

METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA HASIL PEMBELAJARAN PASING BAWAH BOLA VOLI

Edi Irwanto¹⁾ , Puji Setyaningsih²⁾

¹⁾ dan ²⁾ Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas PGRI
Banyuwangi

E-Mail : ¹⁾ irwantoedi88@gmail.com, dan ²⁾ myedu37@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran pasing bawah bola voli tidak akan berhasil tanpa adanya rencana yang matang dalam proses pembelajarannya. Metode pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran pasing bawah bola voli adalah metode langsung dan metode *Teams Game Tournament* (TGT).

Kata kunci : *pembelajaran, pendekatan langsung, TGT, pasing*

ABSTRACT

Passing's learning volleyball won't successful without mark sense ripe plan deep learning process. Learning method is developed of marks sense distinctive varying student characteristic. Therefore, necessary a learning method in point in accordance with characteristic each student. Method that often been utilized deep passing's learning volleyball is direct method and method Teams Game Tournament (TGT).

Keyword : *learning method, direct approaching, TGT, passing*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif (Sumbodo P. 2016). Pendidikan jasmani tidak akan mencapai tujuan tanpa adanya rencana yang matang dalam proses pembelajarannya. Berkaitan dengan proses pembelajaran maka perlu adanya pendekatan, strategi pembelajaran yang tepat didalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab guru

merupakan garda terdepan yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar. Melalui proses belajar seseorang akan mendapatkan perubahan dalam dirinya masing-masing. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, bahkan beberapa pendidik telah mengembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Model pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, serta hasil belajar dapat memberi makna yang berguna bagi peserta didik itu sendiri, selain dari pada itu dapat memotivasi bagi pendidik untuk meningkatkan profesionalisme dalam hal pembelajaran. Bahwa tidak

ada satu model pembelajaran yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu. Hal sesuai dengan pendapat Hidayat K (2011), yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi. Begitu juga dengan pembelajaran ditingkat Universitas, perlu adanya metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi pada proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun jenis-jenis pembelajaran menurut (Suprijono A. 2009) dapat dibagi menjadi dua yaitu: pendekatan langsung dan pendekatan kooperatif. Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan *active teaching* yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Sedangkan pendekatan pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara

individual maupun secara kelompok. Menurut Irhamy dan Hidayat (2018), Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar, model pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif, salah satunya yaitu: *Teams Game Tournament* (TGT). Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok dan dipadu dengan kompetensi antaranggota dalam bentuk permainan.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani, bolavoli merupakan sub bagian dari materi pelajaran yang diajarkan baik tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahkan pada Program Studi Penjaskesrek, bolavoli termasuk salah satu mata kuliah yang diajarkan kepada mahasiswa (Setiawan et al. 2013). Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang sering diajarkan pada sekolah menengah pertama. *Passing, serve, spike* dan *block* merupakan teknik dasar dalam permainan bolavoli.

Salah satu teknik dasar yang sangat penting untuk dikuasai yaitu teknik dasar *passing*. *Passing* adalah mengoperasikan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. *Passing* dibagi menjadi dua salah satunya adalah *passing* bawah. *Passing* bawah adalah suatu gerakan *passing* yang dilakukan oleh seorang pemain untuk menerima bola servis atau smes yang dilakukan oleh lawan (Mutohir, T, C, et al. 2012). *Passing* bawah akan dilakukan oleh seorang pemain apabila bola yang datang jatuh

berada di depan atau samping badan setinggi perut ke bawah (Winarno, dkk. 2013). *Passing* bawah sangat berguna untuk pertahanan bahkan bisa dijadikan sebagai penambahan poin bagi tim dalam meraih kemenangan (Karim *et al.* 2017).

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang sesuai untuk digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan *passing* bawah di sekolah. Hal ini dapat tercapai apabila guru memiliki sikap dan kemampuan secara profesional serta mempunyai kemampuan mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Karena keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tujuan yang paling diharapkan oleh semua guru. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang efektif. Karena suatu proses belajar mengajar yang efektif berlangsung apabila memberikan keberhasilan serta memberikan rasa puas bagi siswa maupun guru. Seorang guru merasa puas jika siswanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan penuh kesadaran tinggi (Wijatmiko A. 2012).

Setiawan *et al.* (2013) meneliti tentang Pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung adalah 21,152 dan t tabel adalah 2,042 atau t hitung lebih besar dari t table, sehingga disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli.

Abduh I (2016) meneliti tentang peningkatan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran langsung (*direct instructions*) pada siswa kelas V SDN No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I mengalami ketuntasan sebesar 35.70% dan ketidaktuntasan 64.30%. Sedangkan pada siklus II mengalami ketuntasan sebesar 85.71% dan ketidaktuntasan sebesar 14.29%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 telah melewati batas ketuntasan yaitu sebesar 80% dengan ini tidak perlu lagi melakukan siklus berikutnya. Hal ini ditandai dengan rata-rata nilai yang dicapai yakni 83.27, maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi dan hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima jadi melalui model pembelajaran langsung (*Direct Instructions*) dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah pada siswa Kelas V SDN No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi.

Wahyudi dan Hidayat (2014) meneliti tentang Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah Bolavoli Studi Pada Siswa Kelas X TPM Smk Negeri 2 Probolinggo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Pengaruh signifikan ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* yaitu nilai Z hitung, $4,936 > Z$ tabel 1, 96 atau *Asymp Sig* =

0,000<0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo ternyata memberikan rata-rata peningkatan hasil belajar *passing* bawah siswa sebesar 13,63%.

Riandini dan Mohamad H (2013) meneliti tentang 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). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar *passing* bawah menggunakan model pembelajaran kooperatif melalui permainan bolavoli mini dalam studi penjasorkes di kelas VIII-D SMPN 2 Kandangan Kediri. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan di setiap siklus pembelajaran dimana rekapitulasi ada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa pada studi awal sebesar 65,06 dengan 5 siswa yang tuntas 14% dari jumlah 36 siswa. Pada siklus 1 terjadi peningkatan kembali menjadi 72,50 dengan jumlah yang tuntas sebanyak 42% dari 36 siswa dan pada siklus 2 mengalami peningkatan kembali menjadi 79,00 atau terjadi peningkatan sebesar 6,50 dari siklus 1 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa atau 78% dari jumlah 36 siswa kelas VIII-D SMPN. 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian Terdahulu

Metode merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan metode menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Disamping itu juga metode merupakan cara untuk menyampaikan pembelajaran agar dapat cepat dan tepat. Pembelajaran menurut Astuty W, *et all* (2012) adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk merubah siswa dari tidak baik kearah yang lebih baik.

Ini dikarenakan bahwa dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Sukintaka dalam Abduh I (2016) Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memeberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sasaran proses pembelajaran adalah siswa belajar, maka dalam menetapkan metode pembelajaran, fokus perhatian guru adalah pada upaya membelajarkan siswa.

Metode pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Metode pembelajaran merujuk kepada apa yang terjadi di sekolah sehubungan dengan proses pembelajaran, baik

didalam maupun diluar sekolah. Proses pembelajaran menuntut guru untuk mengembangkan atau merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasiya.

Metode Pendekatan Langsung

Menurut Rosdiani (2012) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar. Model pembelajaran langsung yang dimaksudkan adalah metode mengajar yang dirancang secara langsung untuk menunjang proses pembelajaran siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap. Hal ini dikarenakan didalam model pembelajaran langsung kedudukan guru memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan gerakan, karena motivasi akan menambah semangat, disiplin, keaktifan, serta menumbuh kembangkan kreatifitas siswa untuk selalu melakukan gerakan-gerakan yang diinginkan (Abduh I. 2016).

Didalam pembelajaran ini guru menstrukturisasikan lingkungan belajarnya dengan ketat, memperkenalkan fokus akademis, dan berharap peserta didik menjadi pengamat, pendengar, dan partisipan yang tekun. Model pembelajaran ini dilakukan dengan ceramah, praktik dan latihan, ekspositori, dan demonstrasi.

Pada instruksi langsung terdiri dari lima tahap aktivitas; yakni orientasi, presentasi, praktik yang terstruktur, praktik di bawah bimbingan, dan praktik mandiri. Adapun tahapan-tahapan tersebut, seperti yang dijelaskan Joyce, *et all.* (2009) sebagai berikut: a) Tahap pertama adalah tahap orientasi dimana kerangka kerja pelajaran

dibangun. Selama tahap ini, guru menyampaikan harapan dan keinginannya, menjelaskan tugas-tugas yang ada dalam pembelajaran, dan menentukan tanggung jawab siswa. b) Tahap kedua adalah presentasi yakni menjelaskan konsep atau *skill* baru dan memberikan pemeragaan serta contoh. Jika materi yang ada merupakan konsep baru, maka guru harus mendiskusikan karakteristik karakteristik dari konsep tersebut, aturan-aturan pendefinisian dan beberapa contoh. Jika materinya *skill* baru, maka hal yang harus disampaikan oleh guru adalah langkah-langkah untuk memiliki *skill* tersebut dengan menyajikan contoh disetiap langkah. c) Tahap ketiga adalah praktik yang terstruktur. Guru menuntun siswa melalui contoh-contoh praktik dan langkah-langkah di dalamnya. Peran guru pada tahap ini adalah memberi respons balik terhadap respons siswa, baik untuk menguatkan respons yang sudah tepat maupun untuk memperbaiki kesalahan dan mengarahkan siswa pada performa praktik yang tepat. d) Tahap keempat, praktik dibawah bimbingan guru, memberikan siswa kesempatan untuk melakukan praktik dengan kemampuan mereka sendiri. Praktik dibawah bimbingan memudahkan guru mempersiapkan bantuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menampilkan tugas pembelajaran. e) Pada tahap kelima, kita menuju praktik mandiri. Praktik ini dimulai saat siswa telah mencapai level akurasi 85 hingga 90 persen dalam praktik di bawah bimbingan. Tujuan dari praktik mandiri ini adalah memberikan materi baru untuk memastikan dan menguji pemahaman siswa terhadap praktik-praktik sebelumnya. Dalam praktik mandiri, siswa melakukan praktik dengan

caranya sendiri tanpa bantuan dan respons balik dari guru. Praktik mandiri ini harus ditinjau sesegera mungkin setelah siswa menyelesaikan seluruh proses. Hal ini dilakukan untuk memperkirakan dan mengetahui apakah level akurasi siswa telah stabil ataukah tidak, serta untuk memberikan respons balik yang sifatnya korektif diakhir praktik terhadap mereka yang membutuhkannya.

Metode *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan berperan sebagai tutor sebaya serta terdapat permainan. Menurut Isjoni (2009) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang diharapkan bisa membantu peserta didik memahami materi yang tercakup dalam sebuah materi pelajaran. Pengambilan model pembelajaran kooperatif dikarenakan strategi pembelajarannya yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar (Irhamy dan Hidayat.

2018). Pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pendidikan jasmani bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama antar anggota dalam kelompok serta siap mempelajari materi melalui model-model permainan. Pembelajaran jenis ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing dari siswa.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT Slavin (2009) adalah sebagai berikut: a) Presentasi di Kelas Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. b) 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. c) *Games* dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. d) 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. e) Rekognisi/Penghargaan Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT

terdapat perlombaan atau turnamen didalam kelompok untuk memperoleh *ranking* untuk diikuti dalam perlombaan antar kelompok, juga terdapat turnamen antar kelompok. Turnamen dilakukan selama dua kali: berlatih berlomba (kesatu) didalam kelompok dan berlatih berlomba (kedua) antar kelompok. Sehingga dengan model pembelajaran TGT dirasakan akan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada karena disesuaikan dengan karakteristik siswa yang secara umum masih senang bermain secara berkelompok dan adanya pertandingan atau perlombaan (Karim *et all.* 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan hal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sitem penilaiannya. Kedua saling terkait, sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik (Herawan AH. 2013). Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono A. 2009). Hermawanto (2010) menyatakan bahwa keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan unsur penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa unsur yang perlu mendapat perhatian dan perlu dikelola demi tercapainya tujuan pembelajaran

yang berkaitan dengan jam atau waktu yang tersedia per minggunya, keadaan sarana atau alat pendukung, karakteristik yang dimiliki siswa, maupun bagaimana cara memberikan umpan balik yang tepat agar pemberian materi pelajaran sesuai dengan tujuan awal pembelajaran.

Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan (Suprijono A. 2009).

Keberhasilan model pembelajaran TGT sangat dipengaruhi oleh perbedaan dari setiap anak dalam kelompoknya. Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) banyak dipengaruhi oleh heterogenitasnya anggota didalam suatu kelompok dan keinginan untuk berjuang bagi timnya, dan juga Keberhasilan menggunakan model pembelajaran TGT dipengaruhi oleh pengalaman dalam pertandingan seperti siswa yang sering menjadi juara dan keinginan untuk menjadi juara dalam setiap pertandingan. Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) banyak dipengaruhi oleh heterogenitasnya anggota didalam suatu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, jender, *skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan untuk berjuang bagi timnya (Suherman, 2009).

SIMPULAN DAN SARAN

Keberhasilan pembelajaran *passing* bawah bolavoli dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan

oleh seorang guru. Dari hasil-hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran langsung dan TGT, dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah dengan melihat kondisi dan karakter masing-masing siswa di setiap sekolah.

Pengaruh metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran passing bawah bolavoli masih berpotensi untuk menjadi obyek penelitian dengan menggunakan desain penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh I. 2016. *Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) Pada Siswa Kelas V Sdn No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi. E-Journal Physical Education, Health and Recreation*. ISSN 2337-4535. (4). 1
- Astuty W, et all. 2012. *Pengaruh metode pembelajaran dan koordinasi terhadap hasil belajar bolavoli murid SMP 2 Mayongan Jepara tahun 2011/2012. Journal of Physical Education and Sports, (online)*, PPs Universitas Negeri Semarang.
- Herawan AH. 2103. *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung Terhadap Hasil Kemampuan Servis Atas Sepak Takraw Pada Siswa Ekstrakurikuler SMA Mta Surakarta Tahun 2012*. Surakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Hermawanto. 2010. *Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Langsung Dan Tidak Langsung Terhadap Kemampuan Smash Normal Pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenar Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010*. Surakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Hidayat K. 2011. *Penggunaan Model Pembelajaran Reciprocal Untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Permainan Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sinom Widodo 02 Kabupaten Pati Tahun Pembelajaran 2010-2011*. Semarang : Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FIK Universitas Negeri Semarang.
- Irhamy dan Hidayat. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Service Bawah Dan Passing Atas Materi Permainan Bolavoli*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. ISSN 2338-798 (06). 01:30-34
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Joyce, et all. 2009. *Model's of Teaching*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Karim et all. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bola Voli*. Jurnal Sains Keolahragaan & Kesehatan. Vol. II, No. 1.
- Mutohir, T, C, et all. 2012. *Konsep teknik strategi dan modifikasi*.

- Surabaya : Graha Media Pustaka Utama.
- Riandini dan Mohamad H. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Melalui Permainan Bolavoli Mini*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume (01) 02 : 334-336
- Rosdiani. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Setiawan *et all*. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli*. Pontianak : Artikel Penelitian Jurusan Ilmu Keolahragaan FKIP Universitas Tanjungpura.
- Slavin R.E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Suherman, A. 2009. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : FPOK Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Sumbodo PP. 2016. *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI TSM Smk Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Surakarta : Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKI Universitas Sebelas Maret.
- Suprijono A. 2009. *Kumpulan Metode Pembelajaran, Cooperatif Learning available from* : <http://history22education.wordpress.com>, diakses pada tanggal 20 Desember 2019.
- Wahyudi dan Hidayat. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe teams games tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Studi Pada Siswa Kelas X Tpm Smk Negeri 2 Probolinggo*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. ISSN 2338-798 (02) 01: 6 - 9
- Wijatmiko, A. 2012. *Upaya peningkatan pembelajaran passing bawah Bolavoli melalui pendekatan bermain melempar Bola pada siswa kelas IV SD Negeri I Kebokura Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas Tahun 2011/2012*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winarno, *et all*. 2013. *Teknik Dasar Bermain Bolavoli*. Malang : Fakultas Olahraga Kesehatan Universitas Negeri Malang.