



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Bawah Bola Voli Siswa kelas X SMAN 11 Semarang

Septian Ridho Nur Cahya^{1(*)}, Galih Dwi Pradipta², Purno Darmanto³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 11 Semarang

Abstract

Received : 27 Des 2024
Revised : 3 Jun 2025
Accepted : 10 Jun 2025

The purpose of this study is the influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model on volleyball bottom passing learning outcomes. This study is a quantitative research that uses an experimental approach with a Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The sampling technique applied is purposive sampling. This study uses a test as an instrument, the test used is the Brumbach Forearm Pass Wall Volley Test. The normality test, homogeneity test, and hypothesis test are the analyses used in this study. Information was obtained that in volleyball underpass skills before the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning, the lowest score was 40, the highest score was 90, and the average was 65. In the lower passing skills after the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning, the lowest score was 50, the highest score was 100, and the average was 77. This is also proven based on the comparison of the significance value obtained a score of 0.000 less than the reference of the significance norm of 0.05. The category of the level of learning outcomes of passing volleyball under Class X of SMA Negeri 11 Semarang before being given cooperative learning treatment of the Teams Games Tournament (TGT) type. Based on the results of the study, the conclusion in this study is that the application of learning using Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning to bottom passing in volleyball games in grade X students of SMA 11 Semarang increased by an average of 17.51%.

Keywords: teams games tournament; learning outcomes; physical education.

(*) Corresponding Author: septianridho95@gmail.com

How to Cite: Cahya, S R N., Pradipta, G D., & Darmanto, P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Bawah Bola Voli Siswa Kelas X SMAN 11 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (1): 37-42.

PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan pada umumnya berarti daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan, batin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sedangkan menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya untuk masyarakat, bangsa dan Negara (Raswin & Aulia, 2015). Arti lain pendidikan sebagai sebuah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap dan tata perilaku seseorang atau kelompok yang dilakukan melalui usaha pengajaran, pelatihan, penelitian secara otodidak yang memberi pengalaman kepada siswa dalam hal berpikir, bertindak serta bersikap (Komarudin & Risqi, 2020).

Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa pengelolaan diri siswa dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga (Mashud, 2015). Pendidikan jasmani merupakan satu upaya untuk peningkatan kebugaran fisik melalui aktivitas jasmani dan menjadi media untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, penghayatan, dan nilai-nilai (sikap, mental,



emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial). Tidak hanya itu, pendidikan jasmani juga dapat menjadikan pembiasaan perilaku pola hidup sehat yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Ginting & Helmi, 2021). Hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan suatu perubahan dalam individu serta untuk mencapai tujuan dalam pendidikan (Gusril & Rasyid, 2018).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak dapat mencapai keberhasilan tanpa adanya metode dan strategi model pembelajaran yang terencana dengan baik. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Adhi Putra & Sistiasih, 2021). Pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan belajar yang diciptakan oleh guru atau pendidik yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dalam berpikir peserta didik, sehingga kemampuan peserta didik dalam berpikir juga dapat meningkat (Anwar & Nugroho, 2023). Tidak hanya itu, proses belajar juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Simbolon & Sari, 2022). Karena dapat membantu membangun keterkaitan antara pengetahuan baru dari pendidikan dengan pengalamannya sendiri, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal (Herlina & Suherman, 2020).

Penelitian ini berfokus pada materi passing bawah dalam permainan bolavoli, passing terdiri dari dua kategori yaitu passing atas dan passing bawah. Permainan bolavoli merupakan salah satu permainan bola besar yang banyak digemari oleh banyak siswa, bolavoli juga sudah masuk ke dalam kurikulum pendidikan nasional. Permainan bolavoli membutuhkan koordinasi gerakan yang baik dan benar untuk melakukan semua gerakan dalam permainan bolavoli (Sodikin & Yono, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani melalui permainan bolavoli diperlukan suatu pendekatan pembelajaran, metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dasar siswa, selain itu guru hendaknya memahami hakikat pendidikan jasmani dan mampu menyajikan secara menarik, tidak membosankan, dan materi pembelajaran yang diberikan bervariasi serta dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan senang hati serta bersungguh-sungguh (Wahyudi & Indahwati, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 11 Semarang, menunjukkan bahwa hasil belajar bolavoli khususnya materi passing bawah masih dalam kategori rendah, dapat dilihat pada saat pembelajaran keterampilan teknik dasar passing atas dan passing bawah materi bolavoli banyak siswa kurang tepat pada saat melakukan gerakan awalan atau persiapan dan perkenaan bola saat melakukan passing, sehingga passing yang dihasilkan kurang baik. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar passing siswa yaitu pada saat kegiatan pembelajaran, model pembelajaran yang diberikan oleh guru belum efektif, karena guru mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional (Komando) sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar dan pembelajarannya terkesan monoton, tidak hanya itu pada saat pembelajaran praktik siswa dalam satu kelas hanya dijadikan satu kelompok sehingga berakibat siswa banyak yang pasif menjadikan siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi penyebab hasil belajar passing siswa menjadi kurang maksimal, dibuktikan dari hasil belajar passing atas dan passing bawah siswa banyak yang masih yang mendapatkan hasil keterampilan yang tergolong kurang.

Model pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran berkelompok, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang mempunyai latar belakang akademik, jenis kelamin, ras dan suku (heterogen) yang berbeda-beda, bertujuan untuk saling memotivasi satu sama lain dan memungkinkan terjadinya interaksi terbuka antara anggota kelompok (Tarigan & Raharjo, 2023). Hartanto et al., (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang



mengelompokkan siswa dengan tujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas, mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran tipe *teams games* sebagai jenis pembelajaran kooperatif yang terdapat unsur permainan dan turnamen dalam akademik, menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras dan suku yang berbeda di mana siswa akan berkompetisi dalam pembelajaran dengan kelompok yang lain, dengan begitu siswa akan saling membantu dan berinteraksi untuk menyelesaikan masalah belajar dan akan mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru (Pratama, 2018).

Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dapat belajar berkelompok dengan temannya, dapat saling menghargai pendapat teman satu dengan lainnya dan memberikan kesempatan kepada temannya untuk mengungkapkan ide mereka sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam pembelajaran dan kerjasama dalam pembelajaran bolavoli materi passing sehingga peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

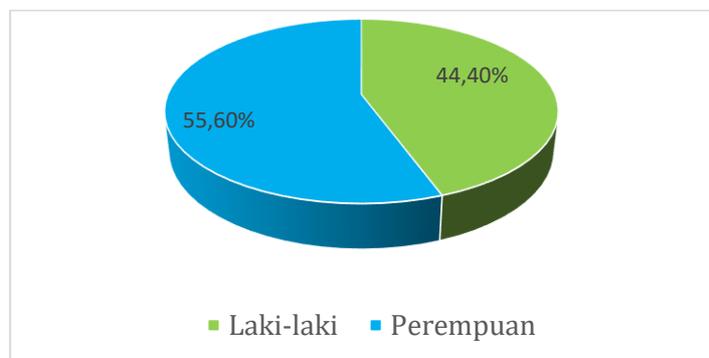
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimental. Penelitian berisi tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan passing bawah. Desain *pretest-posttest* yang melibatkan satu kelompok digunakan untuk penelitian ini. Sampel penelitian terdiri dari siswa yang terlibat Kelas X SMA Negeri 11 Semarang yang berjumlah 36 orang. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah purposive sampling yakni diambil dari rerata hasil penilaian awal di kelas X.6 yang paling rendah. Penelitian ini menggunakan tes sebagai instrumen, tes yang digunakan adalah tes pengukuran passing bawah bola voli (*Brumbach Forearm Pass Wall Volley Test*). Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis merupakan analisis yang dipakai penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Distribusi sampel dalam riset ini berdasarkan jenis kelamin guna mendukung data penelitian sebagai berikut. Dari Gambar 1 terkait distribusi sampel Kelas X SMA Negeri 11 Semarang berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa siswa laki-laki sejumlah 16 orang atau sebesar 44,4% dan perempuan sejumlah 20 orang atau sebesar 55,6%.



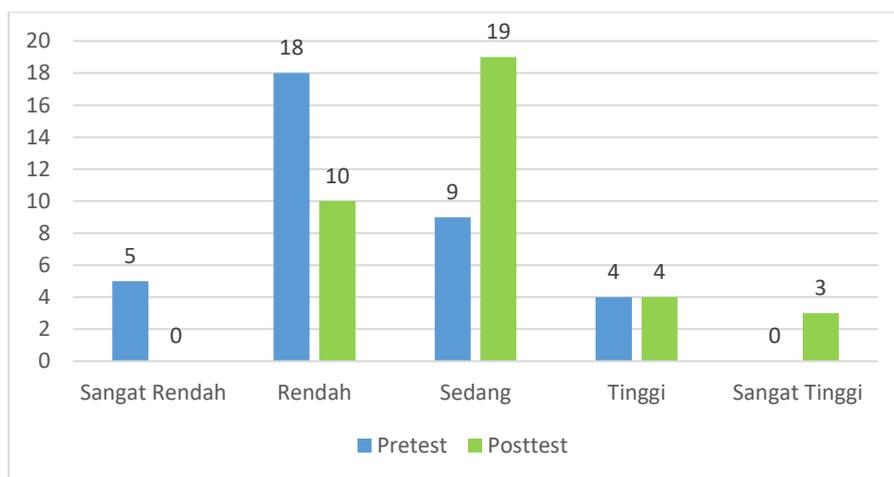
Gambar 1. Distribusi Sampel berdasarkan Jenis Kelamin



Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

No	Data	Nilai Akhir	
		Pretest	Posttest
1	Minimum	40	55
2	Maksimum	90	100
3	Mean	65.83	77.36
4	Standar Deviasi	14.167	9.819

Berdasarkan hasil penelitian terkait penilaian sebagaimana tersaji pada Tabel 1 diperoleh informasi bahwa pada keterampilan passing bawah bola voli sebelum pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) didapat skor terendah 40, skor tertinggi 90, rata-rata 65. Pada keterampilan passing bawah setelah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) didapat skor terendah 50, skor tertinggi 100, rata-rata 77. Selain deskripsi statistik data, penelitian ini juga mengategorikan tingkat hasil belajar passing bawah bola voli sesudah dan sebelum perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun tingkat hasil belajar passing bawah bola voli Kelas X SMA Negeri 11 Semarang sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Anwar (2017) dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Diperoleh informasi dari Gambar 2 bahwa kategori tingkat hasil belajar passing bawah bola voli Kelas X SMA Negeri 11 Semarang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tren kenaikan menuju kategori baik ditunjukkan dalam data tersebut melalui pemberian kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 2. Uji t

Data	Peningkatan	Nilai sig.	Norma	Keterangan
Pretest-posttest Hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah	17,51 %	0,000	0,05	Berpengaruh

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 2 diperoleh informasi bahwa peningkatan pada passing bawah dalam permainan bola voli sebelum dan sesudah pembelajaran penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peningkatan rerata sebesar 17,51 %. Selain itu berdasarkan perbandingan nilai signifikansi didapat skor sebesar 0,000 kurang dari dengan acuan norma signifikansi sebesar 0,05. Maka dapat disimpulkan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas X SMA 11 Semarang.



Pembahasan

Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa peningkatan pada passing bawah dalam permainan bola voli sebelum dan sesudah pembelajaran penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peningkatan rerata sebesar 17,51 %. berdasarkan perbandingan nilai signifikansi didapat skor sebesar 0.000 kurang dari dengan acuan norma signifikansi sebesar 0,05. Artinya penggunaan pembelajaran penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas X SMA 11 Semarang.

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki dampak signifikan terhadap keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli karena melibatkan aktivitas belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa diajak bekerja sama dalam tim untuk saling membantu memahami teknik passing bawah. Melalui permainan yang terstruktur, siswa dapat mengasah kemampuan mereka dalam situasi nyata sambil mendapatkan umpan balik langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknik yang diajarkan. Maka model pembelajaran tersebut memiliki kontribusi yang signifikan.

Model pembelajaran berbasis bermain membantu siswa memahami materi bola voli, termasuk passing bawah, dengan lebih mudah karena suasana belajar yang santai dan interaktif. Aktivitas bermain mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, meningkatkan motivasi, dan memperkuat keterampilan motorik. Selain itu, pembelajaran ini membantu siswa mengembangkan kerja sama, kedisiplinan, dan sportivitas dalam permainan bola voli (Mulyadi & Pratiwi, 2020).

Rakhmawati (2018) juga menjelaskan ciri khas utama pembelajaran TGT adalah penggunaan tim heterogen, turnamen yang kompetitif, dan mekanisme penghargaan kelompok. Dalam pendidikan jasmani, TGT melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas fisik yang menekankan kolaborasi, kompetisi sehat, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Format ini membantu siswa memahami konsep dan keterampilan olahraga secara efektif sambil membangun kerja sama tim yang kuat (Rochim, 2023). Kelebihan pembelajaran TGT meliputi peningkatan motivasi belajar melalui suasana kompetitif yang menyenangkan, peningkatan keterampilan sosial melalui kerja sama tim, dan kesempatan bagi semua siswa untuk berpartisipasi aktif. TGT juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan secara cepat. Model ini mempromosikan pembelajaran yang inklusif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka simpulan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas X SMA 11 Semarang peningkatan rerata sebesar 17,51 %. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan perbandingan nilai signifikansi didapat skor sebesar 0.000 kurang dari dengan acuan norma signifikansi sebesar 0,05. Bagi guru, model pembelajaran bermain hendaknya sering digunakan dalam pembelajaran mengingat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran dengan bermain di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Putra, Y., & Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4(2), 126–133. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4705>
- Anwar, M. D., & Nugroho, A. (2023). Peran Model Pembelajaran Example Nonexample Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jumper (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 5(1), 1–12.
- Ginting, M. N. B., & Helmi, B. (2021). Peran Model Pembelajaran Example Nonexample



- Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 1(2), 88–94.
- Gusril, & Rasyid, W. (2018). Peran Modifikasi Olahraga Terhadap Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang*, 11(1), 527–536.
- Hartanto, Y., Insanisty, B., & Arwin, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X Teknik Informatika Smk Negeri 8 Bengkulu Utara. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(2), 68–74. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3466>
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Komarudin, & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 1–8.
- Mashud. (2015). Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Era abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–114.
- Mulyadi, D. Y. N., & Pratiwi, E. (2020). *Pembelajaran Bola Voli*. Bening Media Publishing.
- Pratama, D. S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sepak Takraw Dengan Metode Tgt (Teams Games Tournaments) dan Recyprocal Style. *Jendela Olahraga*, 3(2), 78–84. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i2.2514>
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Raswin, & Aulia, R. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Mini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Bola Karet. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(1), 68–77.
- Rochim, M. F. (2023). Peningkatan Keterampilan Passing Bawah Peserta Didik Dalam Permainan Bola Voli Melalui Metode Drill Dengan Bantuan Alat Modifikasi Bola Gantung. *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 3(2), 52–68.
- Simbolon, E., & Sari, L. P. (2022). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Capaian Keterampilan Passing Bawah Bola Voli. *JUMPER: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 117–126. <https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.557>
- Sodikin, F. A., & Yono, T. (2020). Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli. *Jurnal Sparta*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.35438/sparta.v2i2.170>
- Tarigan, G., & Raharjo, F. M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Yapim Biru-Biru Tahun Ajaran 2020/2021. *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 2(1), 8–14.
- Wahyudi, A. K., & Indahwati, N. (2019). Pengaruh Variasi Latihan Dengan Menggunakan Media Hulahoop Dan Tali Terhadap Ketepatan Servis Atas Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2), 293–296.