

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik *Passing* Bola Voli

Anak Agung Ngurah Putra Laksana¹⁾, I Wayan Adnyana²⁾
I Gede Agus Adi Saputra³⁾, I Kadek Yudha Pranata⁴⁾, I Putu Eri Kresnayadi⁵⁾
Gede Hendri Ari Susila⁶⁾

^{1), 2), 3), 4) dan 5)} Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

⁶⁾ STKIP Agama Hindu Singaraja

E-mail : ¹⁾ agungputralaksana@gmail.com, ²⁾ iwayanadnyana749@gmail.com,
³⁾ agusveron49@gmail.com, ⁴⁾ ypbrandedwear@gmail.com,
⁵⁾ putuerikresnayadi@gmail.com, ⁶⁾ hendrimuff123@gmail.com

ABSTRAK

Di lapangan masih banyak siswa kurang mampu melakukan dengan baik cara mengkombinasikan bermain bola voli dari sikap awalan, sikap perkenaan bola maupun sikap akhir. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar *passing* bola voli pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja sebanyak 32 orang dengan rincian 17 orang siswa putra dan 15 orang siswa putri. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan diperoleh hasil pada siklus I, yaitu rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar (\bar{X}) 73,9% (aktif), sedangkan pada siklus II (\bar{X}) 76,3% (sangat aktif) dan pada siklus III (\bar{X}) 77,4% (sangat aktif). Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 81,3% (baik), pada siklus II sebesar 90,7% (sangat baik) dan pada siklus III sebesar 96,8% (sangat baik). Jadi dari siklus I, siklus II dan siklus III ada peningkatan serta telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75% secara klasikal dan 65% secara individu. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar *passing* bola voli meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja.

Kata kunci : *teams games tournament; passing bola voli*

ABSTRACT

In the field, there are still many students who are not able to do well by combining playing volleyball from the initial attitude, the attitude regarding the ball and the final attitude. This study aims to improve the activities and learning outcomes of volleyball passing in class XI SMA Negeri 4 Singaraja. This research includes classroom action research which was carried out in 3 cycles. The research subjects were 32 students of class XI public senior high school number 4 Singaraja, consisting of 17 male students and 15 female students. The data in this study were analyzed using descriptive statistics with the results obtained in the first cycle, namely the average percentage of student learning activities classically (\bar{X}) 73,9% (active), while in cycle II (\bar{X}) 76,3% (very active) and in cycle III (\bar{X}) 77,4% (very active). While the level of completeness of learning outcomes in cycle I was 81,3% (good), in cycle II was 90.7% (very good) and in cycle III was 96.8% (very good). So from cycle I, cycle II and cycle III there was an increase and had met the completeness criteria of at least 75% classically and 65% individually. It can be concluded that the activities and learning outcomes of volleyball passing

have increased through the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model in class X1 public senior high school number 4 Singaraja.

Keywords : *teams games tournament; volleyball passing*

PENDAHULUAN

Pencapaian kesuksesan dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ditentukan oleh banyak faktor yaitu : guru, pendekatan model pembelajaran, sarana-prasarana dan situasi dan kondisi dalam proses belajar mengajar. Banyaknya terobosan yang dilakukan oleh pakar pendidikan tentang pendekatan pembelajaran yang telah diujicobakan namun sampai sekarang belum bisa dipastikan mana yang paling tepat diterapkan, karena dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada kondisi dan situasi siswa itu sendiri. Sehubungan dengan hal itu menurut Suherman (2009) di Amerika telah banyak bermunculan pendekatan pendidikan jasmani antara lain : 1) *movement education* yaitu pendekatan lebih menekankan pada keterampilan gerak; 2) *fitnes approach* merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada peningkatan penguasaan, pengetahuan, keterampilan dan kualitas kesegaran jasmani; 3) *academic-dicipline approach* pendekatan yang lebih menekankan pada penguasaan pendidikan jasmani lebih mendalam; 4) *social-development* pendekatan yang menekankan pada perkembangan individu dan sosial anak didik; 5) *sport education model* pendekatan yang menekankan pada pemeliharaan dan peningkatan nilai-nilai murni olahraga kompetitif; 6) *adventure education* pendekatan yang menekankan aktifitas petualangan; 7) *electic approach* pendekatan yang merupakan perpaduan atau kombinasi dari semua pendekatan.

Namun kenyataannya di lapangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada materi bola voli kurang menarik dimata siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan observasi awal peneliti di siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja yaitu : kenyataan di lapangan masih banyak siswa kurang mampu melakukan dengan baik cara mengkombinasikan bermain bola voli dari sikap awalan, sikap perkenaan bola maupun sikap akhir. Interaksi belajar cenderung satu arah dari guru ke siswa (*teacher center*), sehingga mengakibatkan siswa kurang kreatif. Siswa menganggap bahwa guru satu-satunya sumber pembelajaran. Selain itu, siswa yang lebih pintar jarang sekali mau membantu temannya yang kurang mampu.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalam buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer dan kurikulum sebagai kursus untuk belajar (Laksana, 2016). Menurut Nurhadi (2004) pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Kemudian menurut Santyasa (2007) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan kolompok-kelompok kecil yang heterogen dan pebelajar bekerja sama

untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sementara sambil bekerja sama para pebelajar belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial, Sedangkan menurut Nurhadi et all., (2004) "pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan *interaksi yang silih asah, silih asih, silih asuh* antar sesama siswa sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata". Jadi proses pembelajaran ini menekankan siswa untuk dapat aktif dalam kelompoknya dan dapat melatih rasa tanggung jawab dalam memaksimalkan penguasaan dan pemecahan masalah yang dipelajarinya secara kelompok. Sehingga pembelajaran kooperatif bisa terlaksana dan tercapai.

Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games tournament*) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, dimana setelah kehadiran guru siswa dibagi kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan materi yang diberikan oleh guru (Ratumanan, 2002). Langkah-langkah TGT menurut 1995 Ratumanan (2002) antara lain : 1) guru menyajikan materi : pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan diberikan dalam pembelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyampaian materi pembelajaran, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang akan disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok, 2) Pembentukan kelompok : kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa. Setiap kelompok mempunyai sifat yang

heterogen dalam hal jenis kelamin dan kemampuan akademik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*, 3) belajar kelompok : siswa belajar dalam kelompok, siswa mendiskusikan materi bersama-sama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi jika teman satu kelompok membuat kesalahan, 4) *tournament* : *tournament* bisa diadakan tiap akhir pokok bahasan. *Tournament* ini merupakan pertandingan basket antar kelompok yang dimodifikasi hanya menggunakan operan dada (*chest pass*) pada pertemuan I dan operan pantul (*bounce pass*) pada pertemuan II. Untuk melaksanakan *tournament* langkahnya adalah a) membentuk meja *tournament* disesuaikan dengan banyaknya siswa pada setiap kelompok, b) menentukan rangking setiap siswa pada masing-masing kelompok, c) menempatkan siswa dengan rangking yang sama pada meja yang sama, d) masing-masing siswa pada meja *tournament* bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya, e) skor siswa dari masing-masing kelompok dikumpulkan, dan ditentukan kelompok yang mempunyai jumlah komulatif tertinggi sebagai pemenang pertandingan, f) penghargaan kelompok : peneliti memberikan apresiasi dalam bentuk penghargaan atas hasil kerja siswa baik individu atau kelompok. Penghargaan yang diberikan berupa pujian dan tepuk tangan.

Hasil belajar merupakan suatu hasil akhir dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi dari guru, dan merupakan hasil dari tindakan belajar dan tindakan mengajar (Dimiyati & Mudjiyono, 2002). Untuk

mengetahui berhasil tidaknya seorang siswa di dalam suatu mata pelajaran, maka akan dilakukan pengukuran atau evaluasi. Hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam suatu mata pelajaran belum tentu sama hal ini mungkin saja disebabkan karena keadaan dan cara belajar seseorang yang berbeda. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar pendidikan jasmani adalah hasil tertinggi yang diperoleh dari proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang berupa perubahan sikap dan penampilan dari individu dengan cara mengamati, menirukan, mencoba dan mendengarkan petunjuk serta pengarahannya.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan perubahan penampilan sebagai hasil praktek dimana siswa belum bisa melakukan suatu gerakan menjadi bisa melalui cara mengamati, menirukan, mencoba dan mendengarkan petunjuk serta pengarahannya. Siswa menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor terhadap lingkungan dalam melakukan kegiatan belajar (Dimiyati & Mudjiyono, 2002).

Permainan bola voli merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diikuti oleh semua siswa. Bola voli adalah salah satu bentuk permainan dalam cabang olahraga permainan. Permainan bola voli dimainkan oleh dua regu. Dimana setiap regu terdiri atas enam pemain. Bola harus dimainkan secara langsung artinya bola yang datang dari lawan atau kawan

harus langsung dipantulkan lagi, baik dengan menggunakan jari-jari tangan maupun dengan menggunakan satu atau kedua belah tangan/lengan, sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan (Syarifuddin, 1997).

Berdasarkan pendapat di atas permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan dengan menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 6 orang pemain. Teknik adalah cara melakukan atau melaksakan sesuatu untuk tuntunan tertentu secara efektif dan efisien (Yunus, 1992). Adapun pembagian teknik dasar dalam permainan bola voli yang harus dikuasi oleh pemain adalah sebagai berikut : 1) servis merupakan pukulan pembuka untuk memulai suatu permainan (Yunus, 1992). Sesuai dengan perkembangan permainan *servis* bukan hanya sebagai pukulan pembuka permainan saja, tetapi sudah menjadi pukulan serangan untuk mendapatkan nilai dalam permainan bola voli, 2) *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan (Yunus, 1992). Teknik *passing* bola voli terdiri dari *passing* bawah dan *passing* atas, 3) umpan adalah menyajikan bola kepada teman dalam satu regu, yang kemudian diharapkan bola tersebut dapat diserangkan ke daerah lawan dalam bentuk *smash* (Yunus, 1992), 4) *smash* adalah pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (Yunus, 1992). *Smash* merupakan suatu teknik yang mempunyai gerakan yang kompleks yang terdiri dari : langkah awalan, tolakan untuk meloncat, memukul bola saat melayang di udara, dan saat

mendarat kembali saat memukul bola, 5) bendungan/*Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan (Yunus, 1992).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik penting yaitu problema yang diangkat untuk dipecahkan melalui PTK harus selalu berangkat dari persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Jadi penelitian tindakan menekankan pada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide kedalam praktek atau situasi nyata dalam skala yang mikro. Suyanto et al., (1997) membedakan adanya empat bentuk penelitian tindakan, yaitu : 1) guru sebagai peneliti, 2) peneliti tindakan kolaboratif, 3) simultan terintegrasi, 4) administrasi sosial eksperimental.

Perencanaan adalah rencana yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan perubahan perilaku atau sikap sebagai solusi (Suyanto et al., 1997). Suatu rencana penelitian harus dipersiapkan dengan baik guna memperlancar jalannya penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah : a) melakukan peninjauan ke sekolah tempat melaksanakan penelitian, b) mengadakan observasi awal, khususnya dalam permainan bola voli, c) membuat rencana pengajaran, d) menyiapkan strategi pembelajaran, e) menyiapkan sarana yang diperlukan dalam pembelajaran.

Desain PTK berbentuk siklus-siklus. Satu siklus terdiri atas empat fase : 1) fase perencanaan (*planing*), 2) fase pelaksanaan (*action*), 3) fase observasi (*observation*), dan 4) fase refleksi

(*reflection*) (Laksana, 2019). Pelaksanaan tindakan adalah proses yang dilakukan oleh guru/peneliti untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan (Suyanto et al., 1997). Pada pelaksanaan tindakan, masalah-masalah pembelajaran bola voli pada teknik dasar *passing* ditekankan pada perbaikan, kekurangan, dan hambatan yang dihadapi siswa. Peran peneliti pada pelaksanaan tindakan adalah mempersiapkan instrumen evaluasi/observasi, ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan dalam perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan.

Observasi/evaluasi adalah langkah untuk mengamati hasil dan dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau ditekankan pada siswa (Suyanto et al., 1997). Berdasarkan observasi awal pembelajaran bola voli pada teknik dasar *passing* terdapat kekurangan-kekurangan baik dalam teknik dasar *passing* atas maupun pada teknik dasar *passing* bawah. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran maka dilakukan evaluasi. Tingkat keberhasilan pembelajaran dilihat dari pengumpulan data dengan lembar observasi dan asesment yang dianalisis dengan statistik deskriptif.

Refleksi dilakukan untuk melakukan, mengkaji, dan mempertimbangkan dampak dari tindakan dari berbagai kriteria (Suyanto et al., 1997). Setelah diadakan evaluasi pembelajaran, kekurangan yang dialami siswa pada proses pembelajaran bola voli khususnya pada teknik dasar *passing* bawah dan *passing* atas yaitu sikap awalan, sikap perkenaan bola dengan tangan dan sikap akhir. Maka guru dan peneliti mencarikan solusi pemecahan masalah yang masih menghambat pada proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Aktivitas Belajar *Passing* Bawah bola voli pada siklus I. Total persentase aktivitas belajar pada siklus I sebesar 2365,2% dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal (\bar{x}) pada siklus I sebesar 73,9%. Dilihat dari kriteria diatas, maka aktivitas belajar siswa pada siklus I secara klasikal tergolong aktif.

Data Hasil Belajar *Passing* bawah bola voli pada siklus I. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I penguasaan materi secara klasikal untuk materi *passing* bawah bola voli sebesar 81,3% berada dalam kategori baik, dengan rentang tingkat ketuntasan berada pada 75%-84%. Dengan tercapainya hasil tersebut maka penelitian ini akan dilanjutkan pada penelitian tindakan kelas siklus II.

Data Aktivitas Belajar *Passing* Atas bola voli Pada siklus II. Total persentase aktivitas belajar pada siklus II sebesar 2442,5% dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal (\bar{x}) pada siklus II sebesar 76,3%. Dilihat dari kriteria diatas, maka aktivitas belajar siswa pada siklus II secara klasikal tergolong sangat aktif.

Data Hasil Belajar *Passing* Atas bola voli pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II penguasaan materi secara klasikal untuk materi *passing* atas bola voli sebesar 90,7% berada dalam kategori sangat baik, dengan rentang tingkat ketuntasan berada pada 85%-100%. Dengan tercapainya hasil tersebut maka penelitian ini akan dilanjutkan pada penelitian tindakan kelas siklus berikutnya.

Data Aktivitas Belajar *Passing* Bawah dan *passing* Atas bola voli pada siklus III. Total persentase aktivitas belajar pada siklus III sebesar 2479,2% dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal (\bar{x}) pada siklus III sebesar 77,4%. Dilihat dari kriteria diatas, maka aktivitas belajar siswa pada siklus III secara klasikal tergolong sangat aktif.

Data Hasil Belajar *Passing* bawah dan *Passing* atas bola voli pada siklus III. Dengan demikian secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus III penguasaan materi secara klasikal untuk materi *passing* bawah bola voli sebesar 96,8% berada dalam kategori sangat baik, dengan rentang tingkat ketuntasan berada pada 85%-100%. Sedangkan untuk materi *passing* atas bola voli sebesar 96,8% berada dalam kategori sangat baik, dengan rentang tingkat ketuntasan berada pada 85%-100%.

Dengan tercapainya hasil tersebut maka penelitian ini dapat dikatakan sudah mencapai batas minimal ketuntasan materi secara klasikal dan penelitian ini dapat dihentikan karena batas minimal ketuntasan materi secara klasikal oleh siswa adalah 75% sudah terpenuhi yang sesuai dengan kriteria tingkat penguasaan kompetensi yang berlaku.

Interpretasi Data Hasil Penelitian Siklus I, Siklus II dan Sikklus III. Sesuai dengan analisis data pada siklus I, siklus II dan siklus III, bisa dilihat dalam diagram batang dibawah ini.



Gambar 1
Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Persentase tingkat kualitas aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 73,9% yang berada pada kriteria aktif, dan persentase tingkat kualitas aktivitas belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 76,3% yang berada pada kriteria sangat aktif, sedangkan persentase kualitas aktivitas belajar siswa pada siklus III yaitu sebesar 77,4% yang berada pada kriteria sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat kualitas aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran *passing* bola voli mengalami peningkatan di setiap siklus. Dimana peningkatan tersebut yaitu dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,4%, sedangkan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,1%.

Hasil belajar siswa sesuai dengan analisis data pada siklus I, II, III, rata-rata persentase tingkat penguasaan materi *passing* bawah bola voli pada siklus I sebesar 81,3% berada pada kategori baik dengan tingkat rentang ketuntasan 75%-84%. Dan pada siklus II untuk penguasaan materi *passing* atas bola voli sebesar 90,7% berada pada

kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100%. Sedangkan pada siklus III untuk penguasaan *passing* bawah bola voli sebesar 96,8% berada pada kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100% dan penguasaan materi *passing* atas bola voli sebesar 96,8% berada pada kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100%. Jadi rata-rata hasil pembelajaran pada siklus III sebesar 96,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat kualitas hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *passing* bola voli mengalami peningkatan di setiap siklus. Dimana peningkatan tersebut yaitu dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,4%, sedangkan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,1%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) aktivitas belajar *passing* bola voli meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) pada siswa

elas XI SMA Negeri 4 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata klasikal aktivitas belajar siswapada siklus I, siklus II dan siklus III, persentase tingkat kualitas aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 73,9% yang berada pada kriteria aktif, dan persentase tingkat kualitas aktivitas belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 76,3% yang berada pada kriteria sangat aktif, sedangkan persentase kualitas aktivitas belajar siswa pada siklus III yaitu sebesar 77,4% yang berada pada kriteria sangat aktif. 2) hasil belajar *passing* bola voli meningkat melalupenerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata klasikal hasil belajar siswapada siklus I sebesar 81,3% berada pada kategori baik dengan tingkat rentang ketuntasan 75%-84%. Dan pada siklus II untuk penguasaan materi *passing* atas bola voli sebesar 90,7% berada pada kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100%. Sedangkan pada siklus III untuk penguasaan *passing* bawah bola voli sebesar 96,8% berada pada kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100% dan penguasaan materi *passing* atas bola voli sebesar 96,8% berada pada kategori sangat baik dengan tingkat rentang ketuntasan 85%-100%. Jadi rata-rata hasil pembelajaran pada siklus III sebesar 96,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat kualitas hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *passing* bola voli mengalami peningkatan di setiap siklus. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar *passing* bola voli pada siswa

kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja. Saran kami sebagai peneliti adalah agar guru penjas dapat mempergunakan metode ini dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelejaraan *passing* bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mujiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta)
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rantumanan, T. G. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya : UNESA
- Santyasa, I. W. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Pendidikan Ganesha
- Syarifuddin, A. (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan 1*. Jakarta: PT Grasindo
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*.second edition. Allen and Bacon
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Bagian Kesatu Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Direktorat Jendral Pedidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Suherman, A. (1999). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Yunus. (1992). *Olahraga Pelatihan Bola Voli*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Laksana, A. A. N. P. (2016). *Meningkatkan hasil belajar pasing atas bolavoli dengan pendekatan model pembelajaran bola*

*modifikasi.*Bekasi : Jurnal Motion.
Vol. VII, No 1
Laksana, A. A. N. P. (2019).
*Implementasi model pembelajaran
quantum untuk meningkatkan
aktivitas dan hasil belajar teknik*

*passing atas bola voli pada siswa
kelas xi ia 1 smkn 5
denpasar.*Denpasar : Jurnal
Pendidikan KesehatanRekreasi.
Vol.5 No 2