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun	: Rizky Arda Prasetyobudi
Instansi	: SD Negeri 2 Pagergunung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak
Sub Pembelajaran	: Permainan Bolavoli
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (2 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).	
C. SARANA DAN PRASARANA	
• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll) • Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah) • Laptop • <i>Cone</i> • Peluit dan <i>Stopwatch</i>	
D. TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik regular/tipikal. • Peserta didik dengan hambatan belajar. • Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). • Peserta didik meregulasi diri belajar <i>*guru dapat memilih target peserta didik disesuaikan dengan kondisi sekolah masing – masing.</i>	
E. JUMLAH PESERTA DIDIK	
• Maksimal 30 peserta didik	
F. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN PEMBELAJARAN	
1. Materi Pokok Pembelajaran - Materi Pembelajaran Reguler Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) - Materi Pembelajaran Remedial Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang belum baik.	

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

c. Materi Pembelajaran Pengayaan Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah tingkat kesulitan, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana. Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) yang lebih kompleks. 2. Media Vidio pembelajaran aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENoJuSIW 3. Bahan Pembelajaran • Buku Ajar Pembelajaran PJOK Kelas IV
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
H. METODE PEMBELAJARAN
• Diskusi • Presentasi • Demonstrasi • Permainan
I. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
K. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Mengajar Hal – hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali modul ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

- b. Membaca kembali buku – buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif.
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - Lapangan (halaman sekolah)
 - *Cone*
 - Bola besar (bola voli, bola plastik)
 - Laptop
 - Peluit dan *Stopwatch*.

2. Kegiatan Pengajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing – masing. Mengucapkan salam, mengawali dengan berdoa, kemudian guru melakukan absensi peserta didik.
- 2) Guru melakukan presensi serta menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi tetap harus berada ditepi lapangan.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi bersama siswa dengan mencoba mengajak untuk berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan: “siapa yang tahu tentang permainan bola voli?”
- 4) Guru menyampaikan manfaat materi dengan kehidupan sehari – hari.
- 5) Menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai “passing bawah bola voli”, dilanjutkan dengan melakukan gerakan pemanasan yaitu dengan permainan “Tombak Pemburu”
 - Permainan ini dilakukan dengan bola plastic sebagai tombaknya
 - Seluruh peserta didik ikut bermain, dimana nanti akan dipilih 2 orang peserta didik sebagai penombak, dan peserta didik yang lain harus lari supaya tidak terkena tombak.
 - Peserta didik yang terkena tombak akan bergantian menjadi si penombak
 - Permainan ini dilakukan selebar lapangan.
 - Permainan ini dilakukan selama 10 menit.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian.
- 2) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok – kelompok
- 3) Guru menayangkan video pembelajaran kemudian meminta peserta didik untuk mencermati video tersebut
<https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENOfuSIW>
- 4) Peserta didik mengamati dengan cermat video *passing* bawah, guru menyampaikan bahwa video yang ditayangkan dapat diakses oleh peserta didik melalui aplikasi *Youtube*.
- 5) Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait video *passing* bawah yang telah ditayangkan, pertanyaan yang digunakan adalah:
 - Apa yang dilakukan dalam video tersebut?
 - Bagaimana cara melakukan *passing* bawah?
 - Pernahkan kalian mempraktekkan *passing* bawah?
- 6) Guru mengintruksikan kepada seluruh peserta didik untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya
- 7) **Aktivitas pembelajaran pengenalan gerak dasar *passing* bawah**
 - Setiap kelompok berbaris kebelakang dengan mengambil antara untuk setiap anggotanya.
 - Setiap kelompok diberikan bola satu.
 - Gerakan pertama yaitu gerakan estafet bola dengan ketentuan tangan lurus dan diayunkan dari bawah seperti gerakan awal *passing* bawah
 - Permainan ini dilakukan secara bolak balik, dengan bergantian untuk urutan dari pemainnya
 - Pemenang permainan ini adalah kelompok mana yang paling cepat menyelesaikan estafet bola, permainan ini dilakukan sampai ada kelompok yg berhasil mengumpulkan 5 poin
 - Ketika bola jatuh maka harus diulang dari pemain pertama
- 8) **Aktivitas pembelajaran *passing* bawah**
 - Peserta didik tetap dengan kelompoknya awal
 - Setiap kelompok mewakilkan satu orang untuk berada di depan berhadapan dengan kelompoknya
 - Permainan ini dinamakan “Pastik (*passing* bola plastik)”

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

- Pemain yang berada di depan sendiri akan memberikan bola lambung kepada kelompoknya, kemudian kelompok tersebut akan melakukan gerakan *passing* bawah untuk mengembalikan bola kepada pemain yang berada di depan, kemudian berlari kebelakang untuk bergantian
- Bola harus sampai kepada pemain yang berada di depan kalau tidak sampai atau tidak tertangkap kembali maka harus diulang
- Pemenang permainan ini adalah kelompok mana yang paling cepat dan benar dalam melakukan, permainan ini dilakukan sampai satu kelompok yang mendapat poin 5 terlebih dahulu

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membentuk lingkaran besar sambil meluruskan kaki
- 2) Guru menginstruksikan untuk hadap kekanan lalu memijat bahu temannya secara bergantian lalu berbalik
- 3) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan – kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 4) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (*passing* bawah).
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas dengan tertib. Dan bagi peserta didik yang bertugas, mengembalikan peralatan ke tempat semula.

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

Penyusun	: Rizky Arda Prasetyobudi
Instansi	: SD Negeri 2 Pagergunung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak
Sub Pembelajaran	: Permainan Bolavoli
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (2 kali pertemuan)

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

B. KOMPETENSI AWAL
• Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).
C. SARANA DAN PRASARANA
• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll) - Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah) • Laptop • Cone dan Net • Peluit dan <i>Stopwatch</i>
D. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular/tipikal. • Peserta didik dengan hambatan belajar. • Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). • Peserta didik meregulasi diri belajar— <i>*guru dapat memilih target peserta didik disesuaikan dengan kondisi sekolah masing – masing.</i>
E. JUMLAH PESERTA DIDIK
• Maksimal 30 peserta didik
F. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN PEMBELAJARAN
1. Materi Pokok Pembelajaran a. Materi Pembelajaran Reguler Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) b. Materi Pembelajaran Remedial Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli). c. Materi Pembelajaran Pengayaan Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah tingkat kesulitan, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana. Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) yang lebih kompleks.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

2. Media Vidio pembelajaran aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENOJuSIW 3. Bahan Pembelajaran • Buku Ajar Pembelajaran PJOK Kelas IV
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
H. METODE PEMBELAJARAN
• Diskusi • Presentasi • Demonstrasi • Permainan
I. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
K. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Mengajar Hal – hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali modul ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku – buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: • Lapangan (halaman sekolah) • <i>Cone</i> • Bola besar (bola voli / bola plastik) • Laptop • Peluit dan <i>Stopwatch</i>. • Net

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

2. Kegiatan Pengajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing – masing. Mengucapkan salam, mengawali dengan berdoa, kemudian guru melakukan absensi peserta didik.
- 2) Guru melakukan presensi serta menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi tetap harus berada ditepi lapangan.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi bersama siswa dengan mencoba mengajak berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan: “apa yang dipelajari tentang permainan bola voli pada pertemuan kemarin?”
- 4) Guru menyampaikan manfaat materi dengan kehidupan sehari – hari.
- 5) Menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai “*passing* bawah bola voli”, dilanjutkan dengan melakukan gerakan pemanasan yaitu dengan permainan “Pembunuh Ayam”
 - Permainan ini dilakukan pada lapangan/halaman sekolah.
 - 1 orang peserta didik menjadi pembunuh yang berada di luar lapangan dan peserta didik lainnya menjadi ayam yang berada di dalam lapangan.
 - Si pembunuh bertugas untuk mematikan ayam dengan cara melempari ayam dengan bola, dengan catatan tidak boleh masuk ke lapangan dan hanya diperbolehkan memutar lapangan dengan batas menginjak garis lapangan.
 - Bagi ayam yang terkena lemparan maka si ayam dianggap mati dan harus bergabung dengan pembunuh untuk ikut menjadi pembunuh.
 - Sasaran lemparan yaitu perut ke bawah. Jika lemparan mengenai perut ke atas maka ayam dianggap tidak mati.
 - Demikian seterusnya sampai ayam habis terbunuh.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Guru menayangkan video gerakan *passing* bawah yang baik dan benar <https://youtu.be/wAKyJua-9O4?si=mZlavMC9ItHzuZZw>
- 2) **Permainan Variasi *Passing* Bawah**
 - Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berbaris berbanjar setiap kelompok.
 - Pemain pertama berada di seberang net dan untuk setiap kelompok berhadapan dengan pemain pertama di net seberangnya

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

- Pemain pertama di setiap kelompok bertugas sebagai pengumpan untuk pemain selanjutnya, kemudian pemain ke dua akan melakukan *passing* bawah menuju pemain pertama melewati net.
- Pemain pertama akan berlari kembali menuju kelompoknya dan berbaris di barisan terakhir begitu seterusnya.
- Peraturan permainan ini adalah pemain yang melakukan *passing* bawah harus melewati net dan tidak menyulitkan pengumpan apabila masih belum melewati net maka *passing* bawah harus diulang.
- Permainan ini dilakukan bersama, kemudian pemenang permainan ini adalah ketika pemain pertama sudah kembali menjadi pengumpan maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin 1, kelompok yang dapat mengumpulkan poin 5 terlebih dahulu maka itu pemenangnya.

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membentuk lingkaran besar sambil meluruskan kaki.
- 2) Guru menginstruksikan untuk hadap kanan lalu memijat bahu temannya secara bergantian lalu berbalik.
- 3) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan – kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 4) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (*passing* bawah).
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam
- 6) Peserta didik kembali ke kelas dengan tertib dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS
Penyusun : Rizky Arda Prasetyobudi Instansi : SD Negeri 2 Pagergunung Tahun Penyusunan : Tahun 2024 Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar Fase / Kelas : B / IV Materi : Aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak Sub Pembelajaran : Permainan Bolavoli Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL
• Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).
C. SARANA DAN PRASARANA
• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll) • Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah) • Cone dan Net • Peluit dan <i>Stopwatch</i>
D. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular/tipikal. • Peserta didik dengan hambatan belajar. • Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). • Peserta didik meregulasi diri belajar <i>*guru dapat memilih target peserta didik disesuaikan dengan kondisi sekolah masing – masing.</i>
E. JUMLAH PESERTA DIDIK
• Maksimal 30 peserta didik
F. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN PEMBELAJARAN
1. Materi Pokok Pembelajaran a. Materi Pembelajaran Reguler Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) b. Materi Pembelajaran Remedial Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

c. Materi Pembelajaran Pengayaan Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah tingkat kesulitan, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana. Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) yang lebih kompleks.
2. Media Vidio pembelajaran aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENOfuSIW
3. Bahan Pembelajaran Buku Ajar Pembelajaran PJOK Kelas IV
G. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
H. METODE PEMBELAJARAN
- Diskusi - Presentasi - Demonstrasi - Permainan
I. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
- Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? - Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
K. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Mengajar Hal – hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: - Membaca kembali modul ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. - Membaca kembali buku – buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:

- Lapangan (halaman sekolah)
- Cone dan net
- Bola besar (bola voli / bola plastik)
- Peluit dan *stopwatch*

2. Kegiatan Pengajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing – masing. Dilanjutkan dengan melakukan presensi peserta didik.
- 2) Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik
- 3) Menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai “variasi *passing* bawah bola voli”, dilanjutkan dengan melakukan gerakan pemanasan yaitu dengan permainan “Lari Berantai Keliling”
 - Permainan ini dilakukan pada lapangan/halaman sekolah
 - Persiapan: membuat garis pembatas atau garis tepi sebagai titik start. Tempatkan kedua tim secara terpisah pada jarak sedikitnya 3 meter dengan posisi sejajar di belakang garis start. Pancangkan sebuah bendera sejauh 25 meter di depan masing - masing tim. Pemain pertama tiap tim membawa sebuah bola.
 - Pelaksanaan: begitu ada aba – aba “Mulai/peluit”, pemain pertama tiap tim segera membawa bola secepat cepatnya memutar bendera lalu kembali ke garis start dan menyerahkan bola ke pemain berikutnya. Semua pemain bergiliran melakukan hal yang sama. Tim yang berhasil menyelesaikan putaran lebih cepat dinyatakan menang. Ulangi putaran ini sampai 5 kali, diselingi istirahat.
 - Pemenang: tim yang berhasil menyelesaikan putaran lebih awal memperoleh 1 poin. Tim yang mengumpulkan poin lebih banyak dalam 5 kali putaran dinyatakan menang

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Permainan Variasi *Passing* Bawah Menggunakan Bola Spon
 - Permainan ini merupakan permainan modifikasi bola voli dengan yang dimodifikasi adalah tinggi net dan bola yang digunakan
 - Cara melakukan permainan ini sama dengan olahraga bola voli akan tetapi tidak boleh melakukan smash hanya boleh menggunakan *passing* bawah untuk bermainnya

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

• Perkenaan bola yaitu 3 kali baru bola boleh disebrangkan • Untuk awalan permainan ini dapat menggunakan servis atas ataupun servis bawah • Jumlah poin yaitu 15 poin untuk setiap setnya • Bagi tim yang dinyatakan menang apabila mendapatkan 2 kali kemenangan
2) Permainan Gerakan <i>Passing</i> Bawah Menggunakan Bola Voli Mini • Permainan ini merupakan permainan untuk mengenalkan kepada peserta didik bola voli yang sebenarnya • Permainan ini dinamakan “Pasbok” passing tembok • Setiap kelompok akan mewakili satu persatu pemainnya untuk maju • Permainan ini dimulai secara bersamaan dengan cara melakukan passing bawah kearah tembok selama 1 menit • Pemain yang tidak melakukan untuk membantu menghitung berapa kali melakukan passing bawah • Setiap kelompok akan dijumlah siapa yang dapat melakukan passing bawah paling banyak
c. Kegiatan Penutup 1) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berbaris lurus kebelakang sambil meluruskan kaki 2) Guru menginstruksikan untuk memijat bahu temannya secara bergantian lalu berbalik 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (passing bawah). 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun	: Rizky Arda Prasetyobudi
Instansi	: SD Negeri 2 Pagergunung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak
Sub Pembelajaran	: Permainan Bolavoli

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL
• Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).
C. SARANA DAN PRASARANA
• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll) - Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah) • Cone dan Net • Peluit dan <i>Stopwatch</i>
D. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular/tipikal. • Peserta didik dengan hambatan belajar. • Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). • Peserta didik meregulasi diri belajar— <i>*guru dapat memilih target peserta didik disesuaikan dengan kondisi sekolah masing – masing.</i>
E. JUMLAH PESERTA DIDIK
• Maksimal 30 peserta didik
F. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN PEMBELAJARAN
1. Materi Pokok Pembelajaran a. Materi Pembelajaran Reguler Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) b. Materi Pembelajaran Remedial Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli). c. Materi Pembelajaran Pengayaan Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah tingkat kesulitan, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana. Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) yang lebih kompleks.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

2. Media Vidio pembelajaran aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENOJuSIW 3. Bahan Pembelajaran Buku Ajar Pembelajaran PJOK Kelas IV
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
H. METODE PEMBELAJARAN
• Diskusi • Presentasi • Demonstrasi • Permainan
I. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
K. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Mengajar Hal – hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali modul ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku – buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: • Lapangan (halaman sekolah) • Cone • Keranjang sampah • Bola besar • Peluit

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

2. Kegiatan Pengajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agamanya masing – masing. Dilanjutkan dengan melakukan presensi peserta didik.
- 2) Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik
- 3) Guru menginstruksikan untuk melakukan pemanasan statis dan dinamis dipimpin oleh salah satu peserta didik

b. Kegiatan Inti (50 menit)

Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

- 1) Permainan Sederhana “Mini Billiard”
 - Permainan ini dilaksanakan oleh seluruh peserta didik (kelompok)
 - Setiap kelompok akan mendapatkan satu bola
 - Terdapat satu bola utama yang berada di tengah lapangan
 - Permainan ini dilakukan dengan mengincar bola utama menggunakan bola yg sudah diberikan kepada setiap kelompok dilakukan dengan cara lemparan bawah atau diayun dengan kedua lengan seperti akan melakukan passing bawah
 - Bola utama ketika memasuki salah satu kelompok maka kelompok yang memasukkan akan mendapatkan poin 1
 - Permainan ini akan dimenangkan ketika kelompok siapa yang mendapatkan 5 poin pertama merekalah pemenangnya
- 2) Permainan Sederhana “*Passing keranjang*”
 - Setiap kelompok akan berbaris kebelakang dengan menempatkan 1 pemain pertama berada di bagian paling depan sebagai pengambil bola
 - Cara melakukan permainan ini dengan melakukan passing bawah yang diumpankan oleh pemain pertama dan harus masuk ke keranjang
 - Setiap pemain memiliki kesempatan satu kali ketika bola tidak masuk maka bergantian dengan pemain pertama dan pemain pertama akan berlari kebelakng dan seterusnya
 - Permainan ini dimulai dengan aba – aba peluit
 - Pemenang dalam permainan ini yaitu apabila tim yang paling cepat mengumpulkan 10 poin

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

c. Kegiatan Penutup (10 menit) 1) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berbaris lurus kebelakang sambil meluruskan kaki 2) Guru melakukan evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar gerakan passing bawah bola voli 4) Guru memberikan saran untuk perbaikan kepada setiap siswa 5) Menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya, akan dilaksanakan turnamen bola voli antar kelompok. 6) Diakhiri dengan salah satu peserta didik menyiapkan lalu berdoa

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS
Penyusun : Rizky Arda Prasetyobudi Instansi : SD Negeri 2 Pagergunung Tahun Penyusunan : Tahun 2024 Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar Fase / Kelas : B / IV Materi : Aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak Sub Pembelajaran : Permainan Bolavoli Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL
• Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli).
C. SARANA DAN PRASARANA
• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll) • Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah) • Cone dan Net • Peluit dan <i>Stopwatch</i>
D. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular/tipikal. • Peserta didik dengan hambatan belajar. • Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). • Peserta didik meregulasi diri belajar <i>*guru dapat memilih target peserta didik disesuaikan dengan kondisi sekolah masing – masing.</i>

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

E. JUMLAH PESERTA DIDIK
• Maksimal 30 peserta didik
F. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN PEMBELAJARAN
1. Materi Pokok Pembelajaran - Materi Pembelajaran Reguler Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) - Materi Pembelajaran Remedial Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli). - Materi Pembelajaran Pengayaan Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah tingkat kesulitan, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana. Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) yang lebih kompleks. 2. Media Vidio pembelajaran aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) https://youtu.be/V8sDptPxdV0?si=UJsYBbMsENOfuSIW
3. Bahan Pembelajaran Buku Ajar Pembelajaran PJOK Kelas IV
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
H. METODE PEMBELAJARAN
• Diskusi • Presentasi • Demonstrasi • Permainan

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

I. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (<i>passing</i> bawah bola voli) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh?
K. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Mengajar Hal – hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali modul ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku – buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: • Lapangan (halaman sekolah) • Cone • Net • Bola besar • Peluit 2. Kegiatan Pengajaran a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing – masing. Mengucapkan salam, mengawali dengan berdoa, kemudian guru melakukan absensi peserta didik. 2) Guru melakukan presensi serta menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi tetap harus berada ditepi lapangan. 3) Guru menyampaikan apersepsi bersama siswa 4) Guru menginstruksikan untuk melakukan pemanasan statis dan dinamis b. Kegiatan Inti (50 menit) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing – masing.

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV

1) Turnamen Bola Voli Antar Kelompok

- Turnamen ini menggunakan ketentuan dan peraturan bola voli mini yang digunakan untuk anak sekolah dasar
- Guru menjelaskan mengenai prosedur pembelajaran

- Guru menjelaskan mengenai prosedur pembelajaran
- Melakukan pengundian untuk turnamen antar kelompok yang dilaksanakan di lapangan sekolah
- Setiap kelompok akan berkompetisi dalam turnamen bola voli
- Pertandingan dilakukan antara kelompok – kelompok yang sudah dibentuk dengan menggunakan sistem grub
- Skor kelompok dicatat dan di umumkan setiap pertandingan
- Kelompok dengan skor/poin tertinggi akan menjadi pemenangnya
- Mengapresiasi kelompok yang memenangkan pertandingan
- Pemberian hadiah kepada kelompok yang menang

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berbaris lurus kebelakang sambil meluruskan kaki
- 2) Guru melakukan evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar gerakan *passing* bawah bola voli
- 4) Guru memberikan saran untuk perbaikan kepada setiap siswa
- 5) Menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya, akan dilaksanakan tes akhir.
- 6) Diakhiri dengan salah satu peserta didik menyiapkan lalu berdoa

Banjarnegara, 19 Ferbuari 2025



Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 2 Pagergunung

URIP YUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 196902041993012002

Mahasiswa

Rizky Arda Prasetyobudi
NIM. 21604221011

Lampiran 4. Data Hasil Penilaian

No	Nama	PreTest	PostTest
1	Affandi	10	15
2	'Ainurrohmah	10	17
3	Aqifa	9	15
4	Arkan	9	18
5	Fahima	10	14
6	Hanida	9	16
7	Ikhsan	10	19
8	Inayatul	7	11
9	Lutfina	8	13
10	Nur'athoillah	7	11
11	Ngalim	8	12
12	Qonita	7	11
13	Revan	10	12
14	Syahwa	8	12
15	Waqingatul	9	14
16	Zida	15	24
17	Agam	7	14
18	Alfatih	9	17
19	Deffa	5	14
20	Destina	10	21
21	Dian	7	15
22	Dirga	4	11
23	Faqih	6	15
24	Fathan	9	18
25	Fena	6	12
26	Gisela	7	15
27	Ibnu	9	18
28	Faitzal	4	22
29	Syarif	9	17
30	Nabila	7	14
Jumlah		245	257

Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLARAHAGA
SD NEGERI 2 PAGERGUNUNG
Alamat: Desa Pagergunung, Rt. 4 Rw. 1 Wanayasa Banjarnegara, Kode Pos 53457

SURAT KETERANGAN
No: 130/S.Ket/SD.Pag/II/2025

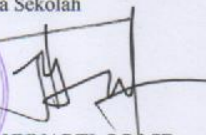
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 2 Pagergunung. Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Rizky Arda Prasetyobudi
NIM	: 21604221011
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah menyelesaikan penelitian di SD Negeri 2 Pagergunung, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dalam Pembelajaran Bola Voli Di SDN 2 Pagergunung Kabupaten Banjarnegara”

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 19 Februari 2025
Kepala Sekolah


URIP YUNARTI, S.Pd.SD
Pembina Tingkat I/IV/b
NIP. 196902041993012002



Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 7. Hasil Uji SPSS

