

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *PASSING* PERMAINAN BOLA VOLI KELAS X 1 DAN X 4 SMAN 8 SEMARANG

Rizka Meiladinitta

email: meiladinitta@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

A survey at SMAN 8 Semarang revealed that students did not comprehend the fundamentals of upper and lower passing in volleyball games, which served as the impetus for this study. The researcher also wants to provide a plan for the TGT (Teams Games Tournament) and role-playing training methods that are used to learn volleyball. In such manner, the motivation behind this examination is to work on the passing abilities of volleyball in class x 1 and x 4 at SMAN 8 Semarang. The Pretest-Posttest configuration was utilized in the exploratory examination technique for this review, the TGT (Groups Games Competition) and Pretending tests utilizing volleyball and kun worked as exploration devices. There were 2 classes comprising of 36 understudies in each class at SMAN 8 Semarang who were research members. using techniques for data analysis that include a descriptive percentage formula and a questionnaire. Information investigation creates an illustrative rate, which depends on research discoveries. unmistakable rate made signs of progress in working on the abilities of upper passing and lower passing in volleyball in cycle 1 are as per what is wanted, the learning results of understudies in cycle 1 show an expansion in passing abilities above and beneath passing in volleyball and old style culmination 70% with a rate 80% has been accomplished in class X 1 and X 4 understudies of SMAN 8 Semarang, which makes sense of these discoveries.

Keyword: TGT (*Teams Games Tournament*), *Role Playing*, *passing*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh survei yang menemukan siswa di SMAN 8 Semarang belum memahami dasar-dasar passing atas dan bawah dalam permainan bola voli. dalam bola voli atas dan bawah. Selain itu, peneliti ingin menawarkan rencana metode latihan yang digunakan dalam pembelajaran olahraga bola voli yaitu dengan metode latihan TGT (*Teams Games Tournament*) dan *Role Playing*. Sehubungan dengan hal tersebut, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan passing pemain bola voli kelas X 1 dan X 4 di SMAN 8 Semarang. Desain Pretest-Posttest digunakan dalam metode penelitian eksperimental penelitian ini, tes TGT (*Teams Games Tournament*) dan *Role Playing* menggunakan bola voli dan kun berfungsi sebagai alat penelitian. Ada 2 kelas terdiri dari 36 siswa tiap kelasnya di SMAN 8 Semarang menjadi partisipan penelitian. Menggunakan angket atau kuisisioner untuk teknik analisis data dengan rumus deskriptif prosentase. Analisis data menghasilkan deskriptif prosentase, yang didasarkan pada temuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan passing pemain bola voli kelas X 1 dan X 4 di SMAN 8 Semarang. Persentase deskriptif didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan peningkatan keterampilan passing atas dan bawah pada bola voli dan ketuntasan klasikal sebesar 70% dengan persentase 80% telah dicapai pada kelas X 1 dan X 4 SMAN 8 Semarang., yang menjelaskan temuan tersebut.

Kata kunci: TGT (*Teams Games Tournament*), *Role Playing*, *passing*

PENDAHULUAN

Bola voli merupakan salah satu mata pelajaran pembinaan jasmani, olahraga, dan kesejahteraan yang dipertunjukkan di sekolah. Dalam olahraga bola voli, setiap pemain harus selalu menguasai beberapa langkah dasar permainan bola voli, seperti passing, servis, smash, dan passing agar permainan bola voli dapat berjalan lebih baik dan meraih kesuksesan. Di antara tata cara penting dalam pertandingan bola voli, cara dasar *passing* merupakan strategi utama karena merupakan modal dalam bermain, sehingga kemampuan khusus dasar sangat penting untuk diciptakan. Suharno (1984).

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotor ranah utama pendidikan jasmani dari pembelajaran bermain bola voli dapat mencakup semua aspek pendidikan atau ranah pendidikan jasmani. Siswa pasti akan bersemangat untuk mengikuti olahraga ini karena karakteristik permainan bola voli yang menyenangkan. Siswa yang mempelajari permainan bola voli akan mengembangkan sifat-sifat seperti keberanian, rasa tanggung jawab, menghargai orang lain, dan disiplin. Abdulkadir Ateng (1992).

Ketika penilaian kelulusan atas dan bawah dilakukan, ternyata sebagian besar siswa benar-benar mengalami masalah saat menyelesaikan lintasan atas dan bawah melalui penilaian keterampilan. Langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan keterampilan *passing* atas dan bawah bola voli menghadirkan tantangan.

Oleh sebab itu, perlu diupayakan untuk mengoptimalkan pembelajaran supaya siswa bisa mengoper bola voli naik turun dengan benar berdasarkan indikator keberhasilan dan memperoleh nilai setinggi mungkin di sekolah.

Keterampilan passing atas dan bawah pemain bola voli dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT. Untuk mengetahuinya diperlukan penelitian teoretis dan praktis yang lebih mendalam melalui penelitian tindakan kelas.

Selain metode TGT (*Teams Games Tournament*), metode pembelajaran lainnya yang bisa diaplikasikan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran bola voli adalah *Role Playing*. Aina Mulyana, (2012) menjelaskan bahwa tujuan bermain peran adalah untuk

mengajarkan siswa bagaimana memainkan peran yang ingin mereka mainkan karena hal itu akan membantu mereka memahami, menghargai, dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka. Siswa mengambil peran melalui bermain peran dengan meniru gerakan dan menyesuaikan peran mereka dengan masalah yang dihadapi.

Penguasaan keterampilan teknik dasar yang dibutuhkan siswa untuk bermain bola voli merupakan standar keberhasilan pembelajaran bola voli.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa keterampilan siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan bermain peran. Diharapkan pembelajaran menggunakan TGT (*Team Games Tournament*) dan *Role Playing* tersebut bisa mengoptimalkan keterampilan siswa terutama dalam menggali dan mengasah keterampilan kerjasama dan bermain.

Berkaitan dengan peningkatan kemampuan kolaborasi siswa melalui model asesmen jenis TGT (*Teams Games Tournament*) dan *Role Playing* yang dikoordinir dalam latihan sebenarnya, penulis mencoba mengarahkan penelitian pada “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Passing* Permainan Bola Voli Kelas X 1 Dan X 4 SMA Negeri 8 Semarang.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai desain penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Desain quasi-eksperimental yaitu metode penelitian eksperimental di mana semua variabel yang relevan tidak dapat dikendalikan atau dimanipulasi (Danim, 2013).

Anggota dalam tinjauan ini yaitu semua siswa kelas X 1 dan X 4 SMAN 8 Semarang yang terdiri dari kelas X 1 hingga kelas X 5, dan dilaksanakan pengujian untuk bekerja menjalani eksplorasi yang kuat dan mahir. Sampel penelitian ini terdiri dari 36 siswa SMAN 8 Semarang kelas X 1 dan X 4.

Teknik Pengumpulan Data

Agar peneliti dapat mengumpulkan data, mereka membutuhkan alat untuk mengolahnya, Karena pengumpulan data merupakan tujuan utama dari penelitian, maka tahap awal adalah strategi pengumpulan data. jika analis ingin tahu tentang teknik pengumpulan informasi. Hasilnya, peneliti tidak dapat memenuhi kriteria data yang dibutuhkan (Sugiyono, 2019:296).

Teknik Analisis Data

Desain satu kelompok, pre-test dan post-test digunakan untuk penelitian tersebut. Pre-test, terjadi pada awal perawatan, dan post-test, atau evaluasi hasil, terjadi sesudah perawatan. Karena kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dapat dibandingkan, maka hasil pengobatan dapat diketahui dengan lebih akurat. Hanya ada satu kelompok eksperimen dalam hal ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap hasil belajar keterampilan *passing* atas dan bawah siswa kelas X 1 SMA Negeri Semarang, diketahui bahwa hasilnya sangat rendah, dan terlihat tidak ada yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Selanjutnya adalah perolehan hasil yang diperoleh dari setiap siswa dalam kemampuan *passing* atas dan bawah bola voli pada tahap pra siklus.

Tabel 2. Rekap Hasil Belajar Keterampilan *Passing* atas dan bawah Pra Siklus Siswa Kelas X 1 SMA Negeri Semarang

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Total siswa	36
2	Total siswa tuntas	0
3	Total siswa tidak tuntas	36

4	Nilai tertinggi	40
5	Nilai terendah	20
6	Presentase tuntas	0 %
7	Presentase tidak tuntas	100 %

36 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, seperti terlihat pada Tabel 2. Keadaan ini masih dibawah standar ketuntasan belajar keterampilan *passing* atas dan bawah olahraga bola voli yaitu sebesar 60.

Poin terendah yaitu 20, selain itu yang tertinggi adalah 40., persentase siswa yang belajar semuanya dimaksimalkan. Hasil belajar digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Keterampilan *Passing* atas dan bawah Pra Siklus Siswa Kelas X 1 SMA Negeri Semarang

siswa yang melakukan praktek meminta kelas X 1 SMA Negeri 8 Semarang untuk melakukan *passing* atas dan bawah sebanyak 10 kali. *Passing* atas dilakukan sebanyak 5 kali dan *passing* bawah sebanyak 5 kali. Selama siswa melakukan *passing* atas dan bawah guru mendampingi siswa dan memperhatikan kegiatan pembelajaran tersebut. Penyajian hasil belajar pada pra siklus dilakukan dengan menghitung *passing* atas dan bawah yang dapat dilakukan siswa.

Setelah selesai guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang diberikan, tes pra siklus dilakukan secara dinamis, dimana semua siswa yang

berjumlah 36 siswa melakukan *passing* atas dan bawah, walaupun hasilnya kurang maksimal.

1. Hasil Penelitian Siklus I TGT

Pada tanggal 9 Mei 2023, Siklus I dilaksanakan selama empat puluh menit dalam satu kali pertemuan.

Dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dilaksanakan di lapangan yang sama. *Teams Games Tournament* (TGT) dimainkan dengan membagi enam grup yang terdiri dari enam siswa ke dalam setiap grup. Masing-masing kelompok diwakili 1 orang yang ditunjuk sebagai pengumpan bola voli kepada rekannya di kelompok, sementara rekan dalam kelompoknya melakukan *passing* atas sebanyak 5 kali dan *passing* bawah sebanyak 5 kali.

Tabel 4. Rekap Hasil Belajar *Passing* atas dan bawah Siklus I Dengan Memakai Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 8 Semarang

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Total siswa	36
2	Total siswa tuntas	32
3	Total siswa tidak tuntas	4
4	Nilai tertinggi	70
5	Nilai terendah	20
6	Presentase tuntas	88 %
7	Presentase tidak tuntas	12 %

Hasil belajar siswa pada siklus I didapat setelah mereka melakukan *passing* atas dan bawah dengan memakai metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan mendapat

penjelasan tentang posisi dan teknik dasar yang terlibat. Dua puluh adalah skor terendah, sedangkan 70 adalah yang tertinggi. Total siswa yang mencapai nilai di atas 60 (batas KKM) yaitu 32, yang mewakili tingkat penyelesaian 88%, sedangkan jumlah siswa yang gagal menyelesaikan tes hanya empat, yang mewakili tingkat kegagalan 11%. Hasil belajar digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar *Passing* atas dan bawah Siklus I Dengan Memakai Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 8 Semarang

2. Gambaran Data Pra Siklus *Role Playing*

Pra-Siklus Pembelajaran dilakukan dengan memberikan arahan dan kesempatan kepada siswa untuk melewati *passing* atas dan bawah. Namun, terbukti masih lebih banyak siswa yang belum mampu melewati *passing* atas dan bawah. Selain itu, mayoritas siswa takut bola akan dipaksakan saat melakukan *passing* atas dan bawah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hasil belajar siswa terhadap keterampilan *passing* atas dan bawah di kelas X SMA Negeri 4 Semarang diketahui bahwa mata pelajaran tersebut memiliki nilai sangat rendah, dan terlihat tidak ada yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 6. Rekap Hasil Belajar Keterampilan *Passing* atas dan bawah Pra Siklus siswa Kelas X 4 SMA Negeri Semarang

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Total siswa	36

2	Total siswa tuntas	0
3	Total siswa tidak tuntas	36
4	Nilai tertinggi	40
5	Nilai terendah	20
6	Presentase tuntas	0 %
7	Presentase tidak tuntas	100 %

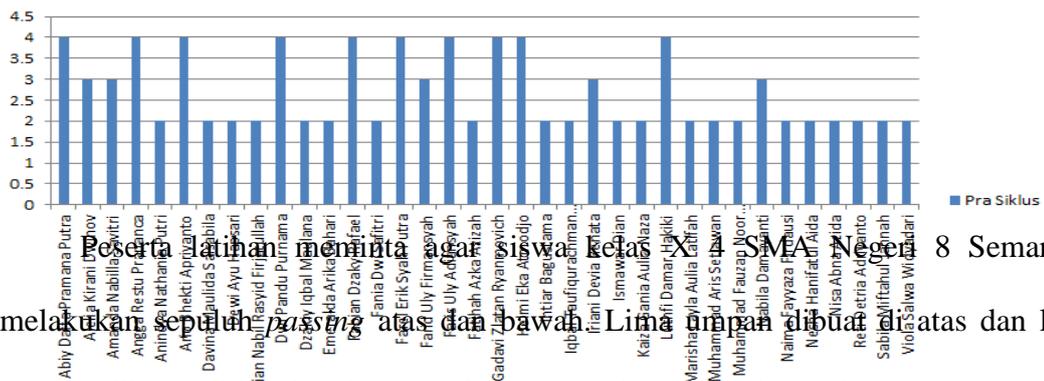
Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diamati bahwa 36 siswa belum meraih ketuntasan belajar. Keadaan ini masih dibawah standar ketuntasan belajar keterampilan *passing* atas dan bawah olahraga bola voli yaitu sebesar 60.

Skor terendah yaitu 20, sedangkan yang tertinggi yaitu 40. Karena tidak terdapat siswa yang mendapat nilai di atas 60, persentase siswa yang belajar semuanya dimaksimalkan. Hasil belajar digambarkan sebagai berikut :

Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Keterampilan *Passing* atas dan bawah Pra Siklus Siswa

Kelas X 4 SMA Negeri Semarang

Pra Siklus



Peserta lain meminta agar siswa kelas X 4 SMA Negeri 8 Semarang melakukan sepuluh *passing* atas dan bawah Lima umpan dibuat di atas dan lima umpan dibuat di bagian bawah. Guru tetap bersama siswa dan memperhatikan kegiatan belajar tersebut selama berlangsung naik turun. Pada pra siklus, perhitungan nilai ketuntasan atas dan bawah siswa digunakan untuk mempresentasikan hasil belajar.

Setelah selesai guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang diberikan, tes pra siklus dilakukan secara dinamis, dimana semua siswa yang

berjumlah 36 siswa melakukan *passing* atas dan bawah, walaupun hasilnya kurang maksimal.

3. Hasil Penelitian Siklus I *Role Playing*

Dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang metode pembelajaran *Role Playing* yang akan digunakan maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dilakukan di lapangan yang sama. *Role Playing* dilakukan dengan membuat kelompok siswa masing-masing 6 orang yang terbagi dalam 6 kelompok. Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok dengan 3 siswa yang berperan sebagai pemain voli yang menerima bola dari servis lawan dan 3 siswa yang berperan sebagai *tosser* atau pemain pengumpan, masing-masing berperan sebagai pemain yang menerima bola dari *servis* lawan dan siswa yang berperan sebagai *tosser* atau pemain pengumpan melakukan *passing* atas sebanyak 5 kali dan *passing* bawah sebanyak 5 kali.

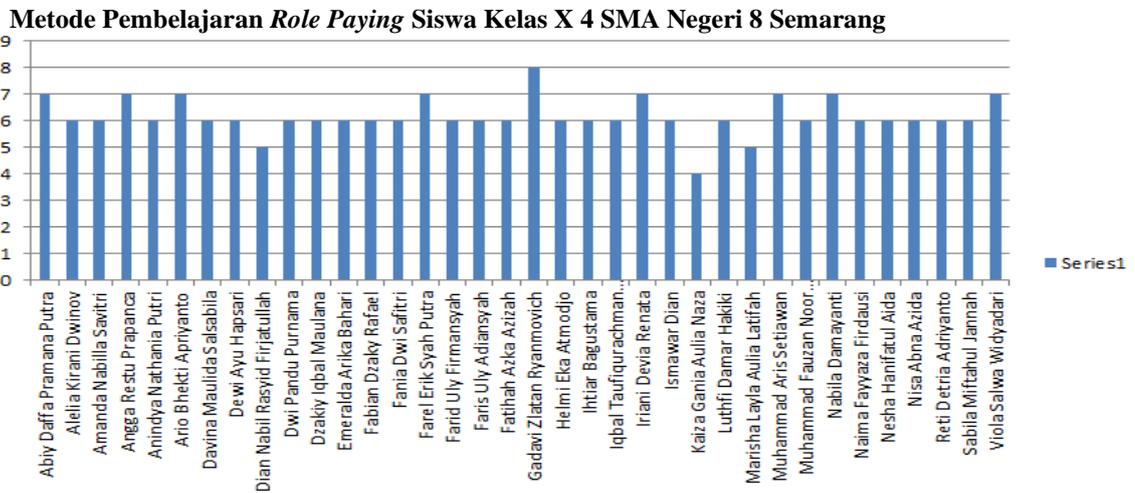
Tabel 8. Rekap Hasil Belajar *Passing* atas dan bawah Siklus I Dengan Memakai Metode Pembelajaran *Role Playing* Siswa Kelas X 4 SMA Negeri 8 Semarang

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Total siswa	36
2	Total siswa tuntas	33
3	Total siswa tidak tuntas	3
4	Nilai tertinggi	80
5	Nilai terendah	40
6	Presentase tuntas	92 %
7	Presentase tidak tuntas	8 %

Hasil belajar siswa terhadap siklus I yang didapat setelah mereka melaksanakan *passing* atas dan bawah dengan menggunakan metode *Role Playing* dan mendapat penjelasan tentang posisi dan teknik dasar yang terlibat. Poin tertinggi yaitu 80 dan

poin terendah yaitu 40. Siswa yang mendapat poin lebih dari 60 (batas KKM) sebanyak 33 siswa sehingga tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 92%, sedangkan yang tidak tuntas hanya 3 siswa. dengan kadar 8%. Hasil belajar digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4.4 Grafik Hasil Belajar *Passing* atas dan bawah Siklus I Dengan Memakai



Siswa dianggap telah menyelesaikan siklus I jika nilai tes mata pelajaran olahraga bola voli *passing* atas dan bawah lebih besar atau sama dengan 70%, yang berarti tidak ada siklus lanjutan. Di akhir siklus ini, instruktur meninjau data untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang ada selama proses pembelajaran di siklus I.

PEMBAHASAN

Dilihat dari eksplorasi informasi yang telah dilakukan, maka hasil belajar khususnya pembelajaran *passing* atas dan bawah bola voli dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Role Playing* dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas X 1 dan kelas X. 4 SMA Negeri 8 Semarang.

Siklus I dilaksanakan sebagai salah satu cara untuk mempraktekkan pelajaran yang diperoleh pada pra-siklus. Konsekuensi dari pra siklus ke siklus I terlihat adanya kenaikan hasil belajar bola voli hilang dan kalah dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Role Playing* yang selanjutnya dapat mengembangkan hasil belajar siswa di kelas. X 1 dan kelas X 4 SMA Negeri 8 Semarang.

Pembelajaran pra siklus dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran *passing* atas dan bawah bola voli siswa kelas X 1 dan kelas X 4 SMA Negeri 8 Semarang. Hasil belajar *passing* atas dan bawah bola voli digunakan untuk menentukan nilai pra siklus. Namun, ternyata tidak ada satupun siswa yang menguasai materi tersebut.

Hasil belajar siswa terhadap siklus I menampilkan kenaikan keterampilan *passing* atas dan bawah bola voli dan penguasaan klasikal sebesar 70%, dengan persentase tercapai 80%, berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh 36 siswa.

Berdasarkan uraian di atas, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Role Playing* dapat mengembangkan keterampilan *passing* atas dan bawah pemain bola voli di kelas X 1 dan X 4 SMA Negeri 8 Semarang.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Role Playing* mampu digunakan untuk memaksimalkan keterampilan *passing* atas dan bawah bola voli siswa kelas X 1 dan X 4 SMA Negeri 8 Semarang, sesuai dengan temuan penelitian dan diskusi. Hasil belajar siswa pada siklus I menampilkan peningkatan keterampilan *passing* atas dan bawah bola voli dan ketuntasan klasikal 70%, dengan persentase tercapai 80%. Hal ini terlihat dengan meningkatnya nilai ketuntasan klasikal dari pra siklus ke siklus I.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina Mulyana. 2012. *Pengertian Hasil Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.

Suharno HP. 1984. *Dasar-dasar Permainan Bolavoli*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.

Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.