

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN BOLA VOLI BERBASIS KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT PADA SISWA SMP NEGERI 02 NALUMSARI 2023

Alfiyan EKo Pratomo
Email : fyandpratama46@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

This research was motivated by students' lack of interest in volleyball by saying they were tired when practicing volleyball, students were not interested in learning taking place and students were not enthusiastic about participating in PJOK learning. This type of research is quantitative research. The population is all students of SMP Negeri 02 Nalumsari as many as 829 students. The results showed that the introduction of modifications to learning volleyball based on team cooperative game tournaments could attract the attention of students of SMP Negeri 02 Nalumsari in 2023. This was indicated by significantly different values from zero (0.000-0.05). In connection with these findings, researchers can make a number of recommendations, including implementing changes to volleyball education based on cooperative team play competition, because initial test results indicated that this model might increase interest. Creating a new paradigm of education with the aim of improving learning outcomes.

Keywords: Volleyball, Learning Modification, Cooperative Team Games Tournament, Interest

ABSTRAK

Riset ini dilatarbelakangi kurang minatnya siswa terhadap olahraga voli dengan mengatakan kelelahan ketika melaksanakan praktik bola voli, siswa tidak tertarik dengan pembelajaran berlangsung dan siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran PJOK. Jenis riset ini ialah penelitian kuantitatif. populasi ialah seluruh siswa SMP Negeri 02 Nalumsari ada 829 siswa. Hasil penelitian menandakan yaitu pengenalan modifikasi pembelajaran bola voli berbasis turnamen permainan kooperatif beregu dapat menarik perhatian siswa SMP Negeri 02 Nalumsari Tahun 2023. Hal ini ditampilkan dengan nilai yang berbeda nyata dari nol (0,000-0,05).Sehubungan dengan temuan tersebut, periset dapat membuat sejumlah rekomendasi, termasuk menerapkan perubahan pada pendidikan bola voli didasarkan pada kompetisi permainan tim kooperatif, karena hasil tes awal menandakan yaitu model ini memungkinkan untuk memberi peningkatan minat. Menciptakan paradigma baru pendidikan dengan tujuan memberi peningkatan hasil belajar.

Kata kunci: Bola Voli, Modifikasi Pembelajaran, Kooperatif Team Games Tournament, Minat

PENDAHULUAN

Hubungan antara olahraga dan kesehatan telah dipelajari secara ekstensif dan didokumentasikan dalam literatur akademik. Sejumlah penelitian telah menandakan yaitu terlibat dalam aktivitas fisik secara teratur melalui partisipasi dalam olahraga mungkin memiliki dampak positif yang signifikan Pendidikan jasmani ialah upaya pendidikan multifaset dan progresif yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mendorong pengembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pemahaman kognitif, pemikiran logis, dan penanaman apresiasi nilai. Hananingsih (2020: 30) menegaskan bahwa pendidikan olahraga dan jasmani untuk tujuan kesehatan berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan memperlancar proses pembelajaran, memungkinkan siswa secara aktif menumbuhkan kemampuannya dalam hal spiritualitas keagamaan, disiplin diri, pengembangan intelektual, akhlak, dan perolehan keterampilan yang dibutuhkan bagi kemajuan diri, masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana diatur dalam UU RI No. 20 Tahun 2003. Menurut Mudzakir (2020:45), Pendidikan Jasmani ialah ikhtiar yang menyenangkan untuk murid. Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani mencakup beberapa komponen, seperti perolehan keterampilan gerak, penerapan pendekatan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai yang berkaitan dengan sportivitas, kejujuran, kerjasama, keceriaan, dan penanaman pola hidup sehat.

Menurut Salelenggu (2020:23), Pendidikan jasmani dengan tujuan olahraga dan kesehatan melibatkan fokus pada manusia seutuhnya. Cakupan pendidikan jasmani sangat luas, tidak hanya mencakup jasmani tetapi juga mental, emosional, sosial, dan spiritual. Latihan dan gerakan ialah inti dari pendidikan jasmani, termasuk pengembangan keterampilan dan gerak dalam beragam cabang olahraga, seperti bola voli.

Bola voli tergolong olahraga rekreasi yang ditandai dengan sifatnya yang ringan dan menyenangkan. Namun, terdapat perbedaan antara anak-anak SMP Negeri Nalumsari 02 dengan anak-anak sebayanya, karena anak-anak SMP Negeri 02 Nalumsari tidak merasakan keleluasaan dan kenikmatan saat melaksanakan kegiatan bola voli di dalam lingkungan sekolah. Temuan observasi awal dalam studi kasus melibatkan periset melaksanakan wawancara dasar dengan Bapak Berlian Adi Nugroho, yang menjabat sebagai guru Pendidikan Jasmani di SMP Negeri Nalumsari 02. Wawancara dilakukan pada hari Senin, 30 Januari 2023. Hasil yang dibisa ditampilkan melalui tabel beriku :

Tabel 1. Hasil Observasi Awal

No	Nama Siswa	Pendapat
1	MR	Siswa kelelahan Ketika melaksanakan materi yang di ajarkan
2	DP	Siswa gemar Bermain bola voli
3	MT	Siswa tiak tertarik dengan pembelajaran berlangsung
4	AP	Media penunjang yang kurang
5	AD	Tidak semangat dalam mengikuti mata pelajaran PJOK

Sumber: Data Penelitian 2023

Didasarkan pada temuan awal yang ditabulasikan, terlihat jelas bahwa kurangnya antusiasme siswa terhadap bola voli. Hal ini ditampilkan oleh sekelompok siswa yang mencakup atas MR, MT, AP, dan AD yang terlihat kelelahan selama sesi latihan bola voli. Selain itu, siswa tersebut menunjukkan kurangnya minat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran PJOK.

Menurut guru pendidikan jasmani, ada faktor tambahan yang menyebabkan minat siswa dalam belajar bola voli menurun. Faktor tersebut antara lain penggunaan metode pengajaran yang monoton dan dukungan media yang kurang memadai, serta kurangnya variasi dalam sesi latihan bola voli. Akibatnya, siswa mengalami perasaan bosan dan kurang semangat, yang pada akhirnya mengakibatkan berkurangnya minat untuk mengikuti kegiatan bola voli.

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) ialah semacam paradigma pembelajaran kooperatif yang ditandai dengan kemudahan penerapannya, inklusi semua siswa tanpa memandang status, penggabungan peran siswa, dan integrasi aspek bermain dan penguatan. Menurut Suwarno (2019:16), Salah satu manfaat yang terkait dengan pembelajaran TGT (Team Game Tournament) ialah dimasukkannya kompetisi akademik dalam kerangka pembelajaran. Rachman (2018: 98) berpendapat bahwa TGT atau pendekatan Teams-

Games-Tournaments sebagai suatu bentuk pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif semacam ini yang dikenal sebagai TGT (Teams-Games-Tournaments), siswa diharapkan untuk terlibat dalam upaya kolaboratif, berpartisipasi aktif, dan memikul tanggung jawab individu dan kolektif. Selain itu, dalam konteks pembelajaran TGT, siswa dihadapkan pada lingkungan seperti permainan dan elemen kompetitif, yang berdampak pada motivasi dan bakat mereka. Pendekatan pembelajaran ini bertujuan untuk memberi peningkatan otonomi dan keterlibatan siswa, dengan harapan bahwa siswa akan memiliki rasa kepuasan dan kesenangan yang lebih besar dalam pengalaman belajar mereka.

Penggunaan teknik TGT (Team Game Tournament) dalam pendidikan telah terbukti memberi peningkatan kemandirian, keterlibatan, dan kenikmatan proses belajar mengajar. Hal ini pada gilirannya berdampak positif kepada motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada ranah Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga (PJOK). Menurut Rachman (2018:95), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bisa dievaluasi kemandiriannya. Ungkapan "pembelajaran akademik" dipakai untuk menggambarkan metode pengajaran di mana siswa dapat dengan mudah dan menyenangkan memperoleh informasi dan keterampilan sementara juga efisien dan berhasil memenuhi tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Banat (2022: 33), kata "media" ialah bentuk jamak dari "medium", yang asalnya dari bahasa Latin dan menunjukkan perantara atau metode pengantar. Interpretasi literal media kemudian berkurang akibat kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Media sering dilihat sebagai alat komunikasi yang mencakup beragam bentuk seperti televisi, radio, dan surat kabar. Kata "media" sering dipakai untuk merujuk pada entitas yang terlibat dalam pelaporan berita atau kantor berita. Dalam ranah ilmu komputer, kata "media" dipakai sebagai kata benda kolektif yang menunjukkan wadah yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data. Menurut Association of Education and Communication (AECT), media mencakup banyak bentuk dan saluran yang dipakai oleh individu untuk mengirimkan pesan dan menyebarkan informasi. Media mengacu pada benda berwujud yang mampu menyampaikan pesan, termasuk namun tidak terbatas pada buku, film, rekaman, dan bingkai film. National Education Association (NEA) telah mengusulkan definisi alternatif, dengan mengemukakan bahwa media mencakup beberapa mode komunikasi, termasuk format tekstual dan audio-visual, serta perangkat yang sesuai.

Didasarkan pada argumentasi di atas, menjadi jelas bahwa perbedaan antara media dan alat peraga hanya terletak pada fungsi alat yang dipakai, bukan pada isinya.

Perolehan pengetahuan sebagai faktor yang sangat menetapkan dalam menggapai keberhasilan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya ialah proses dinamis yang melibatkan pertukaran pengetahuan dan gagasan antara pendidik dan peserta didik. Kontak ini dapat terjadi dalam beberapa bentuk, termasuk keterlibatan langsung dan tidak langsung, yang difasilitasi dengan penggunaan beragam sumber dan media pembelajaran. Sudah sepantasnya seorang pendidik memiliki kecakapan dalam pengembangan kerangka instruksional yang komprehensif. Menurut Hudah (2020:101), model pembelajaran mengacu pada kerangka strategis yang dipakai untuk tujuan desain instruksional. Dalam kerangka model pembelajaran, pendekatan pedagogis dipakai untuk menggapai tujuan instruksional secara efektif, seperti pengelolaan kelas, pengelompokan siswa, dan pemanfaatan alat bantu pengajaran.

Melihat permasalahan tersebut, periset mencoba untuk melaksanakan penelitian berjudul "Penerapan Modifikasi Pembelajaran Bola Voli Berbasis Kooperatif *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Pada Siswa SMP Negeri 02 Nalumsari 2023"

METODE PENELITIAN

Riset ini memakai desain penelitian pra-eksperimen yang dikenal dengan desain one-group pre-test-post-test design. Riset ini akan memakai single-group design, dimana partisipan akan menjalani pre-test sebelum menerima treatment. Selanjutnya, skor post-test akan dikumpulkan dan dipakai untuk menilai sejauh mana peningkatan yang terlihat dari pre-test hingga tes akhir. Dalam penyelidikan ini, para periset memakai strategi pretest-posttest dua kelompok. Riset ini melibatkan seluruh populasi siswa SMP Negeri 02 Nalumsari yang berjumlah 829 siswa. Parameter yang dipakai untuk pemilihan sampel ialah mengidentifikasi kelas dengan hasil tes terendah. Sehingga berkesimpulan bahwa partisipan dalam riset ini mencakup atas 60 siswa yang

tergabung dalam kelas VIII A dan VIII B. Teknik pengumpulan data memakai dokumentasi, angket dan studi pustaka. Analisis data memakai analisis berganda berbantuan SPSS 23.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskriptif

Diketahui uji deskriptif *PreTest* kelas control memiliki rata-rata 3,18 artinya minat siswa sebelum dilakukan eksperimen dikategorikan baik, hal ini dilihat rata-rata siswa menjawab setuju. Diketahui uji deskriptif *Post-Test* kelas eksperimen memiliki rata-rata 3,13 artinya minat siswa sebelum dilakukan eksperimen dikategorikan baik, hal ini dilihat rata-rata siswa menjawab setuju. Diketahui uji deskriptif *Pre Test* kelas control memiliki rata-rata 3,29, artinya minat siswa sebelum dilakukan eksperimen dikategorikan baik, hal ini dilihat rata-rata siswa menjawab setuju. Diketahui uji deskriptif *Post-Test* kelas eksperimen memiliki rata-rata 3,21, artinya minat siswa sebelum dilakukan eksperimen dikategorikan baik, hal ini dilihat rata-rata siswa menjawab setuju.

Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengenali sah ataupun tidaknya suatu kuesioner. Berikut ini hasil menguji validitas instrument penelitian:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

No item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.687	0,349	Valid
2	0.763	0,349	Valid
3	0.791	0,349	Valid
4	0.745	0,349	Valid
5	0.832	0,349	Valid
6	0.822	0,349	Valid
7	0.863	0,349	Valid
8	0.755	0,349	Valid
9	0.789	0,349	Valid
10	0.751	0,349	Valid
11	0.715	0,349	Valid
12	0.822	0,349	Valid
13	0.731	0,349	Valid
14	0.822	0,349	Valid
15	0.706	0,349	Valid
16	0.706	0,349	Valid
17	0.775	0,349	Valid
18	0.761	0,349	Valid
19	0.766	0,349	Valid
20	0.635	0,349	Valid
21	0.875	0,349	Valid
22	0.621	0,349	Valid
23	0.847	0,349	Valid
24	0.758	0,349	Valid
25	0.801	0,349	Valid
26	0.776	0,349	Valid
27	0.670	0,349	Valid

Sumber: Data Primer Diolah 2023

Didasarkan pada tabel 2, diidentifikasi bahwasanya seluruh item pertanyaan yang valid sehingga instrument penelitian layak untuk dipakai.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dipakai untuk mengenali konsistensi jawaban siswa. Berikut ini hasil menguji reliabilitas:

Tabel 3 Uji Hasil Reliabilitas

Cronbach'sAlpha	N of Items
.975	27

Sumber: Data Primer 2023

Didasarkan pada tabel 2, diidentifikasi bahwasanya nilai *cronbach's alpha* melebihi 0,7. Artinya jawaban siswa bisa dikatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Didasarkan pada hasil menguji didapat uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
Test Value ^a	-.88484
Cases < Test Value	17
Cases >= Test Value	17
Total Cases	34
Number of Runs	20
Z	.522
Asymp. Sig. (2-tailed)	.601

Sumber: Data Primer Diolah 2023

Hasil menguji normalitas di atas memiliki nilai signifikan $0,601 > 0,05$. Artinya data yang dipakai sebagai penelitian berdistribusi secara normal.

4. Uji Homogenitas

Didasarkan pada hasil menguji didapat uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2066.019	18	114.779	1.699	.225
Within Groups	540.500	8	67.563		
Total	2606.519	26			

Sumber: Data Primer Diolah 2023

Didasarkan pada hasil menguji homogenitas sebanyak $0,255 > 0,05$. Hal ini menunjukkan nilai data pre test dan pos test ialah homogen

5. Uji Hipotesis

Tujuannya riset ini ialah untuk mengenali apakah implementasi pembelajaran kooperatif permainan tim berbasis turnamen bola voli dapat memberi peningkatan minat siswa di SMP Negeri 02 Nalumsari tahun 2023. Landasan untuk proses pengambilan keputusan ialah sebagai berikut: Bila skor signifikansi kurang dari 0,05 maka berkesimpulan bahwa secara statistik terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan apabila dipakai teknik dan minat TGT. Bila skor $sig > 0,05$, maka tidak terdapat peningkatan minat. Berikut ini hasil menguji hipotesis:

Tabel 5. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8.750	4.810		1.819	.078
MODIFIKASI_P EMBELAJARA N	.936	.047	.962	20.041	.000

Sumber: Data Primer Diolah 2023

Didasarkan pada tabel di atas didapat nilai signifikan sebanyak $0,000 < 0,05$ (signifikan). Dengan demikian maka penerapan modifikasi pembelajaran bola voli berbasis kooperatif *team games tournament* dapat memberi peningkatan minat pada siswa SMP Negeri 02 Nalumsari 2023

Pembahasan

Hasil pengujian menandakan yaitu implementasi permainan tim kooperatif dalam pendekatan pembelajaran bola voli berbasis turnamen akan memberi peningkatan tingkat keterlibatan siswa di SMP Negeri 02 Nalumsari pada tahun 2023. Hasil analisis statistik menunjukkan hasil yang signifikan bernilai $p < 0,000$, yang tidak melebihi tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya sebanyak 0,05.

Teknik pembelajaran kooperatif sekarang melihat pertumbuhan yang signifikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menonjol. Menurut Karp dan Yoels (2005), diskusi kelas ialah pendekatan utama yang dipakai untuk melibatkan siswa. Koperasi, seperti yang didefinisikan oleh Isjoni (2009), mengacu pada keterlibatan kolaboratif individu dalam upaya kolektif, dimana mereka secara aktif membantu dan mendukung satu sama lain dengan cara yang berorientasi pada tim. Teknik pembelajaran kooperatif melibatkan siswa yang terlibat dalam diskusi interaktif dengan teman sebayanya untuk menggapai tujuan pendidikan, dengan instruktur yang berperan sebagai motivator dan fasilitator keterlibatan siswa. Ketika menginstruksikan konten pendidikan jasmani, penting bagi seorang guru untuk memiliki kemampuan menyesuaikan kurikulum sesuai dengan keadaan atau atribut khusus siswa. Untuk memberikan instruksi secara efektif, pendidik harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang latar belakang yang beragam dan sifat individu siswa mereka.

Stahl (2008) berpendapat bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif dapat memfasilitasi prestasi akademik siswa. Selain itu, metode ini dapat mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial, termasuk kapasitas untuk mengartikulasikan sudut pandang, menerima umpan balik, berkolaborasi secara efektif, menumbuhkan loyalitas di antara teman sebaya, dan mengurangi terjadinya perilaku yang mengganggu di dalam lingkungan kelas. Salah satu varian pendekatan pembelajaran kooperatif yang sering dipakai ialah format Teams Games Tournament (TGT), ketika satu kelas dibagi menjadi banyak kelompok kecil yang mencakup atas 4-6 siswa, masing-masing memiliki tingkat keterampilan yang berbeda. Kerangka kerja TGT memiliki lima elemen utama, termasuk presentasi kelas/penyampaian materi, dinamika tim, permainan kompetitif, turnamen, dan pengakuan melalui hadiah.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif TGT menuntut guru pendidikan jasmani untuk menunjukkan kreativitas dan inisiatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan pembelajaran yang menyenangkan. Secara bersamaan, tujuan pendidikan dari pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa dan mendorong saling mendukung dan membantu dalam perolehan keterampilan yang diberikan oleh guru. Tujuannya riset ini ialah untuk menyelidiki kemanjuran beragam strategi pembelajaran dalam memberi peningkatan motivasi siswa dan memberi peningkatan hasil belajar dalam domain keterampilan bola voli. Pencapaian tujuan ini memerlukan penggunaan strategi instruksional yang efektif dan ketepatan di mana instruktur menyampaikan materi pelajaran. Selanjutnya, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ialah pendekatan yang layak untuk menggapai tujuan pendidikan yang ditunjuk. Tingkat keterlibatan dan kerjasama yang ditampilkan oleh siswa dalam melaksanakan gerakan

keterampilan bola voli seperti yang diarahkan oleh instruktur secara signifikan mempengaruhi kemandirian upaya instruksional dan pembelajaran.

Kesimpulan

Temuan penelitian yang dilakukan menandakan yaitu penerapan cooperative team games dalam pembelajaran bolavoli berbasis turnamen berpotensi memberi peningkatan engagement siswa di SMP Negeri 02 Nalumsari tahun 2023., maka berkesimpulan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil pengujian bahwa penerapan modifikasi pembelajaran bola voli berbasis kooperatif *team games tournament* dapat memberi peningkatan minat pada siswa SMP Negeri 02 Nalumsari 2023. Hal ini ditampilkan dengan nilai signifikan sebanyak $0,000 < 0,05$ (signifikan).

Saran

Riset ini membuktikan tentang penerapan modifikasi pembelajaran bola voli berbasis kooperatif *team games tournament* dapat memberi peningkatan minat pada siswa SMP Negeri 02 Nalumsari 2023. Didasarkan pada dari keterbatasan penelitian, maka disarankan guru untuk:

1. Menerapkan penerapan modifikasi pembelajaran bola voli berbasis kooperatif *team games tournament* karena didasarkan pada hasil menguji bahwa model ini mampu memberi peningkatan minat.
2. Mengembangkan model pembelajaran yang lain sehingga mampu memberi peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto. Johan. (2022). *Hubungan Kualitas Pembelajaran dan Minat Belajar Daring dengan Hasil Belajar PJOK selama Pandemi Covid19*. Jurnal Research Physical Education and Sport. Vol.2 No.2.
- Angling. Farida. (2022). *Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigation (GI) Pada Siswa Kelas Viii-7 Smp Negeri 1 Tembilahan Hulu Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol.6 No.1.
- Banat. Azizatul. (2022). *Pendampingan Penggunaan Teknologi Media Dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma*. Dehasen Untuk Negeri. Vol.1. No.1.
- Fahmi. Muhammad. (2022). *Analisis Gerak Anatomi Pasing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Memakai Aplikasi Android "VAS" (Volleyball Analysis Skill)*. Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol.21 No.2.
- Hananingsih. Wahyu (2020). *Modul Berbasis Pendekatan Sainifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Mandala. Vol.5. No.6.
- Harahap. Siti Rahma. (2020). *Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid19*. Jurnal Alhikmah. Vol.11. No.1.
- Hudah. Maftukin. (2020). *Implementasi Materi Passing Bola Voli Dengan Media Bola Plastik Dan Bola Voli Asli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 17 Kota Tegal*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi. Vol.6. No.1.
- Iman. Choirul. (2021). *Pengaruh Likuiditas Dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan*. Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika. Vol.9 No.2.
- Jumadi Flavianus. (2021). *Efektivitas Pembelajaran PJOK Pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi. Vol.7 No.2.
- Junaedi. Adam (2018). *Survei Minat Belajar Penjas Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Pada Siswa Sma Negeri 10 Enrekang*. Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol.1.No.1.
- Letlora. Marselina. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Dalam Permainan Bolavoli Melalui Metode Latihan Pada siswa Kelas IX 4 SMP Negeri 2 Pulau Pulau Aru*. Jurnal Jurgaria Sprint. Vol.2 No.1.

- Kusnadi, Y. (2020). *Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kutoarjo*. Journal of Accounting and Business Education, 5(1), 29-39.
- Kusmiran. (2022). *Penerapan Metode Bertahap Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Jurnal Wahana Pendidikan. Vol.6 No.1.
- Mudzakir, Dicky. (2020). *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar*. Vol.10. No.1.
- Mustafa, Pinton. (2020). *Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21*. Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan. Vol.3 No.2.
- Moleong, J Lexy. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya offset. Bandung.
- Nugraha, Ugi. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Gaya Mengajar Latihan Dengan Memakai Audio Visual*. Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. Vol.10 No.2.
- Nurbait, Syifa. (2020). *Pengembangan Model Latihan Smash Pada Olahraga Voli*. Jurnal Aswaja. Vol.1. No.1.
- Pelana, Ramdan. (2020). *Pemahaman Pelaksanaan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa Ditujukan Untuk Team Pengajar*. Jurnal Perduli. Vol.7.No.1.
- Pitriani, Nenden. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April. Vol.1 No.1.
- Putra, R. S. (2020). *Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIII*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 12-22.
- Rachman, T. (2018a). *Landasan Teori*. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rohendi, Asep. (2018). *Metode Latihan Dan Pembelajaran Bola Voli Untuk Umum*. Alfabeta.
- Saputra, Endang. (2022). *Pengembangan Model Passing Bawah Bolavoli Pada Atlet Pemula Universitas Islam Kalimantan Mab Banjarmasin*. Jurnal Halaman Olahraga Nasional. Vol.4 No.1.
- Sari, N. P. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 8(1), 30-43.
- Salelenggu, Arif. (2020). *Modifikasi Permainan Bola Voli Passing Bawah Dan Passing Atas Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Meningkatkan Minat Siswa Putri Sma N 1 Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai*. Jurnal Indonesia Sport. Vol.3. No.1.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suwarno, S. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. PHILANTHROPY: Journal of Psychology, 3(2).
- Saputra, Endang. (2022). *Pengembangan Model Passing Bawah Bolavoli Pada Atlet Pemula Universitas Islam Kalimantan Mab Banjarmasin*. Jurnal Halaman Olahraga Nasional. Vol.4 No.1.
- Widiawati, Desak Nyoman. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli Dengan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Vidio Pembelajaran Pada Siswa Kelas 7 D Smp Negeri 3 Abiansemal Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Widyadari. Vol.22. No.2.