

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* ATAS DALAM  
PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



**OLEH:**

**QODRI ROMADHAN**

**NPM: 156610729**

**Pembimbing**

**DUPRI, M.Pd**  
**NIDN: 1001019101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2019**

## ABSTRAK

**Qodri Ramadhan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *Passing* atas dalam permainan Bolavoli melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari 30 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 18 orang dan siswa perempuan sebanyak 12 orang. Berdasarkan hasil pengolahan data pada pelaksanaan siklus I terdapat 16 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 53%, dan 14 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase 47%. Maka penelitian ini dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah 30 siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 24 orang dengan persentase 80% dan 6 siswa yang belum mencapai KKM dengan persentase 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *Passing* atas siswa melalui melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.

**Kata Kunci : *Teams Games Tournament; Passing Atas.***

## ABSTRACT

***Qodri Ramadhan. 2019. Efforts to Improve Learning Outcomes of Passing the Top in Volleyball Games Through Cooperative Learning Models Type Teams Games Tournament.***

*The purpose of this study is to improve the learning outcomes of Passing over in the volleyball game through the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament type in class XI SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru. This type of research is classroom action reseach. The subjects in this study were students of class XI which consisted of 30 students with 18 male students and 12 female students. Based on the results of data processing in the implementation of the first cycle there were 16 students who achieved the KKM value with a percentage of 53%, and 14 students who had not yet achieved the KKM value with a percentage of 47%. Then this study continued with the implementation of the second cycle and the results increased with the number of 30 students who achieved KKM scores of 24 people with a percentage of 80% and 6 students who had not reached the KKM with a percentage of 20%. Thus it can be concluded that there is an increase in the results of learning Passing over students through the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament type in class XI SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.*

***Keywords: Teams Games Tournament; Passing Above.***

## KATA PENGANTAR

**Assalammu'alaikum Wr. Wb**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*". Penyelesaian Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak prof. H. Safrinaldi, SH, Mcl selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Drs. Alzaber, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dupri, M.Pd selaku pembimbing yang banyak memberikan bimbingan serta pengetahuan dalam penulisan Skripsi ini hingga selesai.
5. Bapak dan Ibu para Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan Ilmu pengetahuan kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Islam Riau.
6. Karyawan-Karyawati Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah membantu khususnya dalam administrasi.

7. Terima kasih tak terhingga buat kedua orang tua Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan motivasi dan dukungan selama penulis melaksanakan studi sehingga dapat menyelesaikan usulan penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan atas motivasi dan semangatnya kepada penulis. Atas bantuan yang diberikan para pihak, akhirnya penulis mengucapkan terima kasih, semoga Allah SWT melimpahkan rahmatnya kepada kita semua. Aamin.

Pekanbaru , 2019

Penulis

Qadri Romadhan

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	vi
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	10
1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	10
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	10
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif .....	11
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif...	12
d. Pengertian Pembelajaran TGT .....	14

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	17
f. Bentuk <i>Games Passing</i> Atas Bolavoli .....	18
2. Hakikat <i>Passing</i> Atas Bolavoli .....	25
a. Pengertian <i>Passing</i> Atas.....	25
b. Teknik <i>Passing</i> Atas .....	25
c. Kesalahan Dalam Melakukan <i>Passing</i> Atas .....	28
B. Kerangka Pemikiran.....	29
C. Pertanyaan Penelitian .....	30
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Langkah-langkah Penelitian.....	34
D. Defenisi Operasional.....	36
E. Pengembangan Instrumen .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	42
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	43
1. Data Hasil Unjuk Kerja <i>Passing</i> Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus I.....	43
2. Data Hasil Unjuk Kerja <i>Passing</i> Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus II .....	45
B. Analisis Data .....	47
1. Analisis Gerakan <i>Passing</i> Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus I.....	47

2. Analisis Gerakan <i>Passing</i> Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus II .....	48
C. Pembahasan.....	54
<b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	60



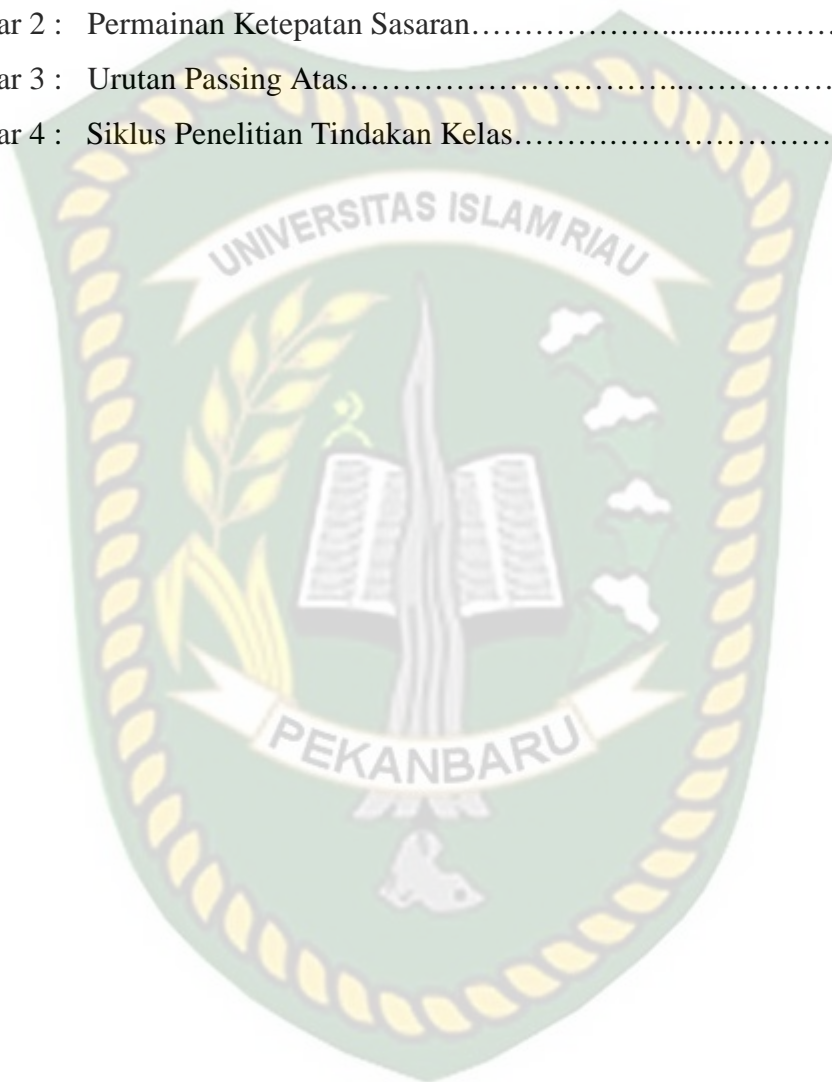


## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 : Subjek Penelitian kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru...	34
Tabel 2 : Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Passing Atas.....	37
Tabel 3 : Interval Kategori Keterampilan Passing Atas.....	40
Tabel 4 : Interval Kategori Keterampilan Ketuntasan Belajar.....	40
Tabel 5 : Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I <i>Passing</i> Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru .....	43
Tabel 6 : Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus II <i>Passing</i> Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru .....	45
Tabel 7 : Distribusi Frekuensi <i>Passing</i> Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru.....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 : Permainan Segitiga Kekompakan.....	20
Gambar 2 : Permainan Ketepatan Sasaran.....	21
Gambar 3 : Urutan Passing Atas.....	26
Gambar 4 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	31



## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Histogram Siklus I <i>Passing</i> Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru.....	44
4.2 Histogram Siklus II <i>Passing</i> Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru.....	46
4.3 Perbandingan Histogram Siklus I dan Siklus II Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Skor Awal Penilaian <i>Passing</i> Atas .....	62
Lampiran 2. Data Siklus I .....	64
Lampiran 3. Data Siklus II .....	66
Lampiran 4. Pencarian Nilai Siklus I .....	68
Lampiran 5. Pencarian Nilai Siklus II .....	70
Lampiran 6. Analisis Nilai Siklus I .....	72
Lampiran 7. Analisis Nilai Siklus II .....	73
Lampiran 8. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus I .....	74
Lampiran 9. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus II .....	75
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian .....	76

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki sasaran paedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Menurut Supriatna (2015) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan 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, ketrampilan 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.

Sesuai dengan penjelasan Undang-undang Keolahragaan Nomor 5 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan, yaitu:

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tubuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kesenangan. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih diutamakan adalah pemahaman tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang merata dari aspek belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pendidikan jasmani terdapat permainan bola besar dan permainan bola kecil. Salah satu permainan bola besar yaitu permainan Bolavoli.

Permainan Bolavoli merupakan salah satu materi pembelajaran permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Karena dalam permainan Bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar biasa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan Bolavoli.

Untuk mencapai tujuan penjas melalui permainan Bolavoli 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.

Seorang guru akan merasa puas jika siswanya belajar dengan kesungguhan hati, semangat serta kesadaran diri yang tinggi. Hal ini akan dapat dicapai apabila guru memiliki sikap dan kemampuan secara profesional untuk mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi suatu proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru kepada peserta didik. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Supaya tidak ada kesesatan dalam proses komunikasi, perlu digunakan sarana atau alat untuk membantu proses belajar mengajar.

Berdasarkan kemampuan yang harus dimiliki dengan baik oleh seorang guru adalah kemampuan membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, mampu menyajikan rencana pembelajaran secara tepat, mampu mengadakan evaluasi terhadap hasil proses pembelajaran serta mampu melaksanakan tindak lanjut. Pada kenyataannya tidak semua guru mampu mengatasi adanya masalah, bahkan ada guru yang mendiamkan begitu saja masalah dikarenakan adanya tuntutan target dan keterbatasan waktu. Akibatnya siswa tidak memperoleh pengetahuan belajar yang cukup, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan terus-menerus dan tidak segera diatasi, akan berdampak pada kualitas

pembelajaran berikutnya, baik dalam proses maupun pembelajaran siswa. Oleh karena itu seorang guru yang profesional dituntut jujur pada diri sendiri, mau dan mampu mengungkapkan adanya permasalahan pembelajaran yang dikelolanya. Berbekal kejujuran dan kesadaran tersebut, peneliti mencoba merenung, merefleksikan diri, dan akhirnya mencoba mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan dengan dikuasainya materi pembelajaran oleh siswa. Ketika dilakukan tes formatif mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi cabang Bolavoli pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan belajar *passing* atas dalam permainan Bolavoli minimal, yaitu 70. Ini membuktikan rendahnya tingkat penyerapan materi yang diajarkan.

Menurut pengamatan peneliti, siswa-siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru adalah selain penguasaan gerak dasar yang masih rendah kebanyakan siswa sulit untuk diatur saat pembelajaran, siswa sering melakukan sesuatu sesuai keinginan sendiri tanpa mengindahkan perintah dari guru. 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 Bolavoli dengan menggunakan metode drill atau latihan dalam permainan Bolavoli.



Pembelajaran permainan Bolavoli yang seperti itu membuat siswa kurang tertarik sehingga menjadikan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif maka perlu adanya metode yang dapat membuat interaksi antar siswa serta berdiskusi dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Pembejaran *passing* atas yang dilakukan selama ini belum dapat meningkatkan motivasi siswa. Siswa akan berhasil dalam pembelajaran *passing* atas jika termotivasi untuk mempelajari gerakan-gerakan *passing* atas. Untuk meningkatkan motivasi siswa maka perlu adanya metode yang tepat, sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan. Namun selama ini belum pernah diterapkan metode yang bervariasi oleh guru.

Salah satu masalah menarik dalam peningkatan *passing* atas dalam permainan Bolavoli adalah menyangkut model pembelajarannya. Model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Dalam praktik pembelajaran Bolavoli di sekolah, umumnya guru hanya menekankan pada pencapaian hasil, tanpa berusaha memperbaiki model dan proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran teknik Bolavoli yang dilakukan para guru pendidikan jasmani di sekolah pelaksanaannya hanya ke lapangan, lalu siswa diberikan materi teknik Bolavoli, kemudian siswa disuruh mempraktikkan secara berulang-ulang dan diukur hasilnya. Tetapi model pembelajaran seperti itu seringkali tidak menarik dan membosankan, sehingga siswa malas mempelajari gerakannya sehingga hasilnya pun menjadi kurang optimal.

Jika kondisi ini dibiarkan jelas akan berdampak buruk bagi siswa dalam proses dan pembelajaran selanjutnya. Guru perlu mencoba mengadakan pembaharuan dalam pembelajaran, dengan menyesuaikan karakteristik siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran teknik *passing* atas dapat dilakukan dengan bentuk lain yang menyerupai dan mengarah pada pembentukan gerak *passing* atas. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat disebut pembelajaran dengan metode tidak langsung. Salah satu bentuk pembelajaran secara tidak langsung adalah model kooperatif. Bentuk metode pembelajaran kooperatif yang sering digunakan adalah *Teams Games Tournament* dimana dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. *Teams Games Tournament* mempunyai lima komponen utama yaitu presentasi kelas/penyampaian materi, teams, games, tournament dan penghargaan.

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* akan menuntut kreativitas dan inisiatif guru pendidikan jasmani untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, di sisi lain pembelajaran tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan meneliti tentang peningkatan pembelajaran *passing* atas menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurang benarnya teknik dasar *passing* atas yang dilakukan siswa SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.
2. Masih ada diantara siswa kurang motivasi melakukan *passing* atas.
3. Guru kurang menggunakan metode yang tepat guna menyampaikan *passing* atas dalam permainan Bolavoli.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka penelitian ini hanya terbatas pada upaya meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru?"

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* atas dalam permainan Bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Siswa

- a) Agar siswa memperoleh suasana pembelajaran yang baru, pengalaman dan menghilangkan kejenuhan untuk mengikuti pembelajaran Bolavoli dan hasil pembelajaran meningkat.
- b) Anak termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran penjasokes.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai acuan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam materi pembelajaran Bolavoli.

#### 3. Bagi Sekolah

- a) Memperoleh masukan baru tentang proses pembelajaran Bolavoli.
- b) Memperoleh nilai tambah pada saat menghadapi penilaian kerja sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti

Memberikan bukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil

pembelajaran *passing* atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.



## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Landasan Teori

#### 1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan dari hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan cepat lebih efektif dan efisien. Menurut Abdul Rachman (2017) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

*Cooperatif learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari empat sampai lima orang. Menurut Sanjaya (2010: 242) Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan atau mengutamakan kerja kelompok/ tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang berbeda-beda.

Sedangkan Rusman (2013: 209) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan berbeda-beda. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru setiap anggota saling bekerjasama dan saling membantu antar anggota kelompok untuk memahami suatu bahan dalam pembelajaran.

Sedangkan Slavin dalam Kurniasih (2015: 57) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah strategi pembelajaran yang mengatur kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan kebergaman anggota kelompok, siswa bekerja sama dan memecahkan masalah melalui aksi social dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan benar.

Menurut Dupri (2017) Model Pembelajaran kooperatif selalu bertemu lima kondisi adegan kooperatif: 1) ketergantungan positif, 2) interaksi siswa, 3) tanggung jawab individu dan kelompok, 4) keterampilan hubungan interpersonal, dan 5) kelompok pengolahan. 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 Pembelajaran Kooperatif mampu meningkatkan Sikap tanggung jawab siswa tetapi dalam hal ini Model Pengajaran Tanggung Jawab Sosial Pribadi adalah lebih baik dalam meningkatkan tanggung jawab siswa.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2013: 207) ada beberapa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran secara tim  
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Setiap anggota tim harus berperan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif. Terdapat tiga fungsi Manajemen, yaitu :
  - a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan.

- b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.
  - c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif diperlukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.
- 2) Kemauan untuk bekerja sama  
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa ada kerja sama yang baik pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
  - 3) Keterampilan bekerja sama  
Kemampuan kerja sama itu di praktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok.

Berdasarkan dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Belajar dalam pembelajaran kooperatif dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

### **c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2013: 212) menyatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu :

#### 1) Penjelasan Materi

Tahapan ini merupakan dimana guru menyampaikan pokok-pokok materi dari pelajaran yang akan dipelajari sebelum siswa belajar dalam kelompoknya. Tujuannya agar siswa paham dengan materi yang akan dipelajari.



## 2) Belajar Kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan atas apa yang akan dipelajari oleh siswa, dan siswa bekerja sama dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

## 3) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dilakukan melalui tes, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan tes kelompok akan memberikan penilaian untuk kelompok. Menurut Sanjaya (2010: 247) hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan antara nilai kelompok siswa dan nilai individu siswa dan seterusnya dibagi dua. nilai setiap anggota kelompok sama yang membedakannya nilai individu siswa. Hal ini ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama anggota kelompok yang merupakan asil kerjasama sating anggota kelompok tersebut.

## 4) Pengakuan Tim

Pengakuan tim merupakan penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau paling aktif kemudia diberikan penghargaan kelompok, penghargaan yang berikan diharapkan dapat memotivasi kelompok lainnya agar lebih baik lagi dari sebelumnya.

Langkah-langkah di atas menunjukkan bahwa guru terlebih dahulu memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari oleh siswa, sehingga siswa lebih mudah menguasai pembelajaran yang diberikan. Setelah itu siswa dikelompokkan kedalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda,

kelompok tersebut dibentuk berdasarkan perbedaan yang dimiliki oleh siswa. Selanjutnya nilai setiap anggota kelompok sama berdasarkan hasil kerjasama siswa dalam kelompoknya. Dan langkah terakhir dalam pembelajaran ini adalah penghargaan untuk kelompok terbaik yang diharapkan bisa memotivasi kelompok lain agar lebih aktif dan lebih giat dalam meningkatkan prestasi baik kelompok ataupun individu siswa.

#### **d. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, serta dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan melibatkan seluruh siswa. Tipe ini melibatkan setiap siswa bisa menjadi tutor bagi siswa lainnya, dan mengandung unsur permainan yang bisa merangsang semangat belajar siswa. (Nugroho dan Rachman, 2013: 1620).

Menurut Sani (2013: 135) aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberi peluang kepada setiap siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan Rusman (2013: 224) mengatakan *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang anggota kelompoknya berjumlah lima sampai dengan enam orang tetapi memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Sedangkan Abdul Karim (2017)

menyatakan *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa saling bekerja sama dalam kelompok yang telah ditentukan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan teknik penggabungan kelompok belajar dan kompetisi antar kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran dan keterampilan siswa.

Deskripsi dari komponen-komponen pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2009: 165-168) adalah sebagai berikut :

1) Presentasi di Kelas

Materi dalam *Teams Games Tournament* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit *Teams Games Tournament*. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka selama mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

## 2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam *Teams Games Tournament*. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa *mainstream*.

## 3) Games

Games dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

#### 4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

#### 5) Rekognisi/ Penghargaan Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

### e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Suwarta (2016) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Di dalam kelas, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa akan menjadi semakin lebih tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain akan menjadi lebih kecil

- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.
- 6) siswa dapat menelaah mata pelajaran dan dapat mengaktualisasi diri serta kerjasama interaksi baik siswa dan guru akan membuat suasana pembelajaran tidak membosankan.

Sedangkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams Games Tournament* menurut Nugroho (2013: 162) sebagai berikut :

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu :
  - a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak
  - b) Mengedapankan penerimaan terhadap perbedaan individual.
  - c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
  - d) Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
  - e) Mendidik siswa untuk lebih aktif bersosialisasi dengan siswa lainnya,
  - f) Memotivasi siswa lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - g) Memperbaiki hasil belajar siswa.
  - h) Meningkatkan kerjasama antar siswa.
- 2) Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu :
  - a) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
  - b) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Dari pengertian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengajarkan agar siswa mampu bekerjasama dengan siswa lainnya sehingga mampu memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran, dan setiap siswa mendapatkan kesempatan dalam memberikan argumennya masing-masing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, saling berbagi pengetahuan dan keterampilan sehingga

melalui hal itu kelompok dapat menyelesaikan dengan menyamakan pemikiran antar anggota kelompok karena pemikir bersama dianggap lebih baik dan benar.

#### **f. Bentuk Games *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli**

Permainan (*Games*) adalah bentuk pembelajaran untuk meningkatkan hasil *passing* atas dalam permainan bolavoli. Dengan bentuk pembelajaran games *passing* atas dalam permainan bolavoli memungkinkan akan merasa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli.

Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam permainan bolavoli sebagai berikut :

##### 1) Penyampaian Materi

Guru mendemostrasikan dan mencontohkan gerakan teknik keterampilan dan modifikasi permainan Bolavoli, selanjutnya siswa diberikan tugas-tugas yang dikemas dalam *games* dan *tournament*.

##### 2) Pembentukan Kelompok

Kelompok dalam pembelajaran yang direncanakan yaitu jumlah siswa dibagi menjadi 4 kelompok beranggotakan 6-7 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan dan ras.

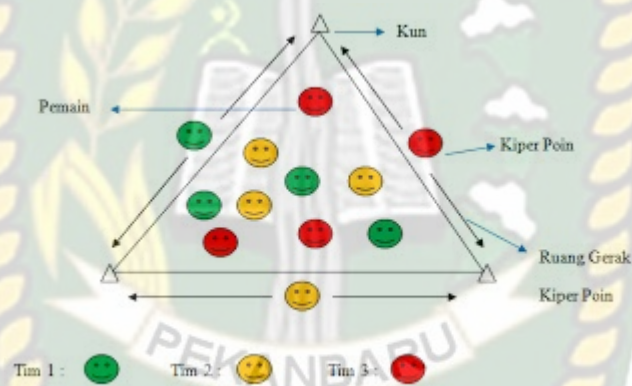
Cara menentukan kelompok dengan memberikan peringkat hasil belajar keterampilan bolavoli yang dibedakan antar siswa, kemudian kelompok dibentuk secara ordinal pairing sehingga didapatkan kelompok yang heterogen (berbeda) kemampuannya.

## 3) Games

a) Games Permainan bolavoli *passing* atas I

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok/tim dan keenam kelompok tersebut saling bermusuhan. Setiap kelompok memiliki kiper poin 1 orang, fungsi kiper poin disini adalah untuk menciptakan poin atau angka, khusus kiper poin berada di luar lapangan pertandingan dan ruang gerak nya dibatasi kun, untuk peserta lainnya berada didalam lapangan yang berbentuk segitiga.

Gambar .1. Permainan Segitiga Kekompakan



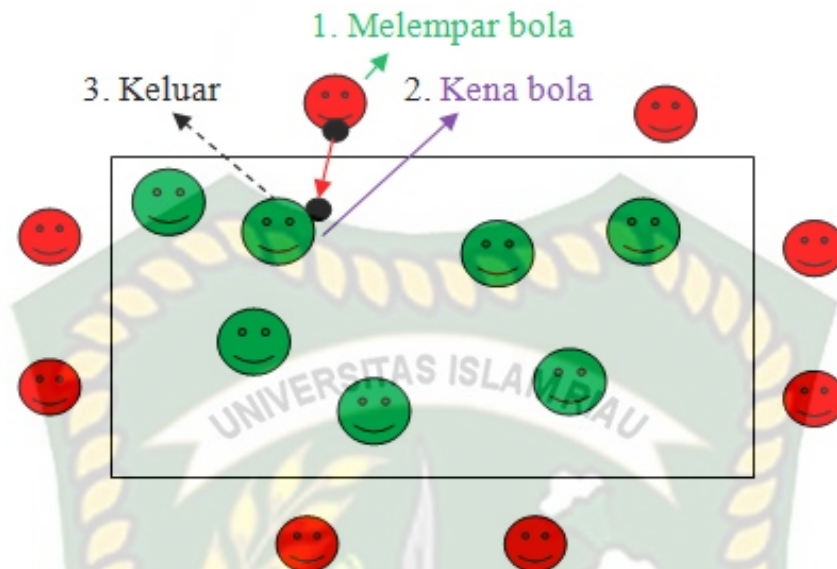
Peraturan permainanya yaitu :

1. Untuk pemain dalam melakukan operan ke temanya harus memakai *passing* atas dalam Bolavoli
2. Ruang gerak kiper poin dibatasi oleh kun
3. Apabila bola keluar, diambil oleh tim yang memegang terahir sebelum bola dikeluarkan oleh tim lain
4. Apabila terjadi pelanggaran di ambil oleh tim yang di langgar



5. Bola tidak boleh direbut saat masih di genggam, jadi boleh merebut bola saat bola melayang di udara
  6. Pemain memegang bola tidak boleh lebih dari 5 detik bila melakukan pelanggaran tersebut bola di ambil oleh tim lain, dengan cara suit untuk menentukan tim yang mengambil bola
  7. Pemain yang memegang bola tidak boleh berjalan
  8. Dalam membuat poin bola tidak boleh di lempar, jadi dalam membuat poin pemain didalam harus memberikan kepada kiper poin dengan cara diberikan antar tangan.
  9. Sebelum membuat poin masing-masing pemain harus menyentuh bola  $\frac{3}{4}$  kali terlebih dahulu
  10. Waktu permainan dilakukan selama 10 menit
  11. Luas lapangan yang digunakan adalah setengah dari lapangan voli (9 meter)
- b) Games Permainan bolavoli *passing* atas II
- Siswa dibagi menjadi 6 kelompok/tim dan keenam kelompok tersebut saling bermusuhan. Setiap kelompok beranggotakan 5 orang.

Gambar .2. Permainan Ketepatan Sasaran



Peraturan permainan :

1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, kelompok pertama berada diluar dan kelompok ke dua berada didalam lapangan persegi
2. Siswa yang diluar bertugas untuk menyerang dengan cara melempar bola agar terkena siswa yang didalam dan yang didalam bertugas untuk bertahan dengan cara menghindar agar tidak terkena bola yang dilempar penyerang.
3. Siswa bertahan yang terkena bola harus keluar dari lapangan
4. Cara melempar harus dengan cara melakukan passing atas.
5. Permainan dilakukan secara bergantian antara tim 1 dan tim 2 sesuai dengan waktu permainan yang diinginkan.
6. Poin dalam permainan ini yaitu tim yang anggotanya masih banyak berada didalam lapangan maka tim itulah pemenangnya.

c) Teknik Passing Atas

- (1) Siswa dalam posisi melangkah dengan santai ke arah jatuhnya bola.
- (2) Siapkan posisi, bahu sejajar sasaran, kaki merenggang dan pandangan ke depan. Tahan posisi tangan di depan pelipis, kemudian melihat bola melalui “jendela” yang dibentuk tangan.
- (3) Terima bola pada bagian belakang bawah dengan posisi kaki kanan sehingga kaki kiri dapat mendorong tubuh, terima bola dengan 2 persendian teratas dari jari dan ibu jari.
- (4) Pindahkan berat badan ke arah sasaran sambil kaki kiri mendorong tubuh ke depan, arahkan bola sesuai ketinggian yang diinginkan.
- (5) Luruskan tangan sepenuhnya, pinggul bergerak maju ke arah sasaran, dan pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- (6) Siswa dinilai secara individu dan penilaiannya menggunakan tes keterampilan bermain bolavoli yaitu siswa melakukan passing atas ke arah sasaran yang telah dibuat dengan ukuran lebar 1,52m ketinggian petak sasaran tidak terbatas dan jarak petak sasaran dari lantai 3,5m.
- (7) Siswa melakukan tes tersebut selama 1 menit dengan kriteria penilaian dan berupaya memvoli bola plastik ke arah sasaran sebanyak mungkin dengan teknik yang benar.

d) Pengamatan

(1) Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan.

(2) Pengisian lembar observasi

(3) Mendokumentasikan pembelajaran

e) Refleksi

Setelah pelaksanaan PTK selesai peneliti mengamati hasil yang telah disusundan menganalisa data yang telah diperoleh dari lembar observasi, masukan dari teman sejawat (*critical friend*), guru penjas yang bersangkutan, dan kemudian dilakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk menilai tindakan yang akan diberikan. Selanjutnya mengadakan evaluasi tentang PTK, dengan cara diskusi tentang masalah yang muncul dalam pembelajaran.

4. Tournament

Kompetisi yang dilakukan merupakan permainan yang sudah diberikan kemudian dikompetisikan antar tim. Setiap tim diberi kesempatan untuk berkompetisi dengan tim lain yang memiliki kinerja setara seperti mereka.

f) Penghargaan Kelompok

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam tournament dijumlahkan untuk menentukan tim terbaik yang berhak mendapatkan penghargaan.

## 2. Hakikat *Passing* Atas Bolavoli

### a. Pengertian *Passing* Atas

Menurut Aef dan Etor (2018: 70) *Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Di dalam permainan bolavoli, memainkan bola dengan teknik *passing* atas ada kalanya harus dilakukan dengan satu tangan yang mana posisi bola tidak memungkinkan dilakukan dua tangan, jika bola jatuh jauh dari posisi pemain baik di depan maupun di samping kanan atau kiri. *Passing* atas ialah operan yang dilakuakn pada saat bola setinggi bahu atau lebih tinggi.

Menurut Dupri (2016) servis merupakan salah satu serangan untuk menghasilkan angka dalam memperoleh kemenangan yang dilakukan pada awal permainan. Dalam permainan bolavoli terdapat beberapa elemen teknik yang harus diperhatikan yaitu elemen-elemen yang terdiri atas servis, *passing*, dan smash (pukulan).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah teknik memantulkan dan mengoper kepada teman satu tim guna menyusun serangan dan mempertahankan bola agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri.

### b. Teknik *Passing* Atas

Teknik dasar (skill) yang harus dikuasai oleh pemain bolavoli, menurut Aef dan Etor (2018: 14) adalah sebagai berikut :

- a) Teknik dasar Servis atau *Serve* : dibagi dua yaitu servis bawah dan servis atas.
- b) Teknik dasar *Passing* : dibagi dua yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.

Secara garis besar, unsur dalam permainan bolavoli terdiri dari passing atas, passing bawah, servis atas, servis bawah, smash dan blok (bendungan). Servis adalah teknik bolavoli yang harus pertama kali dikuasai guna untuk memulai serangan atau permainan bolavoli.

Menurut Aef dan Etor (2018: 72) dalam melakukan passing atas perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyentuh bola dengan bagian dalam jari-jari.
- b) Menghentikan bola dengan ibu jari dan keempat jari-jari yang lain.
- c) Pergelangan tangan ditekuk ke belakang dan siku-siku ditekuk ke samping, agar dapat menahan bola dengan ibu jari dan jari-jari.
- d) Dorong bola ke atas dengan jari-jari dan pergelangan tangan dipegaskan.

Cara melakukan *Passing* atas menurut Aef dan Etor (2018, 117), ialah :

### 1) Sikap Permulaan

Pemain mengambil sikap normal ialah sikap tubuh diusahakan sedemikian sehingga dapat cepat bergerak ke arah yang diinginkan. Sikap itu hanya mungkin bila dalam setimbang labil. Adapun sikap kaki sejajar atau depan belakang, lutut ditekuk berdiri pada ujung kaki (tumit diangkat) dan badan sedikit condong ke depan. Tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap ke arah bola di depan dahi. Pada saat akan melakukan passing, segera badan bersikap sehingga tangan dapat menyongsong bola dengan baik dan enak. Telapak tangan beserta jari-jari membentuk setengah bulatan, jari-jari renggang dan akhiri dengan kedua ibu jari membentuk sudut.

## 2) Saat Perkenaan

Sentuhan terjadi antara bola dengan ujung-ujung jari saja (terutama ibu jari, telunjuk, dan jari tengah). Pada saat jari menyentuh bola, baik jari-jari maupun tangan yang kita tegangkan itu digerakan mengikuti gerak bola. Dengan kata lain, jari-jari dan tangan itu seakan-akan meloncat ke belakang memberi kesempatan pada bola untuk melambung ke atas. Bola itu digerakan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadi kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibebarkan selebar mungkin. Selama melakukan, kepala selalu ditegakkan ke belakang dan kedua paha menjurus ke depan.

## 3) Sikap Akhir

- (a) Setelah perkenaan dengan bola, harus diikuti dengan gerakan lanjutan dari tangan, lengan, badan, kaki hingga lurus pandangan pada bola.
- (b) Setelah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah pada posisi berikutnya dan ambil sikap permulaan.



Gambar 3. Urutan passing atas (Aef dan Etor, 2018: 117)

**c. Kesalahan-kesalahan Yang Sering Terjadi dalam Melakukan *Passing* Atas**

Kesalahan yang sering dilakukan dalam melakukan teknik passing atas, yaitu :

(1) Kaki tidak ditekuk

Ketika melakukan passing atas, salah satu sikap awalan yang wajib dilakukan adalah menekuk kedua kaki. Hal ini dilakukan dengan tujuan menjaga keseimbangan badan. Jika kaki tidak ditekuk saat akan melakukan passing atas, maka dorongan badan ketika naik ke atas pun jadi tidak maksimal. Badan yang tidak mencapai ketinggian yang sesuai tentu akan menyebabkan gagal menangkap bola sehingga bola menjadi poin bagi lawan. Maka dari itu, usahakan untuk tetap melakukan passing atas sesuai dengan urutan teknik yang baik dan benar agar passing tidak gagal.

(2) Posisi jari salah

Kesalahan lain yang sering terjadi pada saat melakukan passing atas adalah posisi jari yang salah. Jari yang terbuka terlalu lebar dan terlalu lurus justru tidak akan membentuk cekungan mangkuk. Jari yang seperti ini justru membuat bola tidak tertahan sehingga lepas dan jatuh ke dalam daerah tim sendiri.

(3) Posisi siku salah

Selain posisi jari yang salah, posisi siku yang salah juga merupakan salah satu kesalahan dalam passing atas. Jika posisi siku terlalu keluar



atau justru terlalu ke dalam, maka hal ini akan menyebabkan jari-jari dan telapak tangan menjadi terlalu datar. Posisi tangan yang datar seperti ini akan menyebabkan bola menjadi tidak bisa ditampung sehingga justru jatuh ke dalam daerah sendiri.

(4) Lengan terlalu awal lurus ke atas

Kesalahan lain dalam passing atas adalah lengan terlalu awal lurus ke atas sebelum bola datang. Hal ini justru menyebabkan tangan menjadi kehilangan kekuatan untuk melakukan passing. Sebaiknya lengan tidak langsung naik ke atas sebelum bola datang agar tidak kehilangan tenaga.

(5) Jari tidak terbuka

Pada kebanyakan pemain Bolavoli, jari-jari saat akan melakukan passing atas justru tidak terbuka dan cenderung sangat lemas. Hal ini menyebabkan bola jadi tergelincir dan jatuh ke dalam daerah sendiri. Sangat penting untuk membentuk telapak tangan dengan jari terbuka dan tegang agar bola terperangkap.

## B. Kerangka Pemikiran

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah suatu pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru agar siswa termotivasi atau ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan penggabungan pembelajaran secara kelompok dan kompetisi tim untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan metode pembelajaran ini siswa dapat lebih aktif dengan saling membantu antar teman untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

*Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Sedangkan *passing* atas ialah operan yang dilakukan pada saat bola setinggi bahu atau lebih tinggi. Untuk meningkatkan keterampilan *passing* atas dalam permainan bolavoli dengan baik dan benar, maka perlu digunakan model pembelajaran yang menciptakan keadaan belajar yang aktif dengan adanya saling ketergantungan yang positif antar siswa, kerjasama dan tanggung jawab individual untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Adapun model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Dari teori di atas maka dapat dibuat pertanyaan penelitian ini adalah: “Apakah terdapat peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan *passing* atas dalam permainan bola bolavoli pada siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru?”.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu, penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan meningkatkan keterampilan passing atas dalam permainan bola voli dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Arikunto (2015: 124) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, di lakukan pada situasi alami.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, PTK menurut Arikunto (2015: 42) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun rancangan pembelajaran yang terdiri dari :

- a) Menyusun rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam penelitian, yaitu pembelajaran passing atas dalam permainan bola voli dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- b) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian, yaitu lembar observasi dan lembar penilaian bolavoli.
- c) Menyiapkan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan tempat dan alokasi waktu pelaksanaan penelitian.
- e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan dalalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Berdoa dan presensi.
- b) Melakukan gerak pemanasan statis, dinamis, dan permainan yang mengarah ke keterampilan Bolavoli.
- c) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- d) Menjelaskan rancangan pembelajaran Bolavoli dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang akan dilaksanakan.
- e) Melakukan inti pembelajaran dan melakukan observasi.
- f) Melakukan evaluasi dan tanya jawab atas materi yang telah disampaikan.
- g) Melakukan gerak pendinginan.
- h) Berdoa dan re-presensi.

### 3. Observasi

Kegiatan obeservasi ini dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan pembelajaran langsung pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diterapkan terhadap proses pembelajaran Bolavoli.

### 4. Refleksi

Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan interpretasi sehingga diperoleh kesimpulan apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang perlu dipertahankan. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari pelaksanaan tindakan siklus I yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

## 5. Penilaian

Melakukan tes untuk mendapatkan hasil keterampilan passing atas dalam permainan bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

### B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

**Tabel 1. Subjek Penelitian kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

No	Kelas	Siswa Putra	Siswa Putri	Jumlah
1	XI TKJ	18 Orang	12 orang	30 orang

Sumber: Tata Usaha SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru

### C. Langkah-langkah Penelitian

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli.
- b) Membuat lembaran observasi dengan menggunakan kamera untuk mendokumentasikan fakta atau data-data selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan.

- c) Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, yaitu mengenakan tindakan di kelas dan diperbolehkan melakukan modifikasi, selama tidak merobah prinsip. (Arikunto, 2014: 18). Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Langkah-langkah yang dimaksud dalam penelitian ialah :

- a) Peneliti menetapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran bolavoli yang dirancang dalam suatu pengajaran (scenario pengajaran).
- b) Peneliti mengajar langsung dilapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.
- c) Peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian ataupun kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung kedalam lembar observasi yang telah dipersiapkan.

## 3. Pengamatan

Untuk mempermudah pelaksanaan pengamatan, peneliti dibantu oleh guru penjas ataupun rekan dari peneliti. yang menjadi objek yang diamati ialah seruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 4. Refleksi

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran passing atas dalam permainan bolavoli yang dilakukan oleh peneliti sendiri menghasilkan beberapa peristiwa atau kejadian berupa data-data. Kemudian berdasarkan data-data tersebut dilakukan analisis sejak awal kegiatan hingga akhir dan dilakukan tindakan perbaikan untuk rencana tindakan berikutnya.

#### D. Defenisi Operasional

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu peningkatan passing atas dalam permainan bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Definisi masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan teknik pembelajaran yang menggabungkan kerjasama kelompok dengan kompetisi tim yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. *Passing* atas ialah operan yang dilakukan pada saat bola setinggi bahu atau lebih tinggi.
3. Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang, diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bolavoli secara efektif.



### E. Pengembangan Instrumen

Adapun instrument penelitian ini dibuat dalam bentuk tes. Tes yang digunakan yaitu tes unjuk kerja passing atas dalam permainan bolavoli, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Passing Atas dalam Permainan Bolavoli

No	Aspek yang dinilai	Kualitas Gerak		
		1	2	3
a.	<p><b>Posisi Awal Persiapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan.</li> <li>2) Posisi lengan didepan dengan kedua telapak tangan.</li> <li>3) Jari-jari renggang dengan membentuk seperti mangkuk didepan atas muka)</li> </ol>			
b.	<p><b>Posisi Gerakan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kedua lengan didorong kedepan.</li> <li>2) Lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat.</li> <li>3) Perkenaan bola tepat menyentuh jari-jari tangan.</li> </ol> <p><b>Posisi Akhir Gerakan</b></p>			
c.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tumit terangkat dari lantai.</li> <li>2) Pinggul dan lutut naik serta tangan lurus.</li> <li>3) Pandangan mengikuti arah gerakan bola.</li> </ol>			
<b>Jumlah</b>				
<b>Jumlah Skor Maksimal = 9</b>				

Sumber: Sairen (2017: 5)

Keterangan :      1 = Tidak Baik  
                           2 = Cukup Baik  
                           3 = Baik

Keterangan penilaian : setiap item kolom di atas disini dengan nilai 1-3 dengan nilai maksimal 9

Keterangan nilai kualitas *passing* atas dalam permainan bolavoli :

Nilai 4 diberikan jika peserta didik mampu melakukan *passing* atas dengan sempurna.

Nilai 2 diberikan jika siswa mampu melakukan menyentuh bola dengan bagian dalam jari-jari

Nilai 1 diberikan jika siswa tidak mampu melakukan menyentuh bola dengan jari dalam pada saat *passing* atas.

#### Format Penilaian

No	Nama Siswa	Skor			Jumlah	Ket
		1	2	3		
1	Siswa A	3	3	2	8	
<b>Jumlah</b>					3 x 3 = 9	

Keterangan : 1 = Sikap Awal Gerakan

2 = Posisi Pelaksanaan Gerakan

3 = Posisi Akhir Gerakan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{8}{9} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = 88,88$$

Instrument penilaian yang di isi pada saat siklus I dan siklus II berlangsung untuk melihat gimana hasil proses pembelajaran yang di berikan peneliti. Penialain itu akan di isi oleh guru penjas SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU untuk peneliti sebagai berikut:

**Tabel 3 Rubik Penilaian Unjuk Kerja Peneliti Pada Saat Siklus I Dan Siklus II Berlangsung**

NO	AKTIFITAS OBSERVASI	KUALITAS PENELITI			
		1	2	3	4
1.	Cara peneliti meminta kepada siswa siswi masuk kekelas dan lalu berdo'a sebelum pembelajaran di mulai.				
2.	Penyampaian pembelajaran .				
3.	Penyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli.				
4.	Penyampaian metode pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dan penilaian yang akan di gunakan.				
5.	Melakukan pembagian kelompok.				
6	Mengalokasi waktu yang telah di tentukan.				
7.	Persiapan peneliti pada saat penelitian contohnya mempersiapkan sarana prasarana untuk penelitian .				

keterangan:

1 = tidak baik

2 = cukup baik

3 = baik

4 = sangat baik

#### F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan:

1. Observasi

Untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran.

2. Tes

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar keterampilan *passing* atas dalam permainan bolavoli yang dilakukan siswa.

3. Teknik Keputusan

Untuk mendapatkan informasi tentang penjelasan teori-teori yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian sehingga dapat menunjang landasan teori dalam penelitian ini.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Data berupa angka akan dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yakni membandingkan antara kondisi awal dengan perubahan yang terjadi pada setiap tindakan. Peningkatan yang terjadi akan ditampilkan dalam bentuk tabel sederhana untuk mendukung deskripsi verbal. Data kualitatif hasil pengamatan akan dianalisis dengan analisis deskripsi kritis dengan cara menampilkan data, menghubungkan dan menganalisis secara sebab akibat.

Teknik Penilaian :

- 1. Keterampilan *Passing* Atas**

Guna mengetahui keterampilan *passing* atas maka dilakukan tes. Tes yang dilakukan yaitu unjuk kerja melalui praktik keterampilan *passing* atas dalam permainan bolavoli, kemudian dari hasil tes yang dilakukan dinilai dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

No	Interval	Kategori
1.	70 s/d 100	Tuntas
2.	10 s/d 69	Tidak Tuntas

**Tabel 3 Interval Kategori Keterampilan *Passing* Atas**

## 2. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau nilai 70. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari keseluruhan siswa mampu melakukan *passing* atas dengan benar nilai minimal 70 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang digunakan untuk penentuan ketuntasan klasikal yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Sudijono, 2012: 43)}$$

### Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah siswa

P = Angka ketuntasan klasikal

No	Interval	Kategori
1.	90 s/d 100	Sangat Baik
2.	70 s/d 89	Baik
3.	50 s/d 69	Sedang
4.	30 s/d 49	Kurang
5.	10 s/d 29	Sangat Kurang

**Tabel 4 Interval Kategori Keterampilan *Passing* Atas dalam Bolavoli**

## H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan suatu tindakan ditandai dengan terjadinya perubahan dan peningkatan hasil belajar. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini meliputi : a) Perubahan dalam proses pembelajaran yaitu terjadinya peningkatan sikap siswa terhadap pembelajaran *passing* atas bola voli. b) Peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan *passing* atas siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dari sebelum dilakukan tindakan dan mencapai KKM 70 yang ditetapkan sekolah. Dengan kata lain kriteria keberhasilan pembelajaran *passing* atas bola voli diajukan dari proses pembelajaran dan hasil yang dicapai dari proses pembelajaran tersebut. Dengan kriteria tersebut pembelajaran ini tidak hanya mengejar hasil yang setinggi-tingginya tetapi juga proses pembelajarannya harus berjalan dengan baik dan benar. Jika masih ditemukan kekurangan- kekurangan dalam proses pembelajaran, maka siklus dapat dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sehingga di peroleh hasil pengolahan data yaitu sebagai berikut :

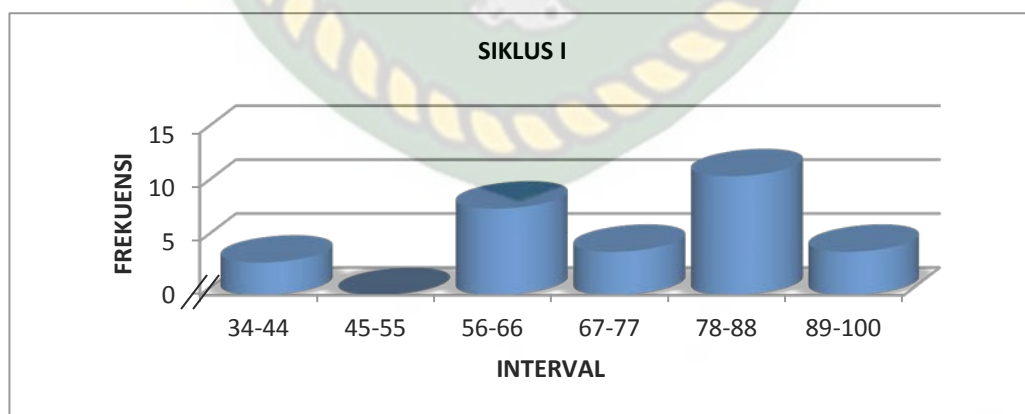
#### 1. Data Hasil Unjuk Kerja *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran *Passing* Atas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru 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 3 siswa atau dengan nilai persentase 10%, nilai interval antara 45-55 dengan 0 siswa atau dengan nilai persentase 0%, nilai interval 56-66 dengan 8 siswa atau dengan nilai persentase 27%, nilai interval 67-77 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 13%, nilai interval 78-88 dengan 11 siswa atau dengan nilai persentase 37%, nilai interval 89-100 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 13%. Untuk lebih jelas dapat di lihat tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus I sebagai berikut

**Tabel 4.1 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	34 - 44	3	10%
2	45 - 55	0	0%
3	56 - 66	8	27%
4	67 - 77	4	13%
5	78 - 88	11	37%
6	89 - 100	4	13%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Selanjutnya dari hasil distribusi data hasil unjuk kerja siklus I kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru di atas, dapat di klasifikasikan pada diagram di bawah ini :



**Grafik 4.1**  
**Histogram Siklus I *Passing* Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**



Berdasarkan hasil yang di peroleh pada siklus I, perlu adanya perbaikan terhadap penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di siklus II.

## **2. Data Hasil Unjuk Kerja *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus II**

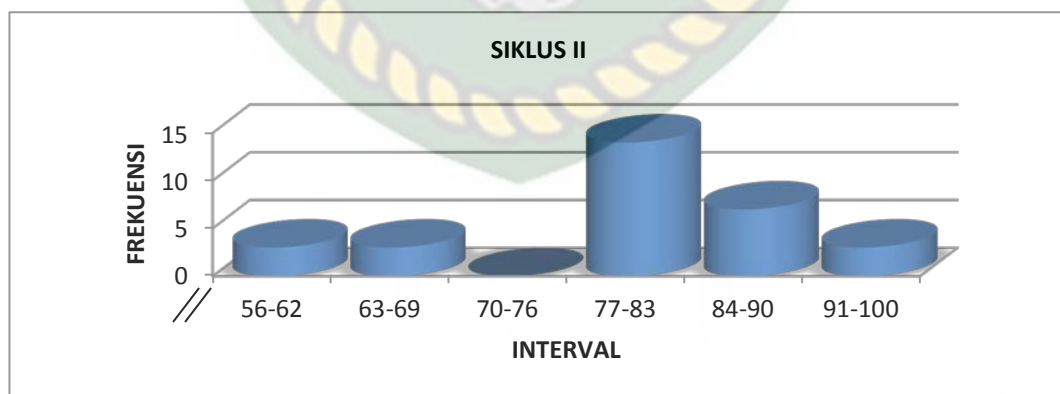
Setelah dilakukan tes siklus I, masih juga terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan penilaian *Passing* Atas pada siklus II yang bertujuan agar nilai siswa bisa mencapai target nilai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tes siklus II, di peroleh 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 3 atau dengan nilai persentase 10%, nilai interval antara 63-69 dengan nilai frekuensi 3 atau dengan nilai persentase 10%, nilai interval 70-76 dengan nilai frekuensi 0 atau dengan nilai persentase 0%, nilai interval 77-83 dengan nilai frekuensi 14 atau dengan nilai persentase 47%, nilai interval 84-90 dengan nilai frekuensi 7 atau dengan nilai persentase 23%, nilai interval 91-100 dengan nilai frekuensi 3 atau dengan nilai persentase 10%. Untuk lebih jelas dapat di lihat tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus II sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus II *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	56 – 62	3	10 %
2	63 – 69	3	10 %
3	70 – 76	0	0 %
4	77 – 83	14	47 %
5	84 – 90	7	23 %
6	91 – 100	3	10 %
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Selanjutnya dari hasil distribusi data tes siklus II kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru di atas, dapat di klasifikasikan pada diagram di bawah ini.



**Grafik 4.2**  
**Histogram Siklus II *Passing* Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Gerakan *Passing* Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus I

Berdasarkan tes penilaian *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mengajar kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru pada siklus I dari 30 siswa, maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 16 orang dengan persentase 53%, sedangkan 14 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 47%.

Pada sikap posisi awal gerakan, indikator penilaian yaitu berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan, posisi lengan didepan dengan kedua telapak tangan, dan jari-jari renggang dengan membentuk seperti mangkuk didepan atas muka. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi awal gerakan adalah 76, dimana ada 17 orang siswa yang mendapat nilai tertinggi 3 yaitu nilai tertinggi pada indikator penilaian, ada 12 orang siswa yang mendapat nilai 2, dan hanya 1 orang yang mendapat nilai 1.

Pada sikap posisi gerakan, indikator penilaian yaitu kedua lengan didorong kedepan, lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat, dan perkenaan bola tepat menyentuh jari-jari tangan. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi gerakan adalah 48, dimana skor 3 didapat oleh 2 siswa, skor 2 didapat oleh 14 siswa, dan skor 1 didapat oleh 14 orang siswa.

Pada posisi akhir gerakan, indikator penilaian yaitu tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta tangan lurus, dan pandangan mengikuti arah

gerakan bola. Jumlah skor keseluruhan dari posisi akhir gerakan adalah 60, dimana skor 3 didapat oleh 10 siswa, skor 2 didapat oleh 10 siswa, dan skor 1 didapat oleh 10 orang siswa.

Banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM pada pembelajaran *Passing Atas* Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mengajar kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami teknik dasar gerakan *Passing Atas*, koordinasi gerakan sehingga siswa tidak mampu melakukan tahapan-tahapan gerakan *Passing Atas* dengan benar, maka dari itu perlunya perbaikan terhadap penerapan bentuk pembelajaran *Passing Atas* melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II.

## **2. Analisis Gerakan *Passing Atas* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Pada Siklus II**

Berdasarkan tes penilaian *Passing Atas* melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru pada siklus II dari 30 siswa, maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 24 orang dengan persentase 80%, sedangkan 6 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 20%.

Pada sikap posisi awal gerakan, indikator penilaian yaitu berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan, posisi lengan didepan dengan kedua telapak tangan, dan jari-jari renggang dengan membentuk seperti mangkuk didepan atas muka. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi

awal gerakan adalah 82, dimana ada 22 orang siswa yang mendapat nilai tertinggi 3 yaitu nilai tertinggi pada indikator penilaian, ada 8 orang siswa yang mendapat nilai 2, dan tidak siswa yang mendapat nilai 1.

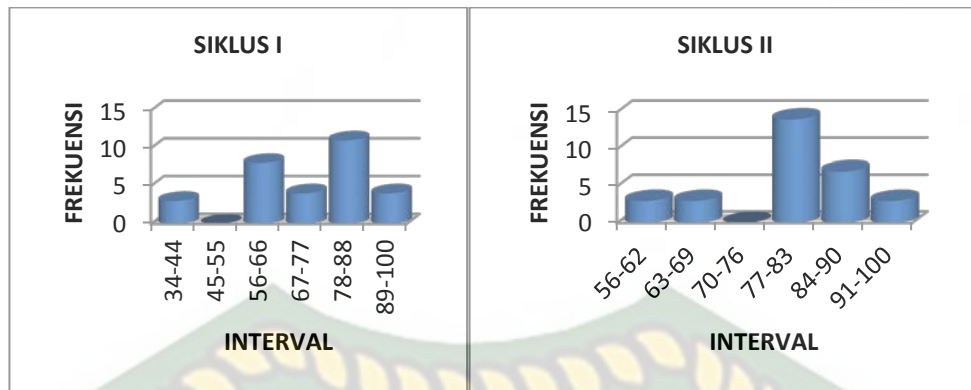
Pada sikap posisi gerakan, indikator penilaian yaitu kedua lengan didorong kedepan, lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat, dan perkenaan bola tepat menyentuh jari-jari tangan. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi gerakan adalah 58, dimana skor 3 didapat oleh 7 siswa, skor 2 didapat oleh 14 siswa, dan skor 1 didapat oleh 9 orang siswa.

Pada posisi akhir gerakan, indikator penilaian yaitu tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta tangan lurus, dan pandangan mengikuti arah gerakan bola. Jumlah skor keseluruhan dari posisi akhir gerakan adalah 73, dimana skor 3 didapat oleh 16 siswa, skor 2 didapat oleh 11 siswa, dan skor 1 didapat oleh 3 orang siswa.

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan II , dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
Siklus I	16	53%	Tuntas
	14	47%	Tidak Tuntas
Siklus II	24	80%	Tuntas
	6	20%	Tidak Tuntas



**Grafik 4.3**  
**Perbandingan Histogram Siklus I dan Siklus II Kelas XI TKJ SMK**  
**Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

### **3. Penialian Aktifitas Observasi Peneliti Yang Di Isi Oleh Guru Pada Saat Siklus I Berlangsung Untuk Melihat Bagaimana Hasil Proses Pembelajaran Yang Di Berikan Peneliti Pada Siswa Siswi SMK Muahammadiyah 2 Pekanbaru**

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 penyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli dengan nilai frekuensi Cukup Baik, nilai interval yang keempat yaitu penyampaian metode pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe 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. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel distribusi frekuensi penilaian aktifitas peneliti pada siklus I sebagai berikut :

**Table 4.4 Rubik Penilaian Aktifitas Observasi Peneliti Pada Saat Siklus I Berlangsung**

NO	ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS PENELITI			
		1	2	3	4
1.	Cara peneliti meminta kepada siswa siswi masuk kekelas dan lalu berdo'a sebelum pembelajaran di mulai.		✓		
2.	Penyampaian pembelajaran.		✓		
3.	Penyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli.		✓		
4.	Penyampaian metode pembelajaran menggunakan model koopratif tipe TGT dan penilaian yang akan di gunakan.			✓	
5.	Melakuakan pembagian kelompok.		✓		
6	Mengalokasi waktu yang telah di tentukan.		✓		
7.	Persiapan peneliti pada saat penelitian contohnya mempersiapkan sarana prasarana untuk penelitian .			✓	

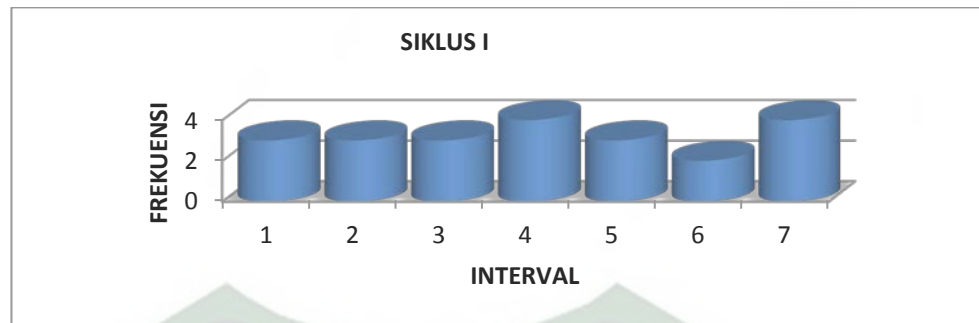
Keterangan : 1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Selanjutnya dari hasil data penilaian terhadap peneliti siklus I pada kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru diatas dapat diklasifikasikan pada diagram dibawah ini.



**Grafik 4.4**  
**Histogram Siklus I *Passing* Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2**  
**Pekanbaru**

**4. Penialian Aktifitas Observasi Peneliti Yang Di Isi Oleh Guru Pada Saat Siklus II Berlangsung Untuk Melihat Bagaimana Hasil Proses Pembelajaran Yang Di Berikan Peneliti Pada Siswa Siswi SMK Muahammadiyah 2 Pekanbaru**

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 keempat yaitu penyampaian metode pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe 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. Untuk lebih jelas dapat di lihat tabel distribusi frekuensi penilaian aktifitas peneliti pada siklus I sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Rubik Penilaian Aktifitas Observasi Peneliti Pada Saat Siklus II Berlangsung**

NO	ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS PENELITI			
		1	2	3	4
1.	Cara peneliti meminta kepada siswa siswi masuk kekelas dan lalu berdo'a sebelum pembelajaran di mulai.			✓	
2.	Penyampaian pembelajaran.			✓	
3.	Penyampaian garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli.			✓	
4.	Penyampaian metode pembelajaran menggunakan model koopratif tipe TGT dan penilaian yang akan di gunakan.				✓
5.	Melakukan pembagian kelompok.			✓	
6.	Mengalokasi waktu yang telah di tentukan.		✓		
7.	Persiapan peneliti pada saat penelitian contohnya mempersiapkan sarana prasarana untuk penelitian .				✓

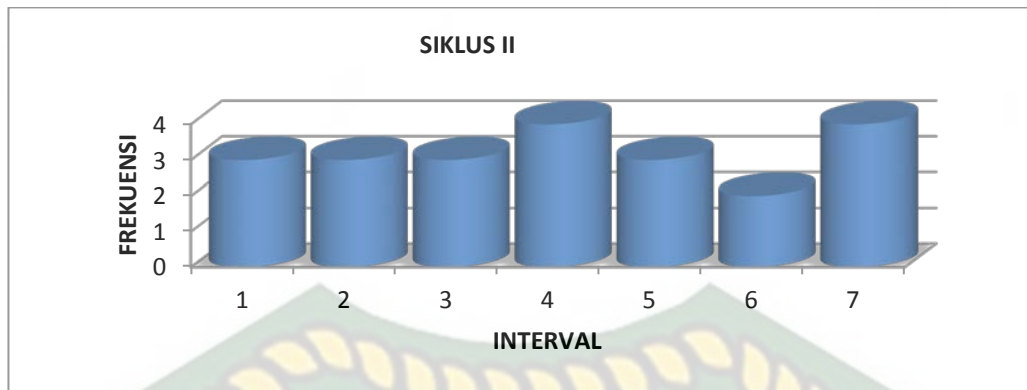
Keterangan : 1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Selanjutnya dari hasil data penilaian terhadap peneliti siklus II pada kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru diatas dapat diklasifikasikan pada diagram dibawah ini.



**Grafik 4.5**  
**Histogram Siklus II *Passing* Atas Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru**

### C. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pendidikan jasmani, siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih mengasikkan dari pelajaran *Passing* atas tersebut dengan melakukan gerakan *Passing* atas secara bertahap siswapun mampu dan dapat melakukan gerakan yang baik sehingga tercapai suatu indikator penilaian yang telah di tentukan.

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 16 siswa dengan persentase 53%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 14 siswa dengan persentase 47%. 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 24 siswa dengan persentase 80%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 6 siswa dengan persentase 20%.

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 tanggung 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 Pembelajaran Kooperatif 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. Mampu 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 sebagai berikut:

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 tekbnik 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 menguasai 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 belum 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 teman 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 Kooperatif tipe *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 Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II, hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan uraian diatas, ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatakan hasil belajar Passing atas dalam permainan bolavoli siswa pada kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pertanyaan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru”. Hal ini terlihat pada siklus I terdapat 16 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar 53%, dan pelaksanaan penelitian siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah yang di dapat yaitu 24 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 80%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti ingin memberikan saran kepada para guru khususnya guru pendidikan jasmani untuk kedepannya lebih baik lagi, yaitu sebagai berikut :

1. Guru, harusnya lebih melihat kemampuan dan keinginan siswa, dan dapat memberikan model pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memotivasi siswa dari biasanya yang telah dilakukan selama pembelajaran sebelum adanya penelitian ini.
2. Siswa, lebih aktif lagi di dalam pembelajaran, ikuti pembelajaran apa yang telah guru berikan sehingga mampu menguasai materi dan keterampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi *Passing* atas.

3. Sekolah, peran sekolah adalah memfasilitasi segala proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih efisien dan efektif, dan tercapainya suatu pembelajaran tersebut khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 2. No. 1. Juni 2017. 161-165.
- Aef dan Etor (2018). *Metode Latihan dan Pembelajaran Bolavoli Untuk Umum*. Bandung: IKAPI.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dupri. (2016). Hubungan Explosive Power Otot Lengan Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Kemampuan Servis Atas Atlet Bolavoli Kuansing Kabupaten Kuantan Singingi. *Journal Sport Area*. Vol. 1. No. 2. Desember 2016. 23-30.
- Heryanto (2013). Pengaruh Pemberian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 1. No. 2. Tahun 2013. 325-328.
- Husmiati (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 1 Lawang Kidul, Kabupaten Muara Enim. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. September 2016.
- Kurniasih. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Nugroho. (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*, Vol. 1. No. 1. Tahun 2016. 161-165.



- Riandini (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Melalui Permainan Bolavoli Mini (Studi Pada Siswa Kelas XI IPA I SMAN 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2012-2013)*. Vol. 1. No. 2. Tahun 2013. 334-336.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sairen (2017). Upaya Peningkatan *Passing* Atas Bola Voli Dengan Media Bola Plastik Di SDN 05 Senakin. *Artikel Ilmiah*. Vol. 02. No. 1. Mei 2017. 1-10.
- 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 Batokerbuy 2 Tahun Ajaran 2015/2016. *JURNAL SPORTIF ISSN*. Vol. 02. No. 1. Mei 2016. 2477-3379.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Supriatna (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Tehnik Dasar Passing Bawah Bolavoli di SMPN 14 Pontianak. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol. 02. No. 42. Agustus 2015.
- Suwarta (2016). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*. Vol. 1. Tahun 2016.
- Undang-undang Keolahragaan Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan.
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**  
Jl. Kaharudin Nasution No.113 Marpoyan Pekanbaru Riau

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISM**

Nomor : 254/A-UIR/661-PENJASKESREK/2019

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi Universitas Islam Riau menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Qodri Ramadhan
	156610729
Program Studi	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi :

*"Upaya Meningkatkan Hasil belajar Passing Atas dalam permainan Bola voli melalui model Pembelajaran kooperatif Tipe Times games Turnamen"*

Dinyatakan sudah memenuhi syarat plagiarisme 29 % pada keseluruhan naskah skripsi yang disusun sebagaimana **bukti terlampir**. Surat Keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk pengurusan surat keterangan Bebas Pustaka.

Pekanbaru, 27 Desember 2019



Dr. Baharis, M.Pd  
NIDN 0020056109