

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI MELALUI
METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP KETRAMPILAN *PASSING* BAWAH SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 MAYONG JEPARA**

Reno Alwi Fauzi

email : alwifauzi.reno@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

*The purpose of this study was to improve the learning outcomes of volleyball underpassing in class X students at SMA Negeri 1 Mayong. Achievement of learning outcomes is defined as student achievement as measured by a value after carrying out learning process activities by assessing students' understanding, affection, and motor skills after changes are made. This research is quantitative in the form of Pre Experimental Design with the type of One Group Pretest-Posttest Design. The samples used in this study were students of class X5 SMA Negeri 1 Mayong Jepara with a total of 36 students, including 16 male students and 20 female students. Based on the calculation, the Sig value is $0.141 > 0.05$, so it can be concluded that the Pretest data is normally distributed. The Sig value for the Posttest data is $0.209 > 0.05$. The results of the calculation of the t-test obtained are $0.001 < 0.05$ so **Ho is rejected and Ha is accepted**. The average student learning outcomes before being given the TGT learning model were: 66,661 with a maximum score of 76.00 and a minimum score of 55.00. The average student learning outcomes after being given the TGT learning model are: 82,916 with a maximum value of 92.00 and a minimum of 76.00, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes between before and after being given the TGT learning model. Suggestions in research is that learning should need to create fun simple games so that students during learning do not feel bored. This TGT learning model is feasible as an alternative path that can be applied by teachers when improving learning outcomes and learning materials.*

Keywords: *Learning outcomes, TGT (game tournament type) passing under volleyball.*

Kajian ini bertujuan memperbaiki prestasi hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli pada peserta didik di SMA Negeri 1 Mayong. Prestasi hasil pembelajaran dimaknai sebagai capaian murid yang diukur dengan suatu nilai usai melaksanakan aktivitas proses belajar dengan melakukan penilaian pemahaman, afeksi, dan motorik murid setelah dilakukan perubahan. Riset ini dilakukan dengan basis angka dengan jenis riset uji coba dalam group yang telah didesain. Pengambilan data dilakukan sebelum dilakukan *treatment* dan setelah diberikan *treatment*. Jumlah sampel yang dipilih pada riset ini berjumlah 36 orang yang merupakan peserta didik dari kelas X5 SMA Negeri 1 Mayong Jepara, terdiri dari 16 pria dan 20 wanita. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai Sig adalah $0,141 > 0,05$ sehingga bisa dimaknai data yang diambil sebelum diberikan *treatment* bersifat normal dalam distribusinya. Begitu pula data setelah diberikan *treatment* bersifat normal dalam distribusinya dengan nilai sig sebesar $0,209 > 0,05$. Untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis dilakukan uji t dan didapatkan nilai sig $0,001$. Nilai ini lebih kecil dibandingkan $0,05$ maka dapat dikatakan bahwa **H_a diterima**. Rerata hasil pembelajaran peserta didik sebelum diberikan *treatment* TGT ialah 66,661 nilai paling tinggi 76 dan terendah 55. Setelah dilakukan TGT nilai rerata siswa mengalami peningkatan yakni 82,916 nilai paling tinggi 92,00 dan nilai paling rendah 76,00. Hal ini mempertegas bahwa terjadi peningkatan prestasi peserta didik usai diberikan model pembelajaran TGT. Saran dalam penelitian yaitu pembelajaran sebaiknya perlu menciptakan permainan-permainan sederhana yang menyenangkan agar supaya siswa waktu pembelajaran tidak merasa bosan. Model pembelajaran TGT ini layak sebagai jalan alternatif yang bisa diterapkan oleh guru saat meningkatkan hasil belajar dan bahan pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil belajar, TGT (*tipe games tournament*) *passing* bawah bola voli.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam membentuk membimbing manusia, dalam bentuk kelompok maupun individu, yang berkaitan dengan melatih kedewasaan orang dalam hal pelajaran maupun pelatihan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Mayong pembelajaran bola voli sangatlah kurang, pada umumnya siswa-siswi merasa kesulitan melakukan *passing* bawah dengan alasan perkenaan tidak akurat dan bola meleset kemana-mana sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif, karena siswa-siswi bosan mengambil bola yang kemana-mana, oleh karena itu siswa memilih permainan yang lain. Permainan bola besar ini dilaksanakan dengan kelompok yang terdiri dari 2 tim, yang diawali dengan servis dan setiap tim berhak menerima atau memainkan 3 kali sentuhan dengan cara pergantian. Permainan bola voli ini saling berebutan mencari point dengan cara adu serangan dan pertahanan agar bisa mencari point maksimal. Menurut (Priyanti, 2014) jenis permainan ini dilakukan dengan tangan maupun lengan, dilakukan dengan mengadu satu tim dengan satu tim lainnya. Permainan ini dilakukan dilapangan dengan besaran yang telah diatur.

Permainan ini mengharuskan penguasaan teknik dasar dengan layak. Pada upaya menguasai teknik dasar permainan bola voli diperlukan pengetahuan yang baik pada proses penguasaan teknik dasar. Hal yang yang jamak terjadi terkadang tidak sesuai harapan, saat melakukan penilaian penguasaan teknik dasar *passing* bawah pada jenis permainan ini ternyata hasil yang didapat pada peserta didik masih merasa kesulitan saat melakukan tes tersebut. Langkah melakukan keterampilan *passing* bawah dan perkenaan tangan pada bola kurang akurat masih menjadi pokok hal yang menyulitkan mereka. Kesulitan yang dihadapi akan mempengaruhi pembelajaran *passing* bawah bola voli kurang maksimal. Oleh karena itu, guru perlu lebih kreatif dalam proses pembelajaran permainan bola voli agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal dan tercapai.

Menurut (Sugiata, 2019) TGT merupakan model belajar yang membagi pada siswa ke dalam beberapa grup pembelajaran yang terdiri dari 3-4 kelompok didalam kelompok terdapat perbedaan dalam kemampuan, jenis kelamin, agama dan ras. Model pembelajaran tersebut akan mempengaruhi peserta didik dalam peran tutor sebaya dan penguatan. Kegiatan pembelajaran dan permainan TGT supaya peserta didik lebih santai selain itu akan memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, jujur dan sportif.

Menurut (Nurrita, 2018) hasil pembelajaran merupakan hasil akhir yang dicapai oleh murid pada kegiatan belajar mengajar disertai kegiatan memberikan nilai pada bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan, selain itu hasil belajar akan menimbulkan perubahan perilaku. Sistem media pembelajaran berfungsi sebagai lingkungan belajar bagi peserta didik untuk meraih informasi dan evaluasi yang disodorkan pendidik pada usaha peningkatan hasil belajar dan pengetahuan siswa.

METODE PENELITIAN

Dsain Penelitian

Bentuk riset menggunakan metode percobaan dengan melakukannya pada satu kelompok untuk dilakukan pengambilan data sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* dalam usaha untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* bawah bola voli pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Mayong. Alur dari eksperimen ini adalah dengan memberikan *pretest* agar untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa, kemudian siswa diberi perlakuan dari peneliti. Yang terakhir adalah *posttest* untuk memperoleh penilaian hasil belajar siswa usai diberikan *treatment*.

Populasi dan Sampel

Menurut (Sugiyono dalam Saputra & Agus, 2021) Populasi adalah suatu tempat kesatuan umum yang mempunyai kekurangan maupun kualitas tertentu, seorang peneliti mampu mengambil kekurangan untuk mendapatkan jawaban. Dalam kajian ini subyek yang menjadi populasi adalah keseluruhan peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Mayong.

Menurut (Arikunto dalam Saputra & Agus, 2021) sampel didefinisikan sebagai irisan dari keseluruhan populasi. Manakala subyek tidak lebih dari 100 maka seyogyanya dipilih secara keseluruhan. Apabila di atas 100 jumlah yang dipilih 10-15% maupun 20 hingga 25%. Sampel pada kajian ini yang dipilih adalah siswa kelas X 5 SMA Negeri 1 Mayong.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan serangkaian hal yang ditanyakan atau dilatih dan perlengkapan yang difungsikan untuk menilai keterampilan, sikap, kognitif, keahlian individu atau kelompok. (Arikunto dalam Priyanti, 2014)

2. Obsevasi

Menurut (Priyanti, 2014) Metode observasi (pengamatan) merupakan kegiatan mengamati dan mencatat secara teratur pada berbagai hal yang muncul dalam pemeriksaan. Observasi dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2022 sampai 2 Agustus 2022 yang bertepatan di SMA Negeri 1 Mayong. Observasi penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan teknik dasar bola voli dapat dijadikan penelitian pada kelas X 5 yang masih rendah.

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan agar memperoleh data peserta didik, foto siswa, jumlah peserta didik yang jadi sampel dalam penelitian, dan daftar nilai keterampilan teknik dasar *passing* bawah bola voli kelas X 5 SMA Negeri 1 Mayong.

Uji Persyaratan Data

1. Uji Validitas

Dikatakan bahwa tes akan efektif jika mengukur apa yang seharusnya diukur. Pendekatan untuk menguji efektivitas ditentukan menggunakan *product moment* (Arikunto dalam Fuady, 2016).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada persepsi instrument layak dipakai sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersesbut sudah baik. (Arikunto dalam Fuady, 2016).

3. Uji Normalitas

Pengujian ini berfungsi melihat normal tidaknya distribusi data. Riset ini memiliki menggunakan metode *shapiro wilk* sebagai uji normalitasnya. Metode *shapiro wilk* adalah metode tes umum yang terbatas pada ukuran sampel kurang dari lima puluh untuk menghasilkan keputusan yang valid. (Razali, N.M dalam Oktaviani & Notobroto, 2014)

4. Uji Hipotesis

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis dilakukan Uji t. Metode yang digunakan pada pengujian ini adalah uji *paired sample t-test*. Menurut (Yuliana et al., 2021) uji hipotesis pada penelitian digunakan untuk membandingkan nilai *sig* (*2 tailed*) pada uji *paired samples t-test* dengan nilai α (0,005) dengan ketentuan uji tersebut. Kriteria hipotesis yang akan diterima manakala nilai *sig* lebih kecil dari α dan hipotesis akan ditolak manakala lebih besar dari nilai α .

5. N-Gain score

Langkah selanjutnya untuk mengetahui pengaruh prestasi penguasaan teknik dasar *passing* bawah bola voli siswa kelas X SMA Negeri 1 Mayong ada atau tidaknya peningkatan dibantu dengan uji N-Gain scores.

Teknik Analisis Data

Pada riset ini pengolahan data dan penarikan simpulan data dilakukan dengan perhitungan statistika berbasis angka dengan uji-t sebagai penentu diterima tidaknya hipotesis. Perhitungan dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Sebelum dilakukan uji t dilakukan terlebih dahulu pengujian pada data untuk memastikan data yang akan diuji sudah memenuhi kriteria normalitas. Metode yang digunakan ialah metode *saphiro wilk*. Setelah dipastikan data telah layak, maka dilakukan uji t. uji t yang dipilih akan berfokus pada upaya menjabarkan perbedaan prestasi belajar peserta didik pra dan paska diberikan treatment. Model pembelajaran yang digunakan sebagai *treatment* pada penelitian ini adalah model TGT.

Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian analisis yang sudah dilaksanakan pada kajian ini mulai dari awal mula hingga tahap akhir. Pada bagian data awal diamati dari data pra perlakuan artinya data tersebut didapatkan sebelum model pembelajaran TGT dilaksanakan yang telah dilihat normal tidaknya distribusi data. Setelah dilakukan perhitungan dengan model *Shapior Wilk* diketahui data sudah bersifat normal.

Temuan perhitungan dari uji normalitas nilai akhir *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66.6111 sedangkan data akhir uji normalitas nilai akhir *posttest* terdapat

kenaikan dengan rerata nilai 82.9167. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan yang berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar teknik dasar *passing* bawah permainan bola voli. Meningkatnya hasil belajar *passing* bawah bola voli karena siswa pada saat pembelajaran berlangsung selain mendengarkan dan mempraktikkan apa yang didapatkan dari penjelasan guru, siswa juga aktif dalam berdiskusi bersama temannya sendiri serta bermain dan berkompetisi yang didalamnya terdapat materi pembelajarannya. Sehingga hal tersebut dapat memicu peserta didik menguasai teknik pengumpanan bawah bola voli yang tepat.

Analisis data akhir dengan menggunakan Uji *Paired sample* menunjukkan temuan estimasi yang dilakukan dari output SPSS, diketahui nilai *Sig* $0,001 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif diterima sehingga bisa ditarik simpulan ada beda yang signifikan hasil pembelajaran teknik dasar *passing* bawah bola voli pada pra diberikan perlakuan dan paska diberikan perlakuan model belajar TGT.

Berdasarkan estimasi Uji *N-gain score* berbantuan microsoft excel, mengemukakan angka skor *N-gain* sebanyak 0,478 masuk pada golongan sedang. Nilai tertingginya 0,78 dan nilai terendahnya 0,307. Jadi bisa ditarik simpulan model belajar TGT efektif dalam memperbaiki prestasi belajar peserta didik kelas X5 SMA N Mayong pada materi teknik umpan bawah permainan bola voli.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan pengujian yang telah dilaksanakan, persentasi nilai Pretest rata-rata hasil belajar *passing* bawah bola voli SMA Negeri 1 Mayong sebesar 66,61 dan persentasi nilai Posttest rata-rata hasil belajar *passing* bawah bola voli SMA Negeri 1 Mayong sebesar 82,91. Berdasarkan keterangan bisa ditarik simpulan model belajar TGT efektif dalam memperbaiki prestasi belajar peserta didik kelas X5 SMA N Mayong pada materi teknik umpan bawah permainan bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuady, M. J. (2016). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online Untuk Pendidikan Jarak Jauh. *Tekno*, 26(September), 148–154.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Priyanti, elis dwi. (2014). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bolavoli Dengan Menerapkan Metode Team Game Tournament (TGT). *Bravo's Jurnal*, 2(3), 135–142.
- Saputra, G. Y., & Agus, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas Vii Dan Viii Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Smp Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 17–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Yuliana, D., Ayu, O., & Putri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>