
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING BAWAH* DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA PUTRA KELAS XI 5 SMAN 2 CIMALAKA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Fitriana¹, Subarna², Angga Nugraha³, N. Siti Nur'aeni Sofa⁴
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 10 Jan 2026
Disetujui 20 Jan 2026
Dipublikasikan 28 Feb 2026

Kata kunci:

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Turnament, hasil belajar, *passaing bawah*, dan bola voli.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar *passing bawah* dalam permainan bola voli pada siswa putra XI 5 SMAN 2 Cimalaka Sumedang tahun pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini didsari oleh rendahnya gerakan-gerakan dan teknik-teknik *passing bawah* pada siswa putra kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka, yang terlihat dari hasil observasi awal maupun pembelajaran. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain *protes-posttes* satu kelompok sampel penelitian adalah siswa putra kelas XI 5 sebanyak 20 orang, yang ditentukan digunakan berupa tes *passing bawah* yang diadaptasi dari buku teknik dasar *passing bawah* dalam permainan bola voli. Perlakuan diberikan dalam bentuk teknik dasar *passing bawah* dalam permainan bola voli dengan metode pembelajaran langsung selama 12 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan signifikan pada siswa SMAN 2 Cimalaka setelah diberikan perlakuan rata-rata tes awal 13,35 simpangan baku 2,94 sedangkan tes akhir sebesar 15,7, yaitu t_{hitung} 7,012 t_{tabel} 1,729. Model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing bawah* dalam permainan bola voli.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April
All rights reserved

*Corresponding Author:

Subarna
Prodi PJKR
Universitas Sebalas April,
Jalan angkrek situ No 19 Sumedang
Email : subarna_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani meupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berfokus pada perkembangan kebugaran jasmani dan kemampuan untuk melakukan dan menikmati kegiatan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani mempersiapkan anak-anak untuk aktif secara fisik, mental, bugar, dan sehat hingga dewasa. Permainan bola voli merupakan permainan yang memiliki tempo cepat sehingga untuk permainan bola terbatas, dan tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Karena dalam permainan bola voli dibutuhkan kondisi untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli

Tujuan olahraga bola voli adalah memukul bola hingga melewati net sekaligus menjatuhkan bola ke lantai lapang lawan. Cara untuk menguasai bola pun tidak sembarangan dibutuhkan suatu penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik yang ada dalam permainan

bola voli yaitu *servis*, *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, dan *block*. Salah satu teknik dasar bola voli yang memegang peranan penting adalah teknik *passing*.

Dalam permainan bola voli *passing* terdiri dari dua macam yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. Muhajir (2016: 45) menjelaskan “*Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman seregunya dengan gerakan tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan”. *Passing* bawah merupakan teknik dasar yang pertama kali diajarkan. kemampuan *passing* bawah harus dimiliki semua peserta didik.

1.1. Permainan bola voli

Permainan bola voli adalah cabang olahraga yang beregu yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam orang yang dipisahkan oleh jarring/net (Ahmadi, 2007). Masing-masing tim berhak memainkan bola sampai tiga kali sentuhan, untuk mengembalikan ke daerah lawan. Seseorang pemain tidak diperbolehkan memainkan bola dua kali berturut-turut.

1.2. *Passing* bawah

Passing bawah merupakan elemen utama untuk mempertahankan regu dari serangan lawan, disamping berperan untuk mempertahankan juga berperan untuk membangun serangan. *Passing* bawah dapat dilakukan dengan satu tangan apabila bola dengan pelan dan depan dengan badan, maka diambil dengan dua tangan, penggunaan sesuai dengan situasi yang hendak dicapai. Jadi dapat diambil kesimpulan *passing* bawah dalam penelitian ini adalah mengoper bola kepada teman yang dilakukam di bawah atau dari bawah ke atas.

1.3. Belajar

Belajar merupakan adanya intraksi adanya interaksi antara stimulus dan respons seseorang dianaggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya. Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya. Menurut Husdarta dkk (2014: 2) “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”.

1.4. Hasil belajar

Menurut Guntung (2010: 121) “Hasil belajar yaitu, perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan ini mengacu kepada tiga ranah yaitu domain afektif, domain kognitif, dan domain psikomotor”. Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan hasil belajar merupakan tingkah kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.

1.5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya serta seperti mereka. Metode ini lebih mengedepankan pembelajaran kelompok, siswa dapat memecahkan masalah bersama sama dengan anggota yang lainnya. Kiranawati (2007: 13) menjelaskan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh

siswatanpa harus ada pembedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajar kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, Kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

1.6. Belajar *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Langkah-langkah belajar passing bawah dalam permainan bola voli menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.

1. Guru mengintruksi siswa untuk melakukan bentuk peregangkan statis dan dinamis sebelum melakukan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli
2. Guru menjelaskan dan menerangkan mengenai *passing* bawah dalam permainan bola voli
3. Guru mendemonstrasikan bagaimana gerakan *passing* bawah dalam permainan bola voli
4. Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli dengan menggunakan latihan yang berulang ulang misalnya setiap bagian siswa melakukan latihan pengulangan sebanyak lima kali, sepuluh kali atau bisa lebih.
5. Guru selalu memantau siswa dan mengamati dalam proses pembelajaran
6. Guru mengevaluasi, mengoreksi hasil akhir pembelajaran.

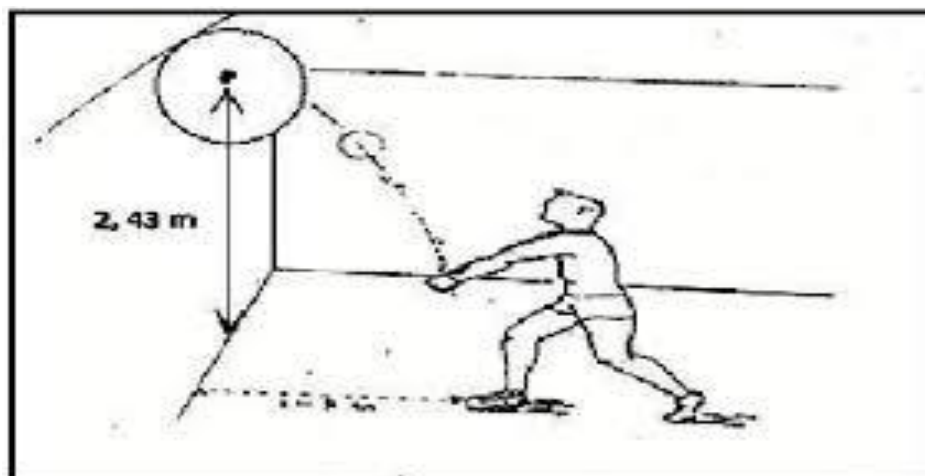
2. METODE PENELITIAN

Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang peneliti ajukan, peneliti ini menggunakan metode eksperimen, yaitu mengadakan kegiatan percobaan terhadap variabel-variabel yang di selidiki untuk mendapatkan suatu hasil. Berhasil tidaknya pembelajar dapat dilihat dari penggunaan metode dan respon siswa terhadap metode yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2010: 84) menjelaskan “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali”. Desain penellitian yang penulis gunakan, yaitu desain pre test post-test yang digambarkan sebagai berikut.

$T_1 \times T_2$

Gambar 1. Desain penelitian

Sugiyono (2017: 80) menjelaskan “Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka Sumedang tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 orang.



Gambar 2. Lapangan tes untuk passing bawah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Pada penelitian ini dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka Tahun Pelajaran 2024/2025. Pengukuran dilakukan melalui tes awal dan tes akhir untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku. Selain itu, dilakukan juga uji normalitas data untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan nilai rata-rata, simpangan baku, dan uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata dan simpangan baku

Tes	Jumlah Sampel	Rata- Rata	Simpangan Baku
Tes awal	N = 20	13,35	2,94
Tes akhir	N = 20	15,7	3,55
selisih	N = 20	2.3	1,47

Dari tabel 1 diatas dapat kita lihat bahwa hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal yaitu 13,35 dan simpangan baku tes awal 2,94 kemudian nilai rata-rata tes akhir yaitu 14,7 dan simpangan baku yaitu 3,55. Nilai tersebut didapat dari hasil hitung skor dengan N = 20 untuk mencari rata dengan menjumlahkan skor yang didapat dari tes kemudian bagi dengan banyaknya sampel (N = 30) dan untuk mencari nilai $\sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Periode Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
Tes awal	0,1736	0,190	NORMAL
Tes akhir	0,1764	0,190	NORMAL

Tabel di atas adalah hasil perhitungan normalitas dan tes awal dan tes akhir subjek penelitian, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan demikian subjek penelitian tersebut memiliki data distribusi normal.

Tabel 3. Hasil perhitungan dan uji signifikan peningkatan Hasil Belajar *passing* bawah

Periode tes	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
Tes awal dan tes akhir	20	7,012	1,729	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dianalisis bahwa nilai t_{hitung} pada taraf nyata 0,05 berada diluar daerah penerima hipotesis $t_{hitung} = 7.012 > t_{tabel} = 1.729$, adapun untuk jumlah hasil peningkatannya yaitu sebesar 17,2%. Dengan demikian diketahui adanya peningkatan tes awal dan tes akhir setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan menggunakan taraf nyata 0,5 diperoleh $t_{hitung} = 7,012$ $t_{tabel} = 1.729$ artinya hipotesis yang diajukan diterima. Adapun pengaruh peningkatan sebesar 17,2%. Hal inimenunjukkan bahwa secara keseluruhan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh dan meningkatkan yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah pada permainan bola voli pada siswa kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka. Jika dilihat dari rata-rata hasil belajar tes awal dan tes akhir, menunjukkan bahwa rata-rata tes awal ini berarti ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelalaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap hasil penelitian, maka simpulan hasildari penelitian ini Adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* bawah pada permainan bola voli kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini di buktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata 0.05 yaitu $t_{hitung} = 7.012 > t_{tabel} = 1.729$ artinya hipotesis yang diajukan diterima. Model pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Team Games Toournamet*) memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bila voli pada siswa

kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan sebesar 17,2%. Hal ini menunjukkan bahwa secara signifikan keseluruhan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah pada siswa kelas XI 5 SMAN 2 Cimalaka tahun belajar 2024/2025.

REFERENSI

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Gunting. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Husdarta., & Saputra, Yudha M.. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Kiranawati. (2007). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Surabaya: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.