



Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar *service* bawah permainan bolavoli

Implementation of cooperative learning model type TGT (Team Game Tournament) on learning outcomes of lower service of volleyball game

Yangwar Bargas¹, Zainal Arifin^{2*}, Asep Angga Permadi³

¹ Universitas Garut, Indonesia, email: yangwarbargas@gmail.com

² Universitas Garut, Indonesia, email: z.arifin.pjkr@uniga.ac.id

³ Universitas Garut, Indonesia, email: angga15@uniga.ac.id

*Koresponden penulis



Info Artikel

Diajukan: 21 Maret 2024

Diterima: 3 September 2024

Diterbitkan: 17 September 2024

Keyword:

Implementation; Team Game Tournament (TGT); underhand service; volleyball.

Kata Kunci:

Implementasi, *Team Game Tournament (TGT)*, servis bawah, bolavoli.

Abstract

This study aims to determine whether applying the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve students' lower service learning outcomes in volleyball games. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK). 13 female students were involved as samples. The instrument used in this study was the lower service test with the AAHPER method. In the pre-cycle, female students' lower service learning outcomes showed an average of 56.53 with fewer criteria. In cycle I, the average value increased to 69.23 with sufficient criteria, showing an increase of 12.69. Furthermore, from cycle I to cycle II, the average value increased again from 69.23 to 81.53 with good criteria, showing an increase of 25 points from pre-cycle to cycle II. The results showed a significant increase in students' average scores from pre-cycle to cycle I and II, with the most significant increase occurring in cycle II. This study concludes that applying the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is proven effective in improving students' lower serve learning outcomes in volleyball games. The TGT model improved students' skills and understanding, so it can be recommended as an effective method for learning the lower serve in volleyball.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar *service* bawah siswa dalam permainan bolavoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 13 siswi perempuan terlibat sebagai sampel dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *service* bawah dengan metode AAHPER. Pada prasiklus, hasil belajar *service* bawah siswa putri menunjukkan nilai rata-rata 56,53 dengan kriteria kurang. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,23 dengan kriteria cukup, menunjukkan peningkatan sebesar 12,69. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II, nilai rata-rata meningkat lagi dari 69,23 menjadi 81,53 dengan kriteria baik, menunjukkan peningkatan sebesar 25 poin dari prasiklus ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari prasiklus ke siklus I dan siklus II, dengan peningkatan terbesar terjadi pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe



Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar servis bawah siswa dalam permainan bolavoli. Model TGT berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai metode yang efektif untuk pembelajaran servis bawah dalam bolavoli.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memegang peranan krusial dalam upaya mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah pembelajaran komprehensif yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai sarana permainan dan olahraga (Alfyanti et al., 2024). Dalam konteks pengajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan berperan sebagai fasilitator dan distribusi pengetahuan, menghadapi siswa sebagai entitas hidup yang membutuhkan arahan menuju kedewasaan dan karakter positif. Tujuan pelajaran penjas adalah menciptakan perubahan yang holistik, mencakup dimensi fisik, mental, dan emosional siswa. Guru juga diharapkan menganggap siswa sebagai entitas yang utuh, tidak hanya memisahkan dimensi fisik dan mental. Kualitas seorang guru tercermin dari tanggung jawabnya dalam mengajar, etika, dan komitmen dalam membentuk potensi siswa dan memajukan sekolah (Arifin, 2017). Kinerja guru dapat dinilai dari tanggung jawabnya dalam menjalankan amanah, profesi yang diembannya, serta moral yang dimilikinya. Hal ini tercermin dalam kepatuhan, komitmen, dan loyalitasnya dalam mengembangkan potensi peserta didik dan memajukan sekolah. Oleh karena itu, dikatakan bahwa guru adalah penggerak pembelajaran dan inisiator belajar siswa, yang diharapkan mampu mengontrol tingkat perkembangan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan penelitian. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2014), pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah suatu proses di mana guru dan siswa (peserta didik) berinteraksi dalam lingkungan sekolah, dan belajar adalah suatu jenis program yang direncanakan dengan matang. Fatria (2017) kemudian menjelaskan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang diinginkan, melibatkan siswa, guru, sarana dan prasarana yang diperlukan, serta lingkungan. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari PJOK sekolah atau mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pentingnya mengelola lingkungan belajar yang kondusif untuk kerjasama siswa berdampak pada efektivitas pengajaran. Keberhasilan belajar tergantung pada umpan balik dari pengajaran dan variasi dalam metode serta teknik pengajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam memodifikasi pembelajaran agar siswa minat atau tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seorang guru harus memiliki ide dalam setiap pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada, agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Kuswoyo, 2013).

Olahraga bolavoli adalah sebuah bentuk permainan yang sangat seru dan tidak membosankan, serta dimainkan oleh enam orang per tim yang dimainkan dilapangan yang berbentuk persegi panjang yang berukuran 18 meter dan lebar 9 meter, memiliki dua tiang dan memiliki pembatas yang disebut net. Olahraga bolavoli sering dimainkan oleh masyarakat setelah melakukan aktivitas kerja dan sebagai sarana untuk menjalin persaudaraan (Irfandi, Sugiyanto, & Kristiyanto, 2015). Untuk memungkinkan peningkatan prestasi, latihan haruslah berpedoman teori-teori serta prinsip-prinsip latihan tertentu (Hidayat, Permadi & Hermawan, 2022). Namun, pembelajaran di Madrasah Aliyah Al-Inayah lebih cenderung berpusat pada guru, yang berdampak pada penurunan minat dan keterlibatan siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar teknik *service* bawah dalam permainan bolavoli, khususnya pada siswa putri Kelas X IIS 1 MA AL-Inayah di Kecamatan Pakenjeng, Kabupaten Garut pada tahun ajaran 2021/2022. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dipilih karena dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berpusat pada guru serta menurunnya minat dan keterlibatan siswa. TGT mendorong partisipasi aktif melalui kompetisi yang menyenangkan dan kolaboratif, meningkatkan motivasi, dan keterampilan sosial siswa. Dengan variasi metode ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan dinamis, serta penilaian dilakukan secara adil berdasarkan kinerja tim dan individual, yang membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa, pembelajaran

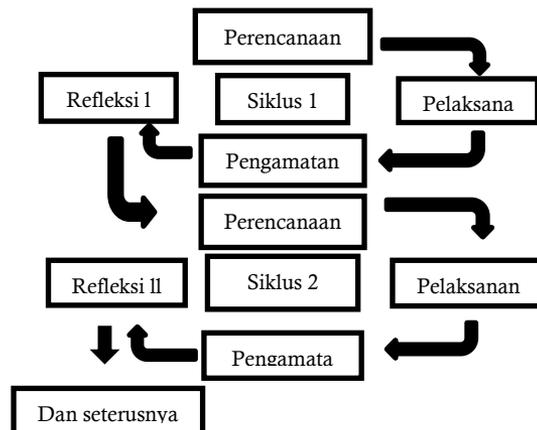
dengan rekan sebaya membuat siswa lebih mudah memaham materi secara aspek kognitifnya, dari aspek afektifnya guru dengan siswa lebih erat interaksinya dan dari aspek keterampilannya lebih kolaboratif dan komunikatif (Wibisono, Kartiko, & Hartoto, 2018).

Untuk memperkuat argumen dalam penelitian ini, hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian oleh Tiya (2013) terkait penerapan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN. Selain itu, penelitian oleh Astutik & Abdullah (2013) menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo. Penelitian lain oleh Mulyani, Djumhana, & Syaripudin (2018) juga menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR. Model pembelajaran kooperatif, khususnya TGT, dinilai efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada berbagai mata pelajaran, seperti fisika (Tiya, 2013), IPS (Astutik & Abdullah, 2013), dan kemampuan kerja sama (Mulyani, Djumhana & Syaripudin, 2018). Penelitian ini mengkhususkan penerapan TGT pada mata pelajaran pendidikan jasmani, dengan fokus pada peningkatan keterampilan *service* bawah dalam permainan bolavoli. Sebelumnya, TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kerja sama di berbagai konteks, namun belum ada yang secara khusus menerapkan TGT pada teknik bolavoli, menjadikan penelitian ini unik dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pembelajaran olahraga. Model ini mendorong kerjasama, kreativitas, dan partisipasi siswa melalui elemen permainan dan kompetisi. Dalam konteks pembelajaran bolavoli, model ini berpotensi meningkatkan penguasaan teknik dasar, khususnya teknik *service* bawah. Selain itu, penelitian juga menunjukkan

bahwa pembelajaran jarak jauh dan daring berdampak pada motivasi belajar, kemampuan motorik, prestasi belajar, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani (Arifin, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas/PTK (*Class Action Research*). PTK dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui beberapa langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan satu minggu sekali. Subjek penelitian ini sebanyak 12 orang siswa putri kelas X IIS 1 MA Al-Inayah. Pendekatan ini dirancang untuk memungkinkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara bertahap dan terstruktur, serta memberikan waktu yang cukup untuk evaluasi dan penyesuaian antara siklus. Dengan format ini, penelitian bertujuan untuk mengamati dan menganalisis peningkatan hasil belajar *service* bawah permainan bolavoli pada siswa secara efektif. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Evaluasi untuk mengukur hasil servis bawah dilakukan menggunakan *AAHPER Serving Accuracy Test* (Yunus, 1992). Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang berupa hasil belajar kognitif

dianalisis dengan teknik deskriptif untuk menentukan persentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk presentasi dan angka.

a. Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

b. Berikut adalah rumus untuk menghitung nilai rata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata - rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Penghitungan persentase menggunakan rumus di atas harus sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar siswa di SMA Al-Inayah. Siswa dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu tuntas dan tidak tuntas, berdasarkan kriteria pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
89 – 100	Sangat Baik
77 – 88	Baik
64 – 76	Cukup
52 – 63	Kurang
40 – 51	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan hasil pengamatan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MA Al-Inayah Pakenjeng, Kabupaten Garut. Penelitian bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *service* bawah dalam permainan bolavoli. Implementasi TGT dilakukan melalui tes keterampilan *service* bawah yang diadakan pada setiap repetisi siklus pembelajaran,

dengan pendekatan taktis selama enam pertemuan yang terbagi dalam siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Inayah Pakenjeng, Jalan Raya Desa Depok, Kecamatan Pakenjeng, Kabupaten Garut, Jawa Barat, dari tanggal 8 Januari hingga 12 Februari 2021. Pengambilan data dilakukan di lapangan sekolah pada pukul 09.00 hingga 11.30 WIB. Subjek penelitian adalah 13 siswa putri kelas X IIS 1 berusia antara 14-16 tahun.

1. Hasil Tes Prasiklus

Sebelum melakukan tindakan pada siklus I dan siklus II, peneliti menggunakan tindakan prasiklus terlebih dahulu. Hasil prasiklus berfungsi untuk mengetahui keadaan awal *service* bawah. Pada hasil nilai tersebut juga digunakan untuk membandingkan dan menentukan standar ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Tes yang digunakan menggunakan tes *service* bawah dengan jumlah siswa yang terlibat sebanyak 13 siswi. [Tabel 2](#) adalah hasil tes servis bawah pada permainan bolavoli pada tahap prasiklus.

Tabel 2. Hasil Tes Servis Bawah Prasiklus

No	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	0	0%	= $\frac{735}{13}$	= $\frac{0}{13}$
2	77 – 88	Baik	0	0%		
3	64 – 76	Cukup	0	0%		
4	52 – 63	Kurang	11	85%	= 56,53	= 0%
5	40 – 51	Sangat Kurang	2	15%		
Jumlah			13	100%		

Berdasarkan data yang tercantum dalam [Tabel 2](#), dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil tes *service* bawah siswa pada tahap prasiklus adalah 56,53, yang diklasifikasikan sebagai tinggi. Meskipun demikian, hasil tersebut dianggap tidak memuaskan karena masih dianggap rendah. Dari total 13 siswa yang diuji, tidak ada yang mencapai predikat sangat baik dengan frekuensi 0% dari total.

2. Hasil Siklus I

Adapun hasil penelitian program siklus I, merupakan tindakan tertinggi dan pemecahan masalah dari prasiklus. Oleh karena itu, tindakan siklus I dilakukan untuk meningkatkan teknik *service* bawah melali pembelajaran PJOK. Hasil

penelitian pada siklus I tersebut secara rinci diuraikan. Siswa yang mengikuti tes pembelajaran penjas berjumlah 13 siswa putri, secara keseluruhan hasil tes penjaskes dengan memodifikasi pembelajaran bola voli pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Servis Bawah Siklus I

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Ninai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	0	0%	= $\frac{900}{13}$	= $\frac{12}{13}$
2	77 – 88	Baik	1	8%		
3	64 – 76	Cukup	11	85%	= 69.23	= 92%
4	52 – 63	Kurang	1	8%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	0	0%		
Jumlah			13	100%		

Menurut data yang tertera dalam [Tabel 3](#), diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai tes *service* bawah siswa pada siklus 1 adalah 69.23, yang diklasifikasikan sebagai tinggi. Meskipun demikian, nilai ini dianggap kurang memuaskan karena masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai rendah. Dari total 13 siswa yang diuji, tidak ada yang mencapai predikat sangat baik dengan frekuensi 0%. Sebanyak 8% siswa memperoleh nilai baik dalam rentang 77-88, sedangkan 85% siswa memperoleh nilai cukup (64-76) dengan jumlah frekuensi sebanyak 11. Terdapat 8% siswa, yang berjumlah 1 frekuensi, memperoleh nilai kurang dengan kriteria penilaian 52-63. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat kurang (40-51) dengan frekuensi 0%.

3. Hasil Siklus II

Adapun hasil penelitian program siklus II, merupakan tindakan tertinggi dan pemecahan masalah dari siklus I. Oleh karena itu, tindakan siklus II dilakukan untuk meningkatkan teknik *service* bawah melali pembelajaran PJOK. Hasil penelitian pada siklus II tersebut secara rinci diuraikan. Siswa yang mengikuti tes pembelajaran penjas berjumlah 13 siswa putri, secara keseluruhan hasil tes penjaskes dengan memodifikasi pembelajaran bola voli pada siklus II dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Tes Servis Bawah Siklus II

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	2	15%	= $\frac{1060}{13}$	= $\frac{13}{13}$
2	77 – 88	Baik	9	70%		
3	64 – 76	Cukup	2	15%	= 81.53	= 100%
4	52 – 63	Kurang	0	0%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	0	0%		
Jumlah			13	100%		

Menurut data yang tercantum dalam [Tabel 4](#), hasil rata-rata tes *service* bawah siswa pada siklus II mencapai 100, yang dikategorikan sebagai tinggi. Dengan nilai rata-rata tersebut, dapat dianggap sangat memuaskan karena semua siswa telah mencapai nilai yang memenuhi atau melampaui standar yang ditetapkan. Dari total 13 siswa yang diuji, 15% atau 2 siswa meraih predikat sangat baik. Sebanyak 70% atau 9 siswa memperoleh nilai baik dalam rentang 77-88. Selanjutnya, 15% atau 2 siswa memperoleh nilai cukup (64-76). Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang atau sangat kurang, dengan persentase frekuensi 0% untuk kedua kriteria tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan *service* bawah dalam permainan bolavoli. Penerapan TGT menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II, dengan nilai rata-rata keterampilan *service* bawah meningkat dari 56,53 pada prasiklus, menjadi 69,23 pada siklus I, dan mencapai 81,53 pada siklus II. Permainan bola voli merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas permainan dan olahraga ([Rihatno & Gunawan, 2018](#)).

Keefektifan TGT dalam meningkatkan keterampilan *service* bawah disebabkan oleh kemampuannya untuk menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Melalui permainan dan turnamen yang melibatkan semua siswa, TGT memotivasi siswa untuk aktif berlatih dan memahami teknik dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Pendekatan

ini meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki motivasi mereka, dan mendukung kerja sama yang efektif, sehingga keterampilan teknis mereka juga meningkat. Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu agar para siswa dapat mengembangkan setiap potensi yang ada pada dirinya agar dapat menjadi manusia yang seimbang antara kehidupan pribadinya dan sosial (Herawati, 2021).

Model TGT menawarkan manfaat signifikan dalam pembelajaran berbasis gerak. Selain meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, TGT juga memotivasi siswa melalui unsur kompetisi, yang membantu mereka lebih bersemangat dalam berlatih dan memperbaiki keterampilan. Model ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat saling belajar dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, sambil berlatih dalam konteks yang menyenangkan. Gull (2015) menyatakan bahwa, *Cooperative learning when using as instructional strategy has positive effect on students academic achievement*, serta Altun (2015) menyatakan bahwa, *the cooperation based learning-teaching environment provided opportunities to be successful, contributed to the development of social and personal skills*. Penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas TGT dalam berbagai konteks olahraga. Indahwati & Utomo Putra (2018) melaporkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan kerjasama dalam permainan sepak takraw.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan. Jumlah subjek yang relatif kecil, yaitu 13 siswa, membatasi generalisasi hasil penelitian untuk populasi yang lebih besar. Selain itu, karena menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini berfokus pada konteks spesifik dan mungkin tidak sepenuhnya menggambarkan efektivitas TGT dalam skala yang lebih luas. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan desain yang lebih komprehensif dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas TGT dalam pembelajaran olahraga. Selain itu, ada berbagai penelitian yang membahas penggunaan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran bolavoli, seperti pendekatan andragogis (Guntur, 2009), pendekatan taktik dan teknik, serta metode kooperatif tipe TGT (Sumbodo, 2016). Latihan

adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya (Harsono, 2015). Latihan yang terstruktur serta pemberian program latihan yang tepat dan porsi latihan yang pas membuat tujuan dari program latihan tersebut mendapatkan hasil yang baik (Rifan, Permadi & Arifin, 2023).

KESIMPULAN

Hasil temuan disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan teknik *service* bawah pada permainan bolavoli. Guru PJOK disarankan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam permainan bolavoli, utamanya dalam materi servis bawah permainan bolavoli. Peneliti menyarankan juga agar model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya diterapkan pada materi permainan bolavoli, namun juga pada permainan bola besar lainnya. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan dengan melibatkan subyek dalam angka lebih besar dan dengan variable lain seperti minat siswa terhadap permainan bolavoli sebagai variable moderator untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada siswa yang berminat saja atau keduanya.

REFERENSI

- Altun, S. (2015). The effect of cooperative learning on students' achievement and views on the science and technology course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451-468. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/91>
- Alfyanti, A., Siregar, F. H., Padang, I. N., Ginting, J. R., Melati, S. A., & Siregar, F. S. (2024). Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi Anak Sekolah Dasar. *JETBUS: Journal of Education Transportation and Business*, 1(1), 26-33. <https://doi.org/10.57235/jetbus.v1i1.2722>
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- IPS Siswa Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of cooperative learning on students' academic achievement. *Journal of education and learning (EduLearn)*, 9(3), 246-255.
- Guntur, O. (2009). Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 10-18. <http://dx.doi.org/10.21831/jpji.v6i2.436>
- Harsono. (2015). *Kepelatihan Olahraga*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Herawati, A., Abduloh, A., & Resita, C. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Passing Bawah di Kelas VIII SMPN 1 Pondoksalam Purwakarta. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4456>
- Hidayat, R. A., Permadi, A. A., & Hermawan, I. (2022). Pengaruh Latihan Reaksi terhadap Performance Goalkeeper. *Jurnal Porkes*, 5(1), 178-188. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5187>
- Indahwati, N., & Utomo Putra, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(01), 15-18. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/25931>
- Irfandi, Sugiyanto, & Kristiyanto, A. (2015). Pengembangan Model Latihan Teknik Servis Bawah, Servis Atas Dan Cekis Dalam Bolavoli. *Jurnal Penjaskesrek*, 2(2), 22-50. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v2i2.907>
- Kuswoyo, C. Y. (2013). Meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli mini melalui permainan bola berantai pada Siswa kelas V SD Negeri Tenganan 01 Kec. Tenganan Kab. Semarang Tahun 2013. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Listari, F. F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 136-140.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38-45. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/14067>
- Rifan, A., Permadi, A. A., & Arifin, Z. (2023). Latihan First Touch Terhadap Keterampilan Dasar Sepak Bola. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 5(2), 99-109. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjsc/article/view/18897>
- Rihatno, T., & Gunawan, G. (2018). Peningkatan Keterampilan Passing Bawah

- Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Bola Modifikasi. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(1), 48–55. <https://doi.org/10.21009/GJIK.091.04>
- Sumbodo, P. P. (2016). Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2014). Strategi Belajar Mengajar. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 177–190.
- Wibisono, R., Kartiko, D. C., & Hartoto, S. (2018). Improve the motivation of learning and learning outcomes passing down volleyball through cooperative learning model. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 5(2), 39-45. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v5i2.14954>
- Yunus, M. (1992). Olahraga Pilihan Bolavoli. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral.