Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner E-ISSN: 3064-6111
Vol. 2, No. 2 April 2025 DOI: 10.37905/jrpi.v2i2.31548

Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran TGT

Riski Darma Buka*[1], Ruslan[1], Al Ilham[1]
[1] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,Universitas Negeri Gorontalo
*e-mail: riskis1penjas@gmail.com

Abstract

Based on the results of research on the learning outcomes of lower passing in volleyball games through the TGT (Teams Games Tournament) type learning model in class XI TKJ 1 SMK N 2 Limboto, it is concluded that the TGT (Teams Games Tournament) type learning model can improve students' lower passing skills. Based on the initial data results of learning volleyball lower passing skills, students in class XI TKJ 1 SMK N 1 Limboto obtained an average score of 38.70. The results of observations of students who took the low pass rate performance test in cycle I showed that the average score was 56.24. The increase in the average score and percentage of the classification of lower passing skills in cycle II reached 87.12. These results certainly confirm the success of learning lower passing skills using the TGT (Teams Games Tournament) type learning model.

Keywords*: Volleyball Game; Lower Passing; Teams Games Tournament*

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian tentang hasil belajar passing bawah pada permainan bola voli melalui model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament) di kelas XI TKJ 1 SMK N 2 Limboto, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament) ini dapat meningkatkan keterlampilan passing bawah siswa. Berdasarkan hasil data awal pembelajaran keterlampilan passing bawah bola voli, siswa kelas XI TKJ 1 SMK N 1 Limboto memeroleh nilai rata-rata 38,70. Hasil pengamatan terhadap siswa yang mengikuti tes kinerja tingkat kelulusan rendah pada siklus I menunjukkan nilai rata-ratanya adalah 56,24. Peningkatan nilai rata-rata dan presentase klasifikasi kemampuan passing bawah pada siklus II mencapai 87,12. Hasil tersebut tentunya menegaskan keberhasilan pembelajaran keterlampilan passing bawah menggunakan model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament).

Kata kunci*: Permainan Bola Voli; Passing Bawah; Teams Games Tournament*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan yang merupakan bagian central olahraga meliputi, olahraga masyarakat, olahraga prestasi dan olahraga pendidikan (Carolina, 2022). Olahraga prestasi dalam hal ini membangun manusia seutuhnya yang berkualitas dan berdaya juang dengan mengoptimalkan seluruh potensi, sehingga menumbuhkembangkan prestasi olahraga baik melalui lembaga pendidikan, atau pada setiap jalur pendidikan dapat dibentuk unit kegiatan olahraga, kelas olahraga, pusat pembinaan dan pelatihan, sekolah olahraga, serta diselenggarakannya kompetisi olahraga yang berjenjang dan berkelanjutan.

Permainan bolavoli merupakan aktivitas kelompok, kemampuan suatu regu bolavoli ditentukan oleh keterampilan teknik dasar yang dimiliki oleh setiapanggota regu dalam melakukan fungsinya masing-masing.Seperti dalam cabang olahraga lainnya, kunci keberhasilan untuk menjadi seorang pemain yang baik adalah dengan mempelajari teknik permainan yang benar sejak dini. Permainan bola voli memiliki ciri khas kerjasama, kecepatan bergerak, lompatan yang tinggi untuk mengatasi bola di atas net (smash dan blok) dan kreatif, sehingga diperlukan pemain dengan fisik yang baik, tinggi dan atletis, sehat, terampil, cerdas, dan sikap sosial yang tinggi agar bisa menjadi pemain yang berbobot.

Dalam sebuah tim bola voli terdapat empat peran penting yaitu Set-upper, Spiker, Libero, dan Defender. Set-Upper atau pengumpan adalah orang yang bertugas untuk mengumpankan kepada rekan-rekannya dan mengatur serangan.Spiker bertugas memukul bola agar jatuh di daerah lawan. Libero adalah pemain bertahan yang dapat bebas keluar masuk tetapi tidak boleh melakukan smash keseberang net. Defender merupakan pemain yang bertahan untuk menerima serangan dari lawan.Yang sering dilupakan orang dalam bermain bola voli bahwa selain kondisi fisik yang bagus, kemampuan membaca

permainan juga penting, terutama Set-Upper yang harus mengatur dan mensiasati jalannya pertandingan pada saat menyerang maupun bertahan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas XI TKJ 1 di SMK 2 Limboto, siswa-siswa sangat menyukai materi pendidikan jasmani dalam bentuk permainan terutama permainan bolavoli, meskipun masih banyak siswa yang belum mampu melakukan passing bawah dengan benar. Untuk lebih memahami kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah dalam permainan bolavoli, maka penulis mengambil kelas sampel di kelas XI TKJ 1 SMK 2 Limboto. Diharapkan setelah penelitian dengan metode pembelajaran kooperatif ini berhasil, selanjutnya penulis dapat menerapkan ke semua kelas parallel. Apabila siswa-siswa sudah mempunyai tehnik dasar permainan bola voli yang benar, diharapkan pada kelas berikutnya siswa-siswa dapat melanjutkan melakukan pendalaman, latihan secara rutin, dan meningkatkan kerjasama serta kekompakan antar anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa (Layuk, Yakobus Bungkan, Risna Podungge, 2024). Model pembelajaran Kooperatif atau CooperativeLearning dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran cooperative merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan keada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif Merupakan proses belajar mengajar yang melibatkanpenggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama didalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran cooperative menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya (Ruslan et al., 2024). Pembelajaran cooperative adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Selain itu pembelajaran kooperatif untuk mempersiapkan siswa agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Siswa tidak hanya mempelajari materi ,tetapi harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang ditingkat kemampuan berbeda.Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompokmenguasai bahan pelajaran tersebut.

Dalam jurnal yang sama menurut Febiyanti (2020:285) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan paradigma istruksional yang memanfaatkan proses kerjasama yang terjadi dalam kelompok kelompok kecil yang telah dibuat, oleh karena itu tujuan dari pembelajaran tercapa secara lebih optimal. Model kooperatif lebih mengutamakan belajar secara berkelompok kecil untuk mendiskusikan materi pembelajaran, melalui model pembelajaran kooperatif siswa mendapat dampak positif yaitu mampu berinteraksi dan bekerja sama sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu, penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan meningkatkan keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin merupakan model paling awal. Model ini menjadi acuan pokok dalam berbagai model penelitian Tindakan Kelas, menurut Kurt Lewin, dalam setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: 1) Perencanaan (planning), 2) Aksi (action), 3) Observasi (observing), dan 4) Refleksi (reflecting).

Menurut Sugiyono (dalam Komala, 2017:333), dalam bukunya mengemukakan mengenai Populasi adalah: “Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulan". Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI TKJ 1 SMK 2 Limboto tahun ajaran 2024/2025. Dengan jumlah siswa 19 orang, yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Meningkatkan hasil pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK 2 Limboto.

Data keterlampilan teknik dasar Passing Bawah pada permainan bola voli, diambil melalui tes akhir siklus, kemudian dianalisis untuk mencari data-data dan ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal. Selanjutnya, dari data tersebut disesuaikan pada kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan pada indikator kinerja pada penelitian ini. Hasil analisis data diharapkan terjadinya peningkatan hasil belajar dan jika ternyata hasil pada siklus pertama belum sesuai dengan apa yang diharapkan pada siklus selanjutnya. Siklus dapat dihentikan apabila hasil belajar siswa telah mencapai kinerja ketuntasan, baik secara individu maupun klasika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan tes kemampuan Passing bawah siswa pada tes awal menunjukkan skor rata-rata sebesar 38,70. Oleh karena itu, metode pembelajaran akan digunakan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tourment) dalam ujian awal untuk siswa kelas XI-TKJ SMK N 1 Limboto. Hasil kemampuan Passing bawah pada tes awal disajikan pada tabel di bawah ini.

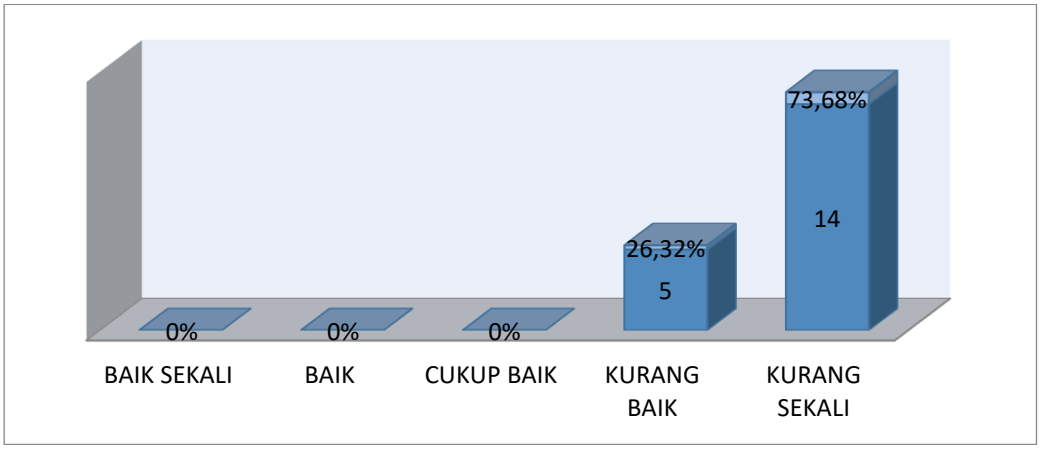
Table1. Data awal Hasil Kemampuan Passing Bawah

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	86-100	Baik Sekali	0	0%
2	75-85	Baik	0	0%
3	56-74	Cukup Baik	0	0, %
4	41-55	Kurang Baik	5	26,32 %
5	$\leq$ 40	Kurang Sekali	14	73,68%
Jumlah			19	100%

$$\text{NILAI} = \frac{SKOR\ PEROLEH}{SKOR\ MAKSIMUM} \times 100$$

NILAI = ---------- x 100 =

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang sangat rendah pada tes awal, dengan 14 siswa (73,68%) berada dalam kategori ini. Sisanya dalam kategori kurang sebanyak 5 orang (26,32%), baik sekali, baik, dan cukup tidak ada. Untuk lebih jelasnya, data kategorisasi kemampuan Passing bawah siswa pada data awal dapat dibuat grafik sebagai berikut.



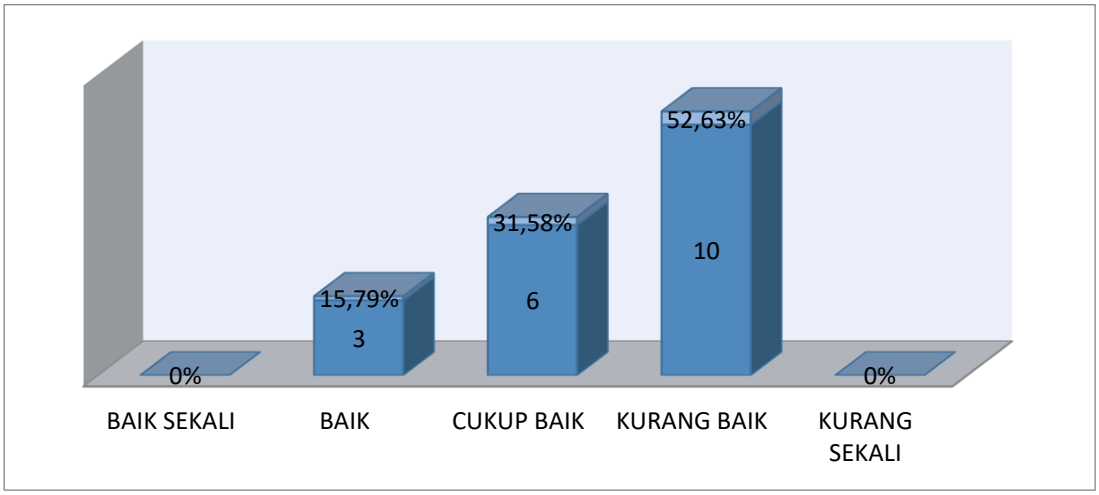
Grafik 1. Kemampuan passing bawah siswa pada data awal

Hasil pengamatan tes kemampuan Passing bawah siswa pada siklus I, diperoleh skor rata-rata sebesar 56,24. Dengan demikian, metode pembelajaran menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) ini dalam pembelajaran siklus I pada siswa kelas XI-TKJ SMK N 2 Limboto. Hasil kemampuan passing bawah pada siklus I terdapat dalam tabel berikut.

Table 1. Hasil Kemampuan Passing Bawah siswa Siklus I

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	86-100	Baik Sekali	0	0%
2	75-85	Baik	3	15,79%
3	56-74	Cukup Baik	6	31,58%
4	41-55	Kurang Baik	10	52,63%
5	≤ 40	Kurang Sekali	0	%
Jumlah			19	100%

Tabel di atas mencerminkan bahwa mayoritas kemampuan siswa pada siklus I dikategorikan sebagai cukup baik, dengan jumlah 19 siswa. Terdapat 10 siswa (52,63%) yang dikategorikan sebagai kurang baik, 6 siswa (31,58%) yang dikategorikan cukup baik. Sisanya termasuk dalam kategori baik. Data kategorisasi kemampuan passing bawah siswa pada siklus I dapat dijelaskan lebih lanjut melalui grafik berikut.



Grafik 2. Kemampuan Passing Bawah pada siklus I

Hasil pengamatan tes kemampuan Passing bawah siswa pada siklus II, diperoleh skor rata-rata sebesar 87,12%. Dengan demikian, metode pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) ini dalam pembelajaran siklus II pada siswa kelas XI-TKJ SMK N 2 Limboto. Hasil kemampuan Passing bawah pada siklus II tersaji dalam tabel berikut.

Table 2. Kemampuan Passing Bawah siswa Siklus

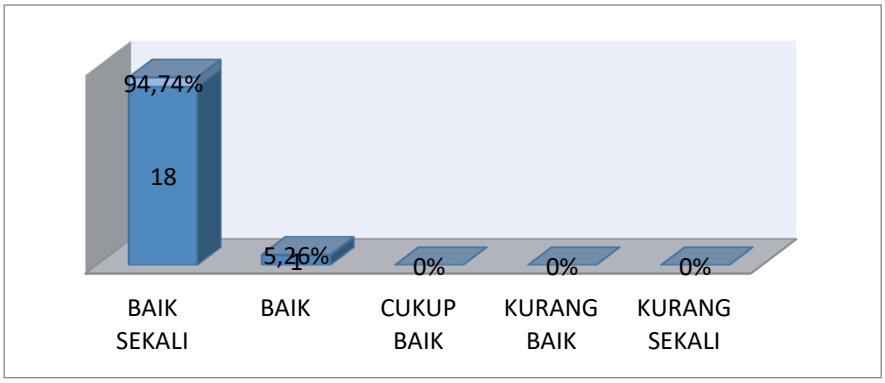
No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	86-100	Baik Sekali	18	94,74%
2	75-85	Baik	1	5,26%
3	56-74	Cukup Baik		0,00%
4	41-55	Kurang Baik		0,00 %
5	≤ 40	Kurang Sekali		0,00%
Jumlah			19	100%

NILAI = $\frac{SKOR\ PEROLEH}{SKOR\ MAKSIMUM}$ x 100
NILAI = ---------- x 100 =

Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan yang baik sekali pada siklus II, yaitu 18 orang siswa (94.74%). Sisa kategori tersebut adalah baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik, dan tidak ada. Untuk penjelasan lebih lanjut, data kategorisasi kemampuan Passing bawah siswa pada siklus II dapat direpresentasikan dalam bentuk grafik berikut ini.

Grafik 4. Kemampuan Passing bawah siswa pada siklus II

Penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan kemampuan Passing bawah siswa kelas XI-TKJ SMK N 2 Limboto dalam bola voli. Hal ini terbukti melalui peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan Passing bawah pada



permainan bola voli siswa kelas VIII-2 SMPN 1 Telaga. Nilai rata-rata kemampuan Passing bawah setelah ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada data awal adalah 38,70%. Persentase ketuntasan juga menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan Passing bawah sudah mencapai ketuntasan setelah pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament), yaitu 18 siswa (94,74%).

4. KESIMPULAN

Model Pembelajaran Tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan kemampuan passing bawah siswa kelas XI-TKJ di SMK N 2 Limboto. Ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata serta presentase ketuntasan belajar, setelah menggunakan model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament) pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata 87,12. Sedangkan untuk presentase ketuntasan pada siklus II, hamper semua siswa masuk dalam kategori tuntas, yaitu 94,74% sementara yang belum tuntas hanya 5,26%. Hasil dari siklus II ini memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu nilai untuk pelajaran penjasorkes minimal 85% dari jumlah siswa yang hadir, yang sudah melewati Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM > 75)

DAFTAR PUSTAKA

Febiyanti D, Wibawa M C, Arini N W 2020. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Keterampilan Berbicara*. Jurnal Mimbar Ilmu. Vol 25. No 2

Hasan AA. 2019. *Model Pembelajaran CTL Berbasis IT untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab*. AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal) IAIN Sultan Amai Gorontalo Vol. 5 No. 2

Komala RD, Nellyaningsih. 2017. *Tinjauan Implementasi Personal Selling pada Pt. Astra Internasional Daihatsu Astra Biz Center Bandung Pada Tahun 2017*. e-Proceeding of Applied Science: Jurnal Fakultas Ilmu TerapanUniversitas Telkom Vol. 3 No. 2

Layuk, Yakobus Bungkan, Risna Podungge, A. I. (2024). *Meningkatkan hasil belajar pukulan forehand*

drive pada permainan tenis meja melalui latihan multiball. 204–213.

Ruslan, R., Datau, S., Tumaloto, E. H., Syam, A., & Hidayat, J. T. (2024). Penyegaran Peraturan Permainan Bola voli di Desa Dulupi Kabupaten Boalemo. *Jambura Arena Pengabdian*, *1*(2), 85–89. https://doi.org/10.37905/jardian.v1i2.23978