

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH MELALUI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

Priyangga Eko Purwodiharjo¹, Sri Sumartiningsih², Agus Yuwono³, Bambang Subali⁴, Edi Waluyo⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Semarang

priyanggaekop@gmail.com¹, sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id²,

agusyuwono@mail.unnes.ac.id³, bambangsbli@yahoo.com⁴

waluyowulan@mail.unnes.ac.id⁵

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of teaching the underhand passing technique in volleyball through the Team Game Tournament (TGT) approach. The research is a Classroom Action Research (CAR) employing a quantitative method, conducted at the senior high school level. A total of 36 students participated in this study, consisting of 16 male and 20 female students. Prior to the intervention, initial data showed that only 13 students (37%) achieved learning mastery. After the first cycle of implementing the TGT learning model, the number of students who achieved mastery increased to 17 (47%). In the second cycle, the same method led to a significant improvement, with 33 students (92%) meeting the mastery criteria. The findings indicate that the TGT learning approach effectively enhances students' learning outcomes, particularly in mastering the underhand passing technique in volleyball.

Keywords: Team Game Tournament (TGT), Volleyball, Classroom Action Research (CAR).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran teknik passing bawah dalam permainan bola voli dengan pendekatan Team Game Tournament (TGT). Studi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode kuantitatif dan dilaksanakan di tingkat SMA. Sebanyak 36 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Sebelum tindakan dilakukan, data awal menunjukkan hanya 13 siswa (37%) yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah pelaksanaan siklus I dengan penerapan model pembelajaran TGT, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa (47%). Pada siklus II, penerapan metode yang sama menghasilkan peningkatan signifikan, di mana 33 siswa (92%) berhasil mencapai ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran TGT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan passing bawah pada permainan bola voli.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT), Bola Voli, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas

fisik dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosi,

pengetahuan, dan perilaku hidup yang sehat dan aktif. Tanpa rencana yang matang untuk proses pembelajaran olahraga, tujuan tidak akan dicapai. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat diperlukan dalam pendidikan jasmani. (Syafurudin, 2023). Sebagai pendidik yang berperan langsung dalam mendampingi siswa sebagai pusat pembelajaran, kita perlu terus berupaya meningkatkan kualitas pengajaran demi mendukung keberhasilan belajar mereka. Seseorang akan mengalami perubahan dalam dirinya sendiri selama proses belajar. (Suardipa & Primayana, 2023)

Sekolah mengadakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara bertahap, dan berkelanjutan. Ini dilakukan untuk menanamkan sikap positif pada siswa dan memberi mereka pemahaman tentang bagaimana olahraga dapat meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Menurut penjelasan ini, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan melibatkan seluruh aspek perkembangan manusia, bukan hanya pendidikan fisik. Ini berarti bahwa siswa Pancasila harus beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, kritis, mandiri, dan berkolaborasi untuk kebhinekaan global. (Mustafa & Dwiwiyogo, 2020)

Selama perkembangan pendidikan jasmani di sekolah, banyak model pembelajaran telah dikembangkan. Banyak model ini dikembangkan oleh para ahli dan bahkan oleh pendidik sendiri dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran yang bervariasi tidak hanya akan membuat belajar menyenangkan bagi peserta didik, tetapi juga dapat memberi hasil yang bermanfaat bagi peserta didik. Selain itu, mereka dapat memotivasi pendidik untuk menjadi lebih profesional dalam mengajar. bahwa model pembelajaran tidak dapat dibandingkan dengan yang lain. (Widyaningsih, n.d.)

Perbedaan dalam karakteristik peserta didik membuat model pembelajaran tidak terbatas pada satu model. Ini karena semua peserta didik memiliki kepribadian, kebiasaan, dan cara belajar yang berbeda satu sama lain. (Milanović et al., 2011)

Proses belajar mengajar secara keseluruhan memerlukan perencanaan model pembelajaran. Ada dua jenis pembelajaran: pendekatan langsung dan pendekatan

kooperatif. Pembelajaran langsung, juga dikenal sebagai pembelajaran langsung, adalah gaya mengajar di mana guru terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya secara langsung kepada siswa di kelas. Sementara itu, pendekatan pembelajaran kooperatif berarti belajar bersama, membantu satu sama lain dalam belajar, dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan. (Erwinsyah, 2017)

Keberhasilan belajar dalam sebuah kelompok sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan partisipasi anggotanya, baik secara individu maupun bersama-sama. Seperti yang dijelaskan oleh (Utamayasa, 2021) terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam pendekatan ini, siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama memahami materi dan menyelesaikan tugas secara kolektif, yang kemudian dipadukan dengan kompetisi antarsiswa dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama

(SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), bola voli termasuk subbagian materi pelajaran dalam pembelajaran PJOK kurikulum merdeka. Permainan bola voli adalah permainan di mana dua tim bermain satu sama lain dan dipisahkan oleh jaring atau net. Permainan ini mengajarkan teknik dasar seperti *passing*, *service*, *block*, dan *smash*. (Sistiasih, 2021)

Keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti peran guru, keterlibatan siswa, materi yang diajarkan, ketersediaan alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran yang digunakan, jumlah siswa dalam kelas, serta keterbatasan waktu yang tersedia. Masalah yang paling umum yang dihadapi oleh guru penjas adalah proses pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dapat memaksimalkan pembelajaran penjas di sekolah. Pembelajaran penjas diharapkan menyesuaikan dengan peserta didiknya sehingga guru penjas dituntut untuk menjadi kreatif. (Halawa & Mulyanti, 2023)

Passing adalah keterampilan penting dalam permainan bola voli. *Passing* yang baik memungkinkan pemain menerima dan mengalirkan bola dengan tepat kepada rekan setim

dan meningkatkan peluang untuk mencetak poin. *Passing* juga penting untuk mengontrol bola, mengatur serangan, dan menjaga alur permainan tetap lancar. (Junanda & Solihin, 2020)

Di dalam permainan bola voli, terdapat dua jenis passing utama yang sering digunakan yaitu passing bawah dan passing atas. Passing bawah dilakukan dengan menyatukan kedua tangan dan meluruskan lengan sehingga membentuk permukaan datar. Teknik ini biasanya digunakan untuk menerima bola dari serangan lawan atau servis yang keras. Sementara itu, passing atas dilakukan dengan posisi tangan terbuka, menggunakan jari-jari untuk mengontrol bola. Teknik ini lebih sering digunakan untuk mengatur serangan atau saat bola datang dengan kecepatan yang lebih rendah.. (Ramdan & Hasibuan, 2024)

Passing bawah dalam bola voli merupakan salah satu teknik dasar yang pertama kali diajarkan kepada siswa atau pemula. Teknik ini dilakukan menggunakan kedua lengan dan biasanya diterapkan di area permainan sendiri. Pembelajaran passing bawah dalam bola voli juga dapat dirancang dengan cara yang menarik agar lebih menyenangkan

bagi siswa.. Seorang guru harus mempunyai kemampuan merencanakan pembelajaran yang baik, menyajikan rencana pembelajaran dengan benar, melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran, dan melakukan tindak lanjut. Bahkan jika guru hanya mendiampkannya, tidak semua guru mampu mengatasi masalah tersebut. Guru harus mencoba menggunakan pembaharuan dalam pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dan menciptakan suasana baru. Misalnya, menggunakan metode pembelajaran kooperatif seperti *Team Game Tournament (TGT)* akan membuat belajar lebih menyenangkan. (Sarwita, 2017)

Pada pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang, terdapat sebuah permasalahan dimana peserta didik memiliki nilai yang masih di bawah dari nilai sempurna bahkan peserta didik masih banyak yang belum bisa melakukan Teknik passing bawah . Peneliti melihat dari hasil nilai pembelajaran semester 1 dan perlakuan pre test pada peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik melakukan kesalahan dalam melakukan teknik dasar passing bawah, kesalahan tersebut yakni

Posisi kaki yang salah, Pukulan yang terlalu pelan, Bola bergerak ke atas, Gugup memukul bola, dan Kurang fokus saat melakukan .

Melihat permasalahan yang ada, diperlukan solusi yang tepat untuk membantu siswa kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang dalam memahami dan mempraktikkan teknik passing bawah dengan lebih baik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi passing bawah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Team Game Tournament (TGT) . Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengidentifikasi dan meningkatkan keterampilan siswa secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan,

observasi, dan refleksi. (Wijaya & Syahrur, 2013).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan langkah-langkah yang sesuai yaitu pertama perencanaan, pada tahap ini, peneliti merancang skenario pembelajaran dengan metode Team Games Tournament (TGT), menyusun materi latihan passing bawah, dan menentukan alat serta instrumen yang digunakan untuk evaluasi. Selanjutnya pelaksanaan dengan cara mengimplementasi metode TGT dalam pelajaran PJOK. Siswa dikelompokkan ke dalam tim heterogen dan dilibatkan dalam permainan kompetitif untuk mempraktikkan passing bawah secara langsung. Dilanjutkan observasi, Dimana peneliti mengamati proses pembelajaran, mencatat keaktifan siswa, kekompakan tim, serta perkembangan kemampuan teknik servis bawah menggunakan lembar observasi. Terakhir adalah refleksi, yaitu data yang diperoleh dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan siklus dan menyusun perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik dengan rincian siswa laki

laki 16 dan 20 siswa Perempuan yang berusia sekitar 15-16 tahun. Alat yang digunakan adalah lapangan, bola voli, net dan papan skor.

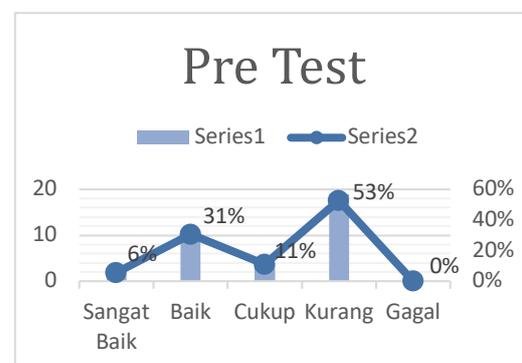
Fokus pada penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli peserta didik melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar pada tahap prasiklus diperoleh dari observasi awal penelitian di lapangan dan data yang diberikan oleh guru PJOK di SMA Negeri 10 Semarang. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal siswa kelas XI-6, masih banyak yang belum mampu melakukan gerakan passing bawah dengan benar. Teknik passing bawah mereka belum sesuai dengan sikap tubuh yang tepat, dan arah bola saat melakukan awalan masih membutuhkan perbaikan melalui latihan intensif.

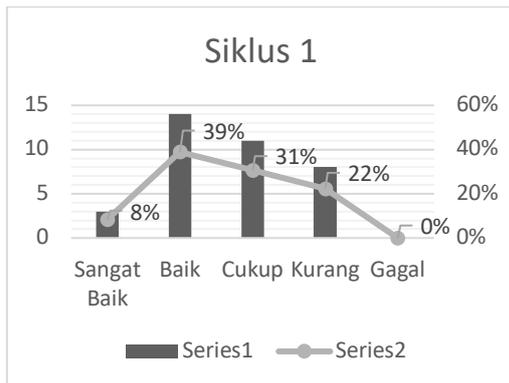
Selain itu, pembelajaran belum optimal karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Hal ini berdampak pada

rendahnya hasil belajar siswa dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kekurangan ini juga terlihat dari hasil pretest yang dilakukan oleh peneliti. Model pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya partisipasi siswa membuat mereka kurang tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga keaktifan mereka selama pelajaran berlangsung cenderung rendah. Dari hasil observasi terhadap 36 siswa kelas XI-6, ditemukan bahwa hanya 13 siswa (37%) yang mencapai KKTP. Sebanyak 4 siswa (11%) berada dalam kategori cukup, sementara 19 siswa (53%) berada dalam kategori kurang, dan tidak ada siswa yang masuk kategori gagal (0%). Data hasil pretest ini memberikan gambaran awal yang menjadi dasar pengembangan pembelajaran selanjutnya. Berikut adalah diagram hasil testnya :

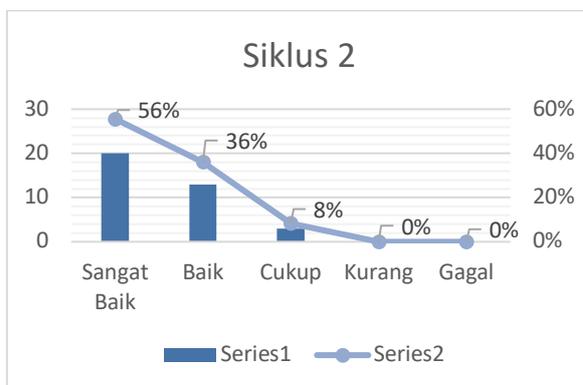


Gambar 1. Diagram Pra siklus

Setelah mendapati hasil dari observasi peserta didik pada pra siklus, peneliti membuat rancangan tindak lanjut berupa rancangan pembelajaran yang terdiri modul ajar menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.



Gambar 2. Hasil belajar siklus 1



Gambar 3. Hasil belajar siklus 2

Hasil tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar passing bawah melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* di kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang. Setelah pelaksanaan tindakan, sebanyak 3

siswa (8%) berhasil mencapai kategori sangat baik, sementara 14 siswa (39%) masuk dalam kategori baik. Dengan demikian, total siswa yang tuntas mencapai 47%, atau 17 orang.

Namun, masih terdapat 17 siswa (53%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari jumlah tersebut, 31% berada pada kategori cukup, sedangkan 22% masuk dalam kategori kurang. Data ini menunjukkan bahwa meskipun sudah ada peningkatan, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk membantu seluruh siswa mencapai ketuntasan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1, masih ada banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus 2 dengan tujuan untuk lebih meningkatkan kemampuan teknik dasar passing bawah dalam bola voli.

Hasil dari Siklus 2 menunjukkan kemajuan yang signifikan. Dari total 36 siswa, sebanyak 20 siswa (56%) berhasil mencapai kategori sangat baik, sementara 13 siswa (36%) mendapatkan kategori baik. Tiga

siswa (8%) memperoleh nilai dalam kategori cukup. Dengan demikian, 92% atau 33 siswa berhasil mencapai KKTP, sementara 8% atau 3 siswa masih belum mencapai nilai KKM yang ditargetkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pembelajaran passing bawah di kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang. Sebelum tindakan dilakukan, hasil awal menunjukkan bahwa hanya 13 siswa (37%) yang mencapai ketuntasan. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada siklus I, ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 17 siswa (47%). Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus II, di mana sebanyak 33 siswa (92%) berhasil mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil yang telah di tunjukan di atas, menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI-6 SMA Negeri 10

Semarang. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* peserta didik semakin merasa tidak bosan dalam melakukan kegiatan belajar karena dalam pembelajaran di padukan dalam bentuk berkelompok pada setiap aktivitasnya. Peserta didik tidak hanya melakukan gerakan teknik dasar *passing bawah* tapi juga melakukan pembelajaran berkelompok yang telah di modifikasi sedemikian rupa untuk setiap peserta didiknya dapat saling berkerja sama dalam mempelajari materi yang diberikan, sehingga peserta didik lebih memahami gerakan-gerakan yang akan di peraktekaan sehingga peserta didik mampu melakukan teknik-teknik dan gerakan yang terdapat di materi *passing bawah* bola voli dengan benar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi bola voli pada siswa kelas XI-6 SMA Negeri 10 Semarang. Model pembelajaran TGT terbukti dapat membantu siswa lebih memahami materi *passing bawah*

bola voli. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi agar siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan* <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/392>
- Halawa, A. N., & Mulyanti, D. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas mutu instansi pendidikan dan pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset* <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/view/757>
- Junanda, H. A., & Solihin, A. O. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa tunarungu. *Journal of Physical and* <https://www.jpoe.stkippasundan.ac.id/index.php/jpoe/article/view/26>
- Milanović, Z., Sporiš, G., Trajković, N., & Fiorentini, F. (2011). Differences in agility performance between futsal and soccer players. In *Sport Sci. sposci.com*. <https://www.sposci.com/PDFS/B0402/SVEE/04 CL 10 ZM.pdf>
- Mustafa, P. S., & Dwiyojo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. ... *Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Ramdan, M., & Hasibuan, M. H. (2024). MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR PASSING BOLA VOLI PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran* <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jlpi/article/view/1210>
- Sarwita, T. (2017). Pengaruh Latihan Passing Bawah Berpasangan Terhadap Ketepatan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Klub Pervodac. *Jurnal Penjaskesrek*. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/777>
- Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli. *Jurnal Porkes*. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/4705>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. ... *Agama Dan Budaya*. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac>

.id/index.php/widyacarya/article/
view/796

Syafruddin, A. (2023). Peran teknologi pendidikan terhadap perubahan pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jtekp/2023/article/view/9961>

Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=M9s7EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teori+ekuitas+dan+fasilitas+pendidikan+jasmani&ots=16MWvr_AKn&sig=hOL6BvJMkYVrfN51x5blqD9k5nA

Widyaningsih, H. (n.d.). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEORI PADA MATA KULIAH SOSIOLOGI OLAHRAGA MELALUI PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODEL. In *journal.unj.ac.id*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/download/9024/6059>

Wijaya, C., & Syahrums. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*.