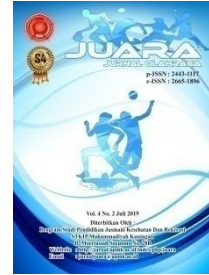




## JUARA: Jurnal Olahraga

E-ISSN 2655-1896 ISSN 2443-1117

<https://doi.org/10.33222/juara.v5i1.818>



### Meningkatkan Hasil Belajar Perwasitan Bolavoli Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament

#### *Improving Learning Outcomes of Student's Volleyball Arbitration using the Team Games Tournament Learning Model*

Pnatmo Welhelmin Masi<sup>1</sup>, Magdalena Rambu Pisu Wasak<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Kristen Artha Wacana, Jl. Adi Sucipto

No.147, Oesapa, Klp. Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

email: [pnatmo@ukaw.ac.id](mailto:pnatmo@ukaw.ac.id)<sup>1</sup>, [rambuwasak@ukaw.ac.id](mailto:rambuwasak@ukaw.ac.id)<sup>2</sup>

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima 04 Desember 2019

Disetujui 23 Januari 2020

Dipublikasikan 28 Januari 2020

*Keywords:*

*Team Games Tournament, Cooperative Learning Models, Learning Outcomes, Physical Education, Volleyball Arbitration*

#### Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar perwasitan bolavoli peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari S. Kemmis dan R. McTaggart dengan melibatkan 40 orang peserta didik. Data diambil menggunakan tes hasil belajar lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil belajar peserta didik meningkat pada tindakan siklus ke 3, dengan peningkatan hasil belajar siklus 1 ke siklus 2 sebesar 15% dikarenakan peserta didik mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT dan siklus ke 2 ke siklus ke 3 sebesar 62,5% dikarenakan pendidik, praktisi dan peserta didik berkolaborasi secara intens melakukan latihan, simulasi dan demonstrasi sehingga membantu mereka dalam memahami serta mempraktikkan cara mewasiti permainan bolavoli. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dengan pelibatan praktisi dalam bentuk simulasi dan demonstrasi perwasitan dapat diterapkan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berbasis pada pengetahuan dan keterampilan.*

#### Abstract

*The purpose of this study is to improve the learning outcomes of student volleyball arbitration using the Team Games Tournament learning model. This study uses a class action research design from S. Kemmis and R. McTaggart involving 40 students. Data were taken using a test of learning outcomes then were analyzed through descriptive quantitative method. It showed that student learning outcomes have increased in the action of cycle 3. The increasing of learning outcomes in cycle 1 to cycle 2 was 15% because the students were getting used to the TGT learning model and cycle 2 to cycle 3 was 62.5% because the educator, practitioners and the students collaborated intensely doing exercises, simulations and demonstrations so as to help them understand and practice how to referee*

---

*the game of volleyball. Conclusion of this research is the TGT learning models with the practitioner's involvement in the form of simulation and demonstration of arbitration can be applied by educators to improve students learning outcomes based on knowledge and skills.*

© 2020 Pnatmo Welhelmin Masi, Magdalena Rambu Pisu Wasak  
Under the license CC BY-SA 4.0

---

✉ Alamat korespondensi: Jl. Adisucipto, PO. Box 147, Oesapa, Kupang, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

E-mail: [pnatmo@ukaw.ac.id](mailto:pnatmo@ukaw.ac.id)

NoHandphone : +62 85237732022

## PENDAHULUAN

Diera sekarang ini, era yang penuh dengan persaingan hampir dalam setiap aspek kehidupan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dilakukan pemerintah untuk mempersiapkan diri menyambut persaingan tersebut adalah bidang pendidikan menjadi perhatiannya. Wujud perhatian pemerintah adalah memberikan kebebasan kepada setiap anak-anak untuk mengenyam pendidikan, baik dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Perhatian pemerintah secara khusus kepada anak-anak yang kurang mampu dengan memberikan kartu pintar. Perhatian pemerintah juga di arahkan kepada pendidik untuk mengembangkan potensi diri pendidik dalam hal ini profesi pendidik, guna untuk kualitas pendidik dan anak-anak yang di didik. Oleh karena itu pendidik harus mengetahui dan memahami komponen profesionalismenya dalam melaksanakan pembelajaran.

Pendidik yang kompeten adalah mereka yang mampu mengefektifkan dan mengefisiensikan pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran dengan kepakaran, kepribadian, serta relasi sosialnya guna mengeksplorasi potensi peserta didik secara maksimal (Blegur, Wasak, & Manu, 2017). Dengan memfasilitasi proses eksplorasi peserta didik, maka pendidik dapat mencirikan kepribadian yang kompeten dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi untuk mencapai tujuan pendidikan

secara keseluruhan (Ramadan, 2019), sehingga pendidik harus mampu menawarkan berbagai metode pembelajaran yang berdampak terhadap peningkatan kapasitas diri peserta didik. Pembelajaran akan tercapai dengan metode metode pembelajaran yang mendorong demonstrasi, simulasi, dan latihan dari peserta didik dalam memandu jalannya permainan dan atau pertandingan bolavoli. Mengapa demikian? Sebab dalam aktivitas pembelajaran perwasitan, peserta didik belajar untuk memahami, mengetahui, bahkan memiliki keterampilan, dan sikap bagaimana mewasiti pertandingan, yang meliputi ketepatan meniup peluit, kecepatan dan ketepatan mengambil keputusan dan isyarat-isyarat wasit sehingga dalam pembelajaran perwasitan bolavoli peserta didik berperan aktif di setiap materi.

Pernyataan senada dengan (Sunardi, et al., 2012) dan dalam penelitian (Ridwan, 2015) mengatakan bahwa seorang wasit harus memiliki kemampuan bawaan yang berupa kecepatan dan ketepatan reaksi, menguasai peraturan dan isyarat-isyarat dalam perwasitan, dan tegas (Aulia, 2016). Wasit bolavoli dalam memimpin sebuah pertandingan harus berdiri diatas garis kebenaran, dan peraturan-peraturan dalam bola voli.

Pencapaian tujuan pembelajaran perwasitan bolavoli cenderung mendapatkan beberapa hambatan, seperti yang diamati pendidik menggunakan metode penyampaian informasi, intruksi, tanya jawab untuk mengumpan peserta didik aktif namun peserta didik lebih banyak diam dan mengikuti

instruksi dari pendidik. Hal ini nyatanya membuat kelas belajar didominasi oleh pendidik (Nurzaman, 2017). Padahal motivasi amat ditentukan oleh metode mengajar, misalnya metode *teams games tournament* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar (Nugroho & Tuasikal, 2013).

Hal ini tentu menjadikan pendidik berbesar hati untuk berani dan berusaha meninggalkan strategi atau metode-metode pembelajaran lama atau konvensional yang belum mendukung totalitas peserta didik dalam belajar, misalnya dalam pengembangan harga diri (Nurzaman, 2017), tingkat partisipasi (Francisko, Imran, & Puspitasari, 2013). Dengan demikian, apabila strategi atau metode yang semacam itu (konvensional), diakui bahwa pencapaian pembelajaran tidak optimal, sebab peserta didik menjadi pasif, aktivitas belajar partisipatif, serta tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran perwasitan bolavoli.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melainkan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Hal ini senada dengan ungkapan (Lestari, Hariyani, & Rahayu, 2018) bahwa pembelajaran kooperatif membuat siswa dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran, yakni memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang pembelajaran kooperatif. Hal tersebut seperti penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi, Budiman, & Saepudin, 2018), pembelajaran sepak takraw pada siswa SD yang menggunakan pembelajaran TGT meningkat dari siklus awal dan tindakan ke siklus akhir dan tindakan mengalami

peningkatan kerjasama dan keterampilan siswa. Model pembelajaran TGT juga memberikan pengaruh terhadap sportivitas siswa dalam pendidikan jasmani (Sobarna, 2016). (Rahmat, Suwanto, & Rasto, 2018) peneliti melakukan penelitian dengan meninjau pustaka tentang TGT dan pemahaman konsep yang dilakukan dari beberapa *database* seperti *elsevier* dan *google scholar*. Penelitian yang dilakukan (Ramadhan, 2019) menggunakan eksperimen (pre-post test) TGT terhadap hasil belajar lompat jauh.

Dari hasil penelitian diatas pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan tipe pembelajaran yang direkomendasikan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulunya adalah kolaborasi pendidik dan praktisi wasit bolavoli serta memadukan pengetahuan dan gerak pada saat yang bersamaan, di mana peserta harus melihat gambar baru dipraktikkan. Pembelajaran TGT dengan cara kolaborasi pendidik dan praktisi wasit bolavoli bisa memudahkan serta menjadi salah satu referensi bagi pendidik dalam pembelajaran perwasitan bolavoli.

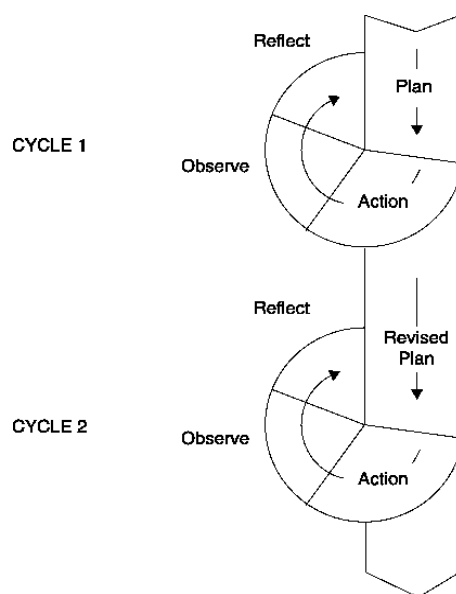
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar perwasitan bolavoli peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

## **METODE PENELITIAN**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) model S. Kemis dan R. McTaggart. Desain ini dimulai dengan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian ini melibatkan peserta didik (mahasiswa) kelas VI A program studi PJKR Universitas Kristen Artha Wacana yang aktif mengikuti perkuliahan Perwasitan Cabang Olahraga berjumlah 40 orang (laki-laki 36 dan perempuan 4 orang). Obyek dalam penelitian

ini adalah hasil belajar (kognitif dan keterampilan) perwasitan bolavoli.

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Data dikumpulkan dengan menggunakan pedoman pengamatan untuk melakukan identifikasi terhadap keterlaksanaan sintaks pembelajaran TGT, meliputi: 1) penyajian kelas; 2) membentuk kelompok; 3) membuat *game*; 4) turnamen; dan 5) penghargaan kelompok (20 item pernyataan). Dan Tes untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran perwasitan bolavoli (20 item pertanyaan).

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif bertalian dengan keterlaksanaan sintaks metode TGT dan hasil belajar peserta didik yang diberikan tindakan sesuai dengan data dari pedoman pengamatan dan hasil tes peserta didik. Kriteria ketuntasan menggunakan rumus range rentangan dari (Widoyoko, 2012)

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	16-20	Baik	Tuntas
2.	11-15	Cukup	Tidak tuntas
3.	6-10	Kurang	Tidak tuntas
5.	1-5	Buruk	Tidak tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil belajar (kognitif dan keterampilan) perwasitan bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus 1 adalah 6 orang peserta didik berada

pada kategori Buruk (1-5), 21 orang peserta didik berada pada kategori Kurang (6-10), 11 orang peserta didik berada pada kategori Cukup (11-15), dan 2 orang peserta didik

berada pada kategori Baik (16-20). Dengan demikian, angka ketidakuntasan peserta didik masih sangat tinggi, yakni 95%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus 1

No.	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	Baik (16-20)	2	5
2.	Cukup (11-15)	11	27,5
3.	Kurang (6-10)	21	52,5
5.	Buruk (1-5)	6	15
6.	Jumlah	40	100

Hasil belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT masih jauh dari standar ketuntasan, karena hanya 5% peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, pendidik melaksanakan pembelajaran pada siklus 2 dengan tetap menggunakan tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Waktu yang dibutuhkan tiap tahapan harus diperhatikan, penyajian materi dengan volume suara yang besar dan tegas, setelah penyajian materi.

Selain itu, praktisi juga mempraktikkan gerak isyarat wasit dalam permainan bolavoli dan lebih ditekankan pada bagian materi yang belum dipahami peserta didik. *Booster 2* harus melakukan klarifikasi jawaban untuk tiap soal,

kunci jawabannya diberikan oleh pendidik, rekan dan praktisi, pendidik menyediakan hadiah sebagai penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pada siklus 2 menunjukkan kemajuan, di mana tidak ada peserta didik yang mendapat nilai pada kategori Buruk, 7 orang peserta didik berada pada kategori Kurang, 25 orang peserta didik berada pada kategori Cukup, dan 8 orang peserta didik berada pada kategori Baik (lihat tabel 3). Data ini menjelaskan bahwa pembelajaran perwasitan bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan, namun belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Oleh karena itu, dilanjutkan dengan siklus 3.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus 2

No.	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	Baik (16-20)	8	20
2.	Cukup (11-15)	25	62,5
3.	Kurang (6-10)	7	17,5
5.	Buruk (1-5)	0	0
6.	Jumlah	40	100

Refleksi hasil pengamatan pada siklus ini menunjukkan bahwa peserta didik berhasil dalam melaksanakan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Peserta didik juga menunjukkan hasil optimal tentang

keterampilan dalam mewasiti, khususnya melakukan isyarat wasit dalam permainan bolavoli (lihat tabel 4). Hasil belajar perwasitan bolavoli dengan model pembelajaran TGT pada siklus 3 menunjukkan

data bahwa tidak ada peserta didik yang mendapat nilai pada kategori Buruk dan Kurang atau tidak tuntas.

Data lainnya menunjukkan 7 orang peserta didik mendapat nilai pada kategori Cukup dan 33 orang peserta didik mendapat pada kategori Baik. Oleh karena itu, pendidik

menghentikan penelitian tindakan ini pada siklus 3 karena peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan sebagai pada tabel 1. Akan tetapi, peserta didik terus diajari keterampilan perwasitan sampai berakhirnya pembelajaran semesteran.

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus 3

No.	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	Baik (16-20)	33	82,5
2.	Cukup (11-15)	7	17,5
3.	Kurang (6-10)	0	0
5.	Buruk (1-5)	0	0
6.	Jumlah	40	100

### Pembahasan

Ada banyak model pembelajaran yang telah berkembang di era sekarang ini sebagai media untuk memudahkan pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, pendidik harus selektif dalam memilih model pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran serta kondisi dan kebutuhan peserta didik, karena berdampak terhadap pencapaian hasil belajar (Ramadhan, 2019). Penelitian telah memberi bukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk saling mendukung (Kustiawan, 2016) dan bekerjasama (Triowati & Wijayanti, 2018). Hal ini terbukti dengan adanya perubahan terhadap peserta didik yang cepat menguasai materi sekaligus benar saat mempraktikkan perwasitan bolavoli.

Peserta didik mengalami kemajuan belajarnya yang lebih signifikan dari siklus 2 ke siklus 3. Hal ini dikarenakan mereka telah mendapatkan berbagai informasi dan pengalaman tentang aplikasi model pembelajaran TGT. Model ini juga sekaligus memotivasi peserta didik untuk bekerjasama (Kustiawan, 2016) serta merangsang peserta didik untuk berpikir secara kritis (Rusnadi,

Parmiti, & Arini, 2013) dan kreatif (Kusumadewi, 2016) yang dimanifestasikan dalam bentuk gerakan-gerakan perwasitan. Apabila mereka tidak mampu memotret gerakan dengan baik dari kartu, maka akan terjadi kesalahan bersambung. Ada peserta didik yang juga cukup peka dengan melakukan klarifikasi gerakan yang benar, walaupun peserta didik sebelumnya mendemonstrasikan gerak yang keliru.

Hasil belajar perwasitan bola voli pada siklus 1 ke siklus 2 meningkat 15% dikarenakan peserta didik sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT (Asih, 2018). Peserta didik aktif dalam pembelajaran (Lestari, Hariyani, & Rahayu, 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif membuat siswa dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran, yakni memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran yang menyenangkan, dan setiap gerakan isyarat wasit di lakukan konfirmasi (Hary & Firdiansyah, 2019) pemberian evaluasi secara langsung apabila terjadi kesalahan. Sedangkan pada siklus 2 ke siklus 3 meningkat 62,5% dikarenakan pendidik

menyampaikan materi dengan volume suara yang besar sehingga dapat didengar oleh seluruh peserta didik, sebagaimana yang dikatakan (Asih, 2018, hal. 67) pengintruksian kepada peserta didik dengan volume suara yang tinggi. Setelah pendidik meyampaikan materi kemudian praktisi mempraktekkannya dan melakukan klarifikasi pada tiap kartu pertanyaan. Peserta didik makin terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena *game* dan turnamen sama dengan siklus 1 dan siklus 2 (Asih, 2018, hal. 72) . Mereka juga melakukan kerjasama agar cepat menyelesaikan turamen dengan praktik perwasitan yang benar, sehingga model TGT juga turut melatih kerjasama peserta didik (Khoiriah & Yudiana, 2016). Kebersamaan dalam kelompok *game* nyatanya mampu melatih peserta didik untuk saling membantu dengan berbuat benar saat mendapatkan tugas (Sobarna, 2016). Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Noviana & Okimustava, 2016). Saat pelaksanaan pembelajaran, pendidik, praktisi dan peserta didik berkolaborasi secara intens melakukan latihan, simulasi dan demonstrasi sehingga membantu mereka dalam memahami serta mempraktikkan cara mewasiti permainan bolavoli.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar. Penelitian sebelumnya juga telah memberikan bukti empiris bahwa peserta didik yang dikenakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dikenakan model pembelajaran konvensional (van Wyk, 2011; Fajri, Martini, & Nugroho, 2012; Awofala, Fatade, & Ola-Oluwa, 2012). Pada pembelajaran berbasis keterampilan, model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan keterampilan bermain bolavoli (Suherman, 2016) serta meningkatkan teknik passing kaki bagian dalam permainan sepakbola (Hartanto,

Insanisty, & Arwin, 2017), meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas (Martindar & Hartati, 2014), serta meningkatkan hasil belajar lompat kangkang (Hidayati & Muhammad, 2014). Dengan demikian, penelitian ini mendukung penelitian dari peneliti sebelumnya.

## SIMPULAN

Metode *team games tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar perwasitan bolavoli peserta didik. Walaupun peserta didik belajar dengan dominasi motorik, bukan berarti selamanya metode mengajar selalu kaku dan monoton, akan tetapi pengayaan sesuai kondisi kontekstual dari aspek materi maupun peserta didik amat menentukan penerapan metode pembelajaran. Aktivitas yang berbasis pada *games* dan *tournament* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendorong partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pelibatan praktisi dan proses klarifikasi amat menentukan efektif dan efisiennya pencapaian hasil belajar, karena materi yang diajarkan berkaitan dengan keterampilan. Metode TGT telah berhasil mengkombinasikan antara pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk kartu isyarat perwasitan bolavoli. Penelitian ke depannya dapat mengembangkan berbagai *game* dan atau turnamen yang lebih kompleks guna mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan artikulasi dari peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (hasil belajar perwasitan bolavoli).

Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perwasitan bola voli yang dominan dilakukan oleh pendidik adalah pembelajaran konvensional maka pendidik dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai variasi dalam pembelajaran perwasitan bola voli yang dapat menunjang hasil belajar.

2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 89-96.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih tim peneliti sampaikan kepada Universitas Kristen Artha Wacana yang telah mensponsori dana dalam Skim Penelitian Unggulan Fakultas dengan nomor kontrak: 35/LP-UKAW/P.10/VII.2019.

## DAFTAR PUSTAKA

Asih, B. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong*. Yogyakarta: <http://eprints.uny.ac.id/57566/1/LAPORAN%20SKRIPSI%20LENGKAP.pdf>.

Aulia, F. (2016). Instrumen Penilaian Kinerja Wasit Bola Voli. *Jurnal Sport Pedagogy, Volume 6 Nomor 1*, 7.

Awofala, A. O., Fatade, A. O., & Ola-Oluwa, S. A. (2012). Achievement in Cooperative versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classrooms in Nigeria. *International Journal of Mathematics Trends and Technology*, 3(1), 7-12.

Blegur, J., Wasak, M. R., & Manu, L. (2017). Penilaian Formatif Peserta Didik atas Kompetensi Pendidik dalam Proses Pembelajaran. *Satya Widya*, 33(2), 117-127. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p117-127>.

Fajri, L., Martini, K. S., & Nugroho, A. (2012). Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi dengan Teka-Teki Silang bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Pada Semester Genap Tahun Ajaran

Francisko, E., Imran, & Puspitasari, I. D. (2013). Perbedaan Metode Konvensional dan Metode Bermain terhadap Partisipasi Belajar Penjas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(11), 1-15.

Hartanto, Y., Insanisty, B., & Arwin. (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. DOI: <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3466>.

Hary, V., & Firdiansyah, B. (2019). Model Latihan Menyerang Sepakbola Usia 16 Tahun. *Juara: Jurnal Olahraga*, 16.

Hidayati, N., & Muhammad, H. N. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Lompat Kangkang Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) (Studi pada Siswa Kelas X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 350-353.

Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, Y., Purwandar, Hiryanto, & Kusmaryani, R. E. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.%20Rita%20Eka%20Izzaty,%20S.Psi.,%20M.Si./Buku%20PPD-revisi%20akhir.pdf>.

Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM: Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.



- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Khoiriah, D. S., & Yudianta, Y. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama dalam Pembelajaran Permainan Hoki. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 27-37. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3661>.
- Kustiawan, A. A. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Normal Bolavoli Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal SPORTIF*, 2(1), 13-35. DOI: [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v2i1.653](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.653).
- Kusumadewi, O. N. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran TGT Berpendekatan Multidimensi SPUR dengan Tinjauan Minat. *Seminar Nasional Matematika* (hal. 50-57). Semarang: Fakultas Matematika, Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, S. E., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *PI: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116-126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>.
- Martindar, F. B., & Hartati, S. C. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Crawl) (Studi pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 164-170.
- Noviana, E., & Okimustava. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. *JRKPFUAD*, 3(1), 16-18. DOI: <http://dx.doi.org/10.12928/jrkpf.v3i1.4541>.
- Nugroho, D. R., & Tuasikal, A. R. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Nurzaman, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional terhadap Pembentukan Self-Esteem. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 151-161. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.42>.
- PBVSI. (2017). *Peraturan Resmi Bolavoli 2017-2020*. Jakarta: Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia.
- PBVSI. (2017). *Peraturan Resmi Bolavoli Seluruh Indonesia 2017-2020*. Peraturan Resmi Bolavoli Seluruh Indonesia.
- Rahmat, F. L., Suwanto, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui Teams Games Tournament. *Sosio Didaktika: Social Science Educational Journal*, 5(1), 15-23. DOI: 10.15408/sd.v1i1.9518.
- Ramadan, G. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(1), 1-10.

- <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>.
- Ramadhan, G. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh. *Journal of Physical Education and Sport*, 1(1), 26-37.
- Ridwan, M. F. (2015). *Tingkat Kepuasan Atlet terhadap Kinerja Wasit Pada Kejuaraan Bola Voli Senior Propinsi Daerah Istimewah Yogyakarta Tahun 2014*. Yogyakarta: [http://eprints.uny.ac.id/25509/1/SKRI\\_PSI.pdf](http://eprints.uny.ac.id/25509/1/SKRI_PSI.pdf).
- Rusnadi, N. M., Parmiti, D. P., & Arini, N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Udiksha*, 1(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v1i1.881>.
- Sahudi, U. (2014). *Hubungan Klasifikasi Wasit dan Pengalaman Mewasiti dengan Kinerja Wasit Bola Voli Di Jawa Barat*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu).
- Sobarna, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Sikap Sportivitas Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 82-93. DOI: <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v5i2.377>.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan TGT (Teams Games Tournament) terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8-15. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5659>.
- Sunardi, J., Guntur, Wicaksono, D., Salim, N., Ridwan, M. F., & Santoso, E. (2012). *Pelatihan Wasit Bola Voli PBVSI Kabupaten Sleman*. Yogyakarta: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198208262008121001/pengabdian/laporan-akhir-komplit-pelatihan-wasit-bola-voli-pbvs-i-kabupaten-sleman.pdf>.
- Triowati, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *J Pijar MIPA*, 13(2), 110-118. DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v13i2.752>.
- van Wyk, M. M. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Social Science*, 26(3), 183-193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>.
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1 (2) 1-9.
- Widoyoko, S. E. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education Vol.1, No.2, Desember 2014*, 324.