Journal of Physical Education and Sport Science
Vol. 6, No. 1, April 2024, pp, 1-5
ISSN: 2685-2136 DOI:
Jurnal homepage: http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jpess/index

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING ATAS PADA PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VI SDN 2 CIPAKEM

Agus[1)], Nanang Mulyana[2)]

[1,2]Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2024

Disetujui Maret 2024

Dipublikasikan April 2024

Keywords:

Teams Games Tournament, Top Passing.

Abstract

The purpose of this study is to improve the learning outcomes of passing over in volleyball games through the Teams Games Tournament learning model in class VI SDN 2 Cipakem. This type of research is classroom action research. The subjects in this study were sixth grade students consisting of 16 students with 7 male students and 9 female students. Based on the results of the Upper Passing assessment test in the Volleyball Game through the Teams Games Tournament Learning Model for Class VI SDN 2 Cipakem in the first cycle of 16 students, the scores of students who have reached the KKM are 5 people with a percentage of 31%, while 11 students have not reached the KKM score. KKM with a percentage of 69%. So this research was continued with the implementation of the second cycle and the results increased by the number of 16 students, then the score of students who had reached the KKM were 12 people with a percentage of 75%, while 4 students had not reached the KKM score with a percentage of 25%.

© 2024 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:
Author, Agus
Departement, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Afiliasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan
Email: agus73331@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Sanur (2016) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Untuk mencapai tujuan penjas melalui permainan bola voli diperlukan suatu pendekatan pembelajaran atau metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dasar anak. Selain itu guru pendidikan jasmani hendaknya memahami hakekat pendidikan jasmani dan dituntut untuk dapat menyajikan materi pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, tetapi variatif, dapat menumbuhkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan senang dan bersungguh-sungguh.

Menurut pengamatan peneliti, siswa-siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Cipakem selain penguasaan gerak dasar yang masih rendah saat melakukan passing atas hasilnya masih banyak siswa yang salah melakukan gerakannya antara lain pada saat melakukan passing atas, dilihat dari sikap persiapan, saat berdiri maupun meletakkan posisi kedua tangan. Selain itu penggunaan metode

pembelajaran yang kurang tepat. Guru penjas mengajar permainan Bola voli dengan menggunakan metode drill atau latihan dalam permainan Bola voli. Pembelajaran permainan Bola voli yang seperti itu membuat siswa kurang tertarik sehingga menjadikan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar mata pelajaran PJOK dengan siswa yang mendapatkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan siswa yang mendapatkan metode ceramah di SDN 2 Cipakem Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan sebelum perlakuan (*Pretest*). Dan untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar mata pelajaran PJOK antara siswa yang mendapatkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan siswa yang mendapatkan metode ceramah di SDN 2 Cipakem Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan setelah perlakuan (*Postest*)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Cipakem, sedangkan waktu penelitian selama 1 bulan untuk empat kali siklus pertemuan. Dengan sampel berjumlah 16 orang siswa Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran teams games tournament, yaitu (1) Tahap perencanaan/persiapan Tindakan. Persiapan untuk melakukan tindakan yang digelar meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus dan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, mempersiapkan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran penjas pada materi bola voli, menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran teams games tournament yang dilakukan dan aktivitas yang dilakukan siswa-siswi. (2) Tahap pelaksanaan tindakan Pelaksanaan disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan atau kegiatan pemebelajaran ini terdiri atas tiga tahap yakni: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup disesuaikan dengan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament*. (3) Tahap observasi Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan format yang telah disediakan. Adapun aspek-aspek yang diamati antara lain pelaksanaan model pembelajaran teams games tournament yang dilaksanakan oleh guru. (4) Penelitian ini dilakukan pada kelas sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran serta tercapainya hasil ketuntasan kelas. Penelitian ini dilakukan melalui siklus yang terdiri dari 4 fase yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus dirancang dengan target keberhasilan tuntas dengan pola skema perencanaan, dimana yang dilakukan penulis adalah menetapkan perencanaan 1 yang akan dilakukan 2 kali pertemuan, menyiapkan RPP, menyiapkan perlengkapan, hingga menyiapkan lembaran penelitian. Dalam mengajar, guru menerapkan permainan bola voli passing atas. Observasi diperlukan untuk melihat kemampuan siswa-siswi selama proses belajar. Refleksi Tindakan Observasi Perencanaan Siklus I Refleksi Tindakan Observasi Perencanaan Siklus II. Refleksi Hasil observasi dan tes segera di analisa sehingga dapat di tarik beberapa kesimpulan yang menjadi pertimbangan dalam melaksanakan siklus berikutnya. Dalam penelitian ini aspek yang dinilai terkait kemampuan siswa-siswi adalah tes unjuk kerja (psikomotor) yang terdiri dari tiga tahap yaitu, Tahap persiapan, Tahap gerak, Tahap akhir gerak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pembelajaran Passing Atas Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada kelas VI SDN 2 Cipakem pada siklus I, diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 100, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 34. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I di dapat kelas interval antara 34-44 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 25%, nilai interval antara 45-55 dengan 0 siswa atau dengan nilai persentase 0%, nilai interval 56-66 dengan 7 siswa atau dengan nilai persentase 44%, nilai interval 67-77 dengan 3 siswa atau dengan nilai persentase 19%, nilai interval 78-88 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 12%, nilai interval 89-100 dengan 0 siswa atau dengan nilai persentase 0%.

1. Data Hasil Unjuk Kerja Passing Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Kelas VI SDN 2 Cipakem Pada Siklus II

Setelah dilakukan tes sikluis I, masih juga terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan penilaian Passing Atas pada siklus II yang bertujuan agar nilai siswa bisa mencapai target nilai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tes siklus II, di peroleh data yaitu : nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 100, sedangkan nilai terendah pelaksanaan siklus II adalah 56. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II, antara 56-62 dengan nilai frekuensi 1 atau dengan nilai persentase 6%, nilai interval antara 63-69 dengan nilai frekuensi 3 atau dengan nilai persentase 19%, nilai interval 70-76 dengan nilai frekuensi 3 atau dengan nilai persentase 19%, nilai interval 77-83 dengan nilai frekuensi 3 atau dengan nilai persentase 19%, nilai interval 84-90 dengan nilai frekuensi 4 atau dengan nilai persentase 25%, nilai interval 91-100 dengan nilai frekuensi 2 atau dengan nilai persentase 12%

2. Penilaian Aktifitas Observasi Peneliti Yang Di Isi Oleh Guru Pada Saat Siklus I Berlangsung Untuk Melihat Bagimana Hasil Proses Pembelajaran Yang Di Berikan Peneliti Pada Siswa Siswi Kelas VI SDN 2 Cipakem.

Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I, interval yang pertama yaitu cara peneliti meminta kepada siswa siswi masuk ke kelas dan lalu berdo'a sebelum pembelajaran di mulai. dengan nilai frekuensi Cukup Baik, nilai interval yang kedua yaitu penyampaian pembelajaran dengan nilai frekuensi Cukup Baik, nilai interval yang ketiga yaitu enyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli dengan nilai frekuensi Cukup Baik, nilai interval yang keemap yaitu penyampaian metode pembelajaran menggunakan model TGT dan penilaian yang akan di gunakan dengan nilai frekuensi Baik, nilai interval yang kelima yaitu melakukan pembagian kelompok dengan nilai frekuensi Cukup Baik, nilai interval yang keenam yaitu mengalokasi waktu yang telah di tentukan dengan nilai frekuensi Cukup Baik, dan nilai interval ketujuh yaitu persiapan peneliti pada saat penelitian contohnya mempersiapkan sarana prasarana untuk penelitian dengan nilai frekuensi Baik

3. Penialian Aktifitas Observasi Peneliti Yang Di Isi Oleh Guru Pada Saat Siklus II Berlangsung Untuk Melihat Bagimana Hasil Proses Pembelajaran Yang Di Berikan Peneliti Pada Siswa Siswi Kelas VI SDN 2 Cipakem.

Setelah dilakukan tes siklus I, maka peneliti melanjutkan tes pada siklus II dimana nilai interval peneliti pelaksanaan siklus II, interval yang pertama yaitu cara peneliti meminta kepada siswa siswi masuk ke kelas dan lalu berdo'a sebelum pembelajaran di mulai. dengan nilai frekuensi Baik, nilai interval yang kedua yaitu penyampaian pembelajaran dengan nilai frekuensi Baik, nilai interval yang ketiga yaitu enyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli dengan nilai frekuensi Baik, nilai interval yang keemapt yaitu penyampaian metode pembelajaran menggunakan model TGT dan penilaian yang akan di gunakan dengan nilai frekuensi Sangat Baik, nilai interval yang kelima yaitu melakukan pembagian kelompok dengan nilai frekuensi Baik, nilai interval yang keenam yaitu mengalokasi waktu yang telah di tentukan dengan nilai frekuensi Cukup Baik, dan nilai interval ketujuh yaitu persiapan peneliti pada saat penelitian contohnya mempersiapkan sarana prasarana untuk penelitian dengan nilai frekuensi Sangat Baik.

Berdasarkan tes penilaian Passing Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament mengajar Kelas VI SDN 2 Cipakem pada siklus I dari 16 siswa, maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 5 orang dengan persentase 31%, sedangkan 11 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 69%. Berdasarkan tes penilaian Passing Atas melalui model Pembelajaran Teams Games Tournament Kelas VI SDN 2 Cipakem pada siklus II dari 16 siswa, maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 12 orang dengan persentase 75%, sedangkan 4 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 25%.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I permainan yang dipertandingkan yaitu segitiga kekompakan sedangkan siklus II permainan yang dipertandingan yaitu ketepatan sasaran. Dari hasil

penelitian data pada siklus I terdapat ketuntasan klasikal siswa, saat siklus I siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 31%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase 69%. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 70% dari seluruh siswa dan siswi mampu melakukan gerakan Passing atas dengan nilai minimal 70 maka kelas tersebut dinyatakan tuntas, untuk itu perlu dilakukan penelitian kembali pada siklus II.

Pada hasil penelitian siklus II dimana siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 75%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 25%. Pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Keberhasilan menggunakan model pembelajaran TGT dipengaruhi oleh pengalaman dalam pertandingan seperti siswa yang sering menjadi juara dan keinginan untuk menjadi juara hasil pengamatan tersebut mendukung pendapat yang mengatakan keberhasilan penerapan model pembelajaran teams game tournament (TGT) banyak dipengaruhi oleh heterogenitasnya didalam suatu kelompok baik dari lepel keterampilan, pengalaman, etnik, jender, skill, komunikasi, leardeship dan keinginan untuk berjuang bagi timnya (Suherman, 2009).

Memiliki rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran didalam kelompoknya sendiri. Keberhasilan kelompok sangat tergantung dari anggotanya dalam menumbuhkan sikap tanggunga jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kemasing-masing kelompok. (Depdiknas, 2006: 163, Jayadi, 2012: 132,Suarsana, 2014:133). Membangun karakter pada siswa melalui fisik pembelajaran pendidikan membutuhkan strategi yang tepat di Indonesia menerapkan proses in situ. Penelitian ini menemukan bahwa Mengajar Tanggung Jawab Sosial Pribadi dan Model PembelajaranTGT mampu meningkat Sikap tanggung jawab siswa tetapi dalam hal ini Model Pengajaran Tanggung Jawab Sosial Pribadi adalah lebih baik dalam meningkatkan tanggung jawab siswa. (Dupri, 2017). Siswa bekerja sama didalam kelompoknya masing-masing sehingga dapat dan menyelesaikan tugas yang diberikan. dengan bekerja sama teman didalam kelompok siswa dapat lebih mudah memecahkan tugas yang diberikan dalam proses pembelajaran. Mempu bekerjasama yang harmonis dikalangan para siswa sehingga mempelancar kerja kelompok. Siswa mampu berkerja sama dengan teman dan kelompoknya (Hamalik, 2008: 91, Depdiknas, 2006: 16, Sukmawan,2013: 130, Cristina, 2012: 9).

Kendala penelitian yang ditemukan dilapangan dari dua siklus, siklus pertama dan silus kedua. Kendala pada siklus I (1) kurang nampaknya rasa percaya diri siswa siswi untuk melakukan pembelajaran yang telah diberikan. (2) kurangnya kerja siswa siswi terhadap kelompoknya. (3) banyaknya siswa siswi kurang tepat menggunakan teknik dasar yang telah ditetapkan atau yang di ajarkan. (4) adanya beberapa siswa siswi yang kurang bertanggung jawab terhadap kelompoknya maka tingkat keberhasilan kelompok tidak maksimal. (5) hanya beberapa siswa saja yang telah memahami dan menguasa teknik dasar passing atas. (6) hanya beberapa saja siswa yang di temui oleh peneliti sudah mempunyai pengalaman dan sill untuk mengajarkan teman sekelompoknya. Kendala pada siklus II (1) rasa ingin juaranya kelompok atau tim yang belom berhasil pada pertemuan siklus I maka disiklus ke II ini mulai nampaknya persaingan antar kelompok atau tim. (2) semakin nampaknya kekompakan siswa siswi terhadap kelompoknya. (3) satu dua orang saja siswa yang berada dalam kelompoknya kurang respeknya terhadap kelompoknya Karena tidak sejalan dengan teaman tim atau kelompok. (4) kelompok yang telah memenangkan pertandingan permainan pada siklus I tidak bisa menahan prestasinya karena semakin meningkatnya kerja sama antar tim atau kelompok.

Sesuai dengan penelitian yang sudah dilaksanakan secara umum penelitian ini sudah membantu siswa siswi untuk meningkatkan aktifitas dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih baik dan maksimal. Adapun kendala-kendala siswa siswi yang terjadi dilapangan peneliti jugak mempunyaI kendala-kendala dari siklus I ke siklus II dilapangan yaitu: (1) keterbatan waktu pelaksanaan penelitian dari ke 2 (dua) siklus tersebut. (2) keterbatasa untuk mengikuti kegiatan

lainnya yang lebih penting sehingga dapat menyebabkan dalam proes pembelajaran akan tidak tercapai keaktifan dan ketuntasan belajar siswa siswi secara maksimal.

Kelemahan yang terdapat pada penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada siklus I setelah di perbaiki pada siklus II ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa, melalui perbaikan yang dilakukan pada proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada siklus II, hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan. Berdasarkan uraian diatas, ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Passing atas dalam permainan bola voli siswa pada Kelas VI SDN 2 Cipakem.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Dalam Permainan Bola voli Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Kelas VI SDN 2 Cipakem". Hal ini terlihat pada siklus I terdapat 5 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar 31%, dan pelaksanaan penelitian siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah yang di dapat yaitu 12 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 75%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aef dan Etor (2018). *Metode* Latihan dan Pembelajaran Bola voli Untuk Umum. Bandung: IKAPI.

Dupri, (2016). Hubungan *Explosive Power* Otot Lengan Dan Koordinasi Mata- Tangan Terhadap Kemampuan Servis Atas Atlet Bola voli. (Suwarta, Dalam, and Dupri 2016). https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/26/16150068/pengertian-dan-sejarah-permainan-bola-voli?page=all.

Karim (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Teknik Dasar *Passing* Atas Permainan Bola Voli.

Nugroho. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.

Rusman (2013). *Team Games Tournament*.

Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sanur (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Permainan Bola Voli Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Cipakem

Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Suarsana 2014. Membangun Karakter Melalui Metode *Team Games Tournament*

Suwarta (2016). Implementasi Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik *Passing* Atas Bola Voli.