

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SMASH* NORMAL BOLAVOLI PADA SISWAKELAS XI SMA NEGERI COLOMADU KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Andri Arif Kustiawan**  
Penjaskesrek STKIP MODERN Ngawi  
*Andrigww3m@gmail.com*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada peserta didik Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar yang berjumlah 32 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik putra dan 17 peserta didik putri. Sumber data berasal dari guru, peserta didik dan peneliti. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes dan observasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan presentase. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siklus I siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 56,25% atau sebanyak 18 siswa dari total 32 siswa. Peningkatan hasil belajar *smash* normal bolavoli juga terjadi pada siklus II dengan prosentase sebesar 87,50% atau sebanyak 28 siswa yang tergolong kriteria tuntas hasil belajar, yang tuntas di KI1, KI2, KI3 dan KI4. Adapun 4 siswa lainnya tergolong dalam kategori belum tuntas. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada Bab IV, simpulan penelitian ini adalah hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada peserta didik Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.

**Kata kunci** : *Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT), Hasil Belajar, Smash Normal Bolavoli.*

## PENDAHULUAN

Permainan Bolavoli merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam aspek permainan dan olahraga. Didunia pendidikan, bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu terdiri atas enam orang pemain, dipisahkan oleh sebuah net, dimainkan di atas lapangan berbentuk empat persegi panjang berukuran 18 meter x 9 meter. Teknik dasar yang diajarkan meliputi servis, *passing*, *smash* dan *block*. Smash merupakan suatu gerakan memukul bola dengan keras dan mematikan. Berdasarkan jenisnya smash bolavoli dibedakan menjadi 3 macam yaitu *smash* normal, semi *smash* dan *push smash*.

Ada sisi menarik dari permainan bolavoli yaitu terjadinya *smash* yang keras dan tajam serta variatif. Seorang pemain bolavoli akan terlihat menonjol apabila mampu melakukan gerakan *smash*. Sering dijumpai dalam pembelajaran bolavoli, sebelum pembelajaran dimulai para siswa seringkali melakukan pukulan smash meskipun smasnya kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa, smash merupakan salah satu teknik dasar bolavoli yang digemari oleh siswa. Namun pada kenyataannya para siswa belum mengetahui jenis-jenis smash dan teknik *smash* yang baik dan benar. *Smash* normal merupakan salah satu jenis *smash* yang mudah dan sederhana dilakukan. Hal ini karena, *smash* normal memiliki ciri lambungan bola cukup tinggi diatas net. Lambungan bola yang cukup tinggi diatas net akan memberi kemudahan bagi siswa saat melakukan gerakan *smash*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat menjadi guru bantu di SMA Negeri Colomadu Karanganyar secara berkolaborasi dengan guru penjasorkes pada saat pra penelitian yang dilakukan peneliti di Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar siswa-siswi di kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar *smash* normal. Ada beberapa siswa terlambat saat melakukan lompatan, bolanya

tidak sampai pada daerah permainan lawan, bolanya menyangkut net dan minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar pun sangat kurang yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan tidak maksimal. Tetapi ada juga siswa yang mampu melakukan *smash* dengan baik dan benar. Total jumlah siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar adalah sebanyak 32 siswa, yang terdiri dari 15 siswa putra dan 17 siswa putri. Dengan data kondisi awal (observasi pra penelitian) dari jumlah siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 32 siswa yang mencakup aspek afektif/keaktifan, kognitif/pengetahuan dan kemampuan unjuk kerja/psikomotor dengan nilai KKM untuk KI 1 & KI 2 adalah 3,00 sedangkan untuk ketuntasan KI 3 & KI 4 adalah 2,66. Diperoleh hanya 7 atau (21,87%) yang benar atau tuntas melakukan gerakan *smash* normal bolavoli.

Dalam hal itu dikarenakan guru pendidikan jasmani memiliki kecenderungan menggunakan cara yang sama untuk mengajar pendidikan jasmani, jadi guru tidak memiliki inisiatif maupun tindakan terhadap siswa yang kurang memperhatikan apa yang sedang diajarkan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu juga dikarenakan proses belajar mengajar hanya didominasi oleh beberapa siswa saja, ini menunjukkan kurang efektifnya suatu proses belajar dan kurangnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya hanya sebagian siswa saja yang secara aktif mengikuti proses pembelajaran, sedangkan beberapa siswa masih asik bercanda, ngobrol dengan teman, atau bermain sendiri di lapangan tanpa menghiraukan apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan suatu tindakan yang mampu melibatkan partisipasi siswa dan sekaligus dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar *smash* bolavoli menuntut seorang guru penjas harus memiliki kreatifitas dalam membelajarkan *smash* bolavoli metode konvensional masih mendominasi

kegiatan pembelajaran siswa sering merasa jenuh, kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran penjasorkes, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes ditunjukkan dari sikap siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa kurang aktif dalam pembelajaran ditunjukkan dari sikap siswa yang tidak aktif melakukan aktifitas fisik dan lebih banyak duduk saat pembelajaran di lapangan. Tidak adanya perlakuan pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan siswa tersebut sehingga membuat pembelajaran kurang efektif. Untuk itu guru dalam hal ini harus memiliki kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa agar keterampilan yang hendak diajarkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktifitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk pembelajaran. Penggunaan tipe TGT (*Team Game Tournament*) akan menuntut kreatifitas dan inisiatif guru penjas untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, disisi lain pembelajaran tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dan dari masalah umum yang dihadapi guru penjas dalam menyampaikan materi khususnya teknik dasar *smash* normal bolavoli, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli Pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimanakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 ?.

Definisi operasional variabel :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran *smash* normal bolavoli

Guru memberikan materi pembelajaran *smash* normal bolavoli dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. TGT mempunyai lima komponen utama yaitu : presentasi kelas/penyampaian materi, *teams*, *games*, *tournaments*, penghargaan.

2. Hasil belajar *smash* normal bolavoli yang dimaksud adalah penilaian yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) tentang pertumbuhan dan perkembangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran *smash* normal bolavoli yang mencakup aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *smash* normal bolavoli melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016.

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar :
  - a. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
  - c. Membina rasa tanggung jawab dalam bekerja sama dan saling tolong menolong melalui pembelajaran dalam kelompok.
  - d. Meningkatkan hasil belajar *smash* normal bolavoli
2. Bagi Guru Penjas kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar :
- a. Sebagai masukan guru pendidikan jasmani dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilakukan.
  - b. Meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran.
3. Bagi SMA Negeri Colomadu Karanganyar:
- a. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran di dalam maupun luar kelas, sehingga akan meningkatkan kualitas sekolah yang telah diteliti.
  - b. Memberikan daya tarik siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menjadi promo sekolah

## **METODE PENELITIAN**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari: tes dan observasi.

1. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil *smash* normal bolavoli yang dilakukan siswa.
2. Observasi dipergunakan sebagai teknik teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar dan mengajar saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilaksanakan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan proses PTK, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada dilapangan. Hasil observasi antara peneliti dan guru tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi nyata keadaan kelas saat proses belajar mengajar materi *smash* normal berlangsung pada kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti utama dan kolaborator berkolaborasi untuk mendeskripsikan kondisi awal keadaan kelas sebelum diberikan tindakan.

Adapun deskripsi data yang diperoleh adalah dari ketuntasan seluruh aspek yaitu, KI 1 dan KI 2 berupa sikap afektif (*spiritual dan sosial*), serta KI 3 dan KI 4 berupa keterampilan gerak (*psikomotor*) dan pemahaman konsep gerak (*kognitif*), serta pengamatan pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

Kondisi hasil belajar *smash* normal bolavoli Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016 sebelum diberikan tindakan penggunaan model pembelajaran kooperatif disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Deskripsi Data Awal Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli Sebelum Diberikan Tindakan.

Aspek	Keterangan	Prosentase	Jumlah Siswa
Hasil belajar <i>smash</i> bolavoli	Tuntas	21,87%	7 siswa
	BelumTuntas	78,13%	25 siswa
<b>Jumlah</b>			32 Siswa

Berdasarkan hasil belajar data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa kelas XI SMA Negeri

Colomadu Karanganyar belum menunjukkan hasil yang baik, prosentase ketuntasan belajar 21,87% yaitu sebanyak 7 siswa yang tuntas dan 25 siswa lainnya belum tuntas. Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang sekali. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016, dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu; (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

### **Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu 3 x 45 menit. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Siklus 1**

Berdasarkan data kondisi pratindakan hasil belajar *smash* normal pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/ 2016, maka prosentase perlu ditingkatkan dengan pembelajaran yang tepat yaitu membuat siswa tertarik dan mudah melakukannya. Salah satunya yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada pembelajaran *smash* normal bolavoli, dalam penelitian ini yaitu dengan membentuk kelompok atau tim. Bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada materi *smash* normal bolavoli siklus 1 ini yaitu: materi *smash* bolavoli yang disusun dengan penyampaian materi terlebih dahulu, membentuk



kelompok atau tim yang terdiri dari 5 - 6 siswa, melakukan permainan atau *game*, melakukan kompetisi dan pemberian penghargaan atau rekognisi.

#### **a. Rencana Tindakan Siklus I**

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Oktober 2015 di SMA Negeri Colomadu Karanganyar. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I diadakan selama dua kali pertemuan. Peneliti dan guru merancang rencana pelaksanaan tindakan I sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti melakukan analisis dalam silabus untuk mengetahui materi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu *smash* bolavoli dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).
- 3) Mempersiapkan alat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran *smash* normal bolavoli, yaitu: bolavoli, bola gabus, tali rafia, net, kun dan hollahop.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai berdasarkan tes keterampilan (*psikomotor*). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan gerakan. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan

melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.

- 5) Menyusun instrument *smash* normal bolavoli dan lembar observasi atau pengamatan pembelajaran melalui rubrik penilaian yang tercantum pada RPP.
- 6) Peneliti dan kolaborator menentukan lokasi untuk melakukan tindakan 1 yaitu di lapangan bolavoli SMA Negeri Colomadu Karanganyar.

#### **b. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus I**

Observasi dan interpretasi tindakan siklus I dilakukan selama Tindakan siklus I berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan siklus I, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran *smash* normal bolavoli dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016. Pada pertemuan pertama (Kamis, 29 Oktober 2015 selama 3 x 45 menit), peneliti dan guru mengajarkan teknik dasar *smash* normal bolavoli yang dimulai dengan dari membentuk siswa ke dalam kelompok – kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan dan jenis kelamin. Selanjutnya disajikan permainan yang kemudian dikompetisikan antar kelompok siswa. Permainan pertama yaitu permainan melemparkan bola voli dengan tangan kanan mula – mula secara bertahap pertama dari belakang garis serang, tengah – tengah antara garis serang dengan garis lebar lapangan bolavoli dan yang terakhir dari belakang garis lebar lapangan bolavoli, permainan kedua yaitu lari loncat ambil bola tenis untuk kemudian dari masing – masing permainan dikompetisikan. Pada pertemuan kedua (Kamis, 5 November 2015 selama 3 x 45 menit) peneliti dan kolaborator memberikan materi

lanjutan teknik dasar servis atas bolavoli yaitu melakukan serangkaian gerakan teknik dasar *smash* normal bolavoli dengan ketinggian net yang mudah hingga ketinggian net sesungguhnya dalam melakukan *smash* normal bolavoli yang selanjutnya dikompetisikan sama seperti pada pertemuan pertama. Pada pertemuan ketiga (Kamis, 12 November 2015 selama 3 x 45 menit), peneliti dan kolaborator mengadakan tes dan evaluasi untuk memperoleh data perkembangan hasil belajar siswa pada siklus I. Penilaian untuk aspek psikomotor dengan tes praktik *smash* normal bolavoli sebanyak lima kali kesempatan setiap siswa. Aspek afektif dinilai dari observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek kognitif dinilai dari soal yang diberikan pada siswa.

- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkuatan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Sebelum tindakan siklus I dilaksanakan peneliti dan guru melakukan observasi sebagai bahan acuan dalam membandingkan keadaan awal dengan perkembangan proses sampai siklus pertama berakhir.
- 4) Peneliti dan kolaborator melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 5) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru.
- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran *smash* normal bolavoli melalui

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan siklus I berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat diidentifikasi:

- a) Setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil dari keseluruhan aspek diantaranya, KI 1 (aspek spiritual) diperoleh ketuntasan sebesar 68,75%, KI 2 (aspek sosial) diperoleh ketuntasan sebesar 68,75%, KI 3 (*psikomotor*) diperoleh ketuntasan sebesar 53,13%, dan KI 4 (*kognitif*) dengan ketuntasan 56,25%. Untuk batas ketuntasan minimal KI 1 dan KI 2 adalah 3,00, untuk KI 3 dan KI 4 adalah 2,66.
- b) Dilihat dari ketuntasan seluruh aspek KI1, KI 2, KI 3, dan KI 4 diperoleh hasil belajar *smash* normal bolavoli dengan sejumlah 16 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 16 siswa Belum Tuntas.

Berdasarkan hasil Deskripsi siklus pertama, hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016 setelah diberikan tindakan siklus I adalah; KI 1 dengan prosentase 68,75%, KI 2 dengan prosentase 68,75%, KI 3 sebesar 53,13% dan KI 4 dengan prosentase 56,25%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk KI 1 dan KI 2 yaitu 3,00 untuk KI 3 dan KI 4 sebesar 2,66. Dilihat dari ketuntasan seluruh aspek diperoleh hasil belajar *smash* normal bolavoli dengan 16 siswa telah mencapai kriteria Tuntas sedangkan 16 siswa belum tuntas.

#### **a. Rencana Tindakan Siklus II**

Kegiatan perencanaan Tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 19 November 2015, di SMA Negeri 7 Colomadu Karanganyar. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran *smash* normal bolavoli dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup tiga aspek yaitu sosial dan spiritual (*afektif*), *psikomotor*, dan *kognitif*. Dengan alur pembelajaran sebagai berikut :
  - a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
  - b) Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
  - c) Peneliti dan guru mengamati apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dan saling memberikan evaluasi.
  - d) Peneliti dan guru melihat apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
- 2) Peneliti dan guru penyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II *smash* normal bolavoli dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media, serta menyiapkan sarana yang akan digunakan seperti; bola voli, bola gabus, net standar, tali rafia, hollahop, kapur dan kun.
- 4) Peneliti dan guru menyusun instrumen pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari tes keterampilan *smash* normal bolavoli(aspek *psikomotor*). Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 5) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan teknik dasar *smash* normal bolavoli. Peneliti dan guru menentukan

lokasi pelaksanaan tindakan II, yakni pada lapangan olahraga SMA Negeri Colomadu Karanganyar.

#### **b. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus II**

Observasi dan interpretasi tindakan siklus II dilakukan selama Tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan Tindakan siklus II, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran *smash* normal bolavoli melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II, sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan penggunaan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 4) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh teknik dasar gerakan *smash* normal bolavoli dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang diperintah oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu siswa yang aktif selama pemberian materi *smash* normal bolavoli sebesar 80,00%, sedangkan 20,00% lainnya masih memberikan respon yang kurang serius terhadap materi. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung,

diperoleh penjelasan bahwa diantara mereka ada yang kurang bisa melakukan unjuk kerja praktik servis atas bolavoli karena *timing* memukul bolanya kurang tepat dan ada beberapa siswa yang merasa kesulitan menyesuaikan perkenaan bola dengan permukaan tangan, kebanyakan mereka tangannya mengempal dan terlambat saat melompat untuk melakukan pukulan *smash* sehingga bolanya tidak melewati net dan keluar dari lapangan.

- 5) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar obeservasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran servis atas bolavoli melalui penerapan alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan II berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat diidentifikasi:

- 1) Dalam materi *smash* normal bolavoli setelah Tindakan Siklus II dilakukan menunjukkan hasil bahwa KI 1 diperoleh ketuntasan 87,50%, KI 2 diperoleh ketuntasan 87,50%, KI 3 diperoleh ketuntasan 84,37%, dan KI 4 diperoleh ketuntasan sebanyak 84,37%.
- 2) Dari ketuntasan seluruh aspek diperoleh hasil belajar *smash* normal bolavoli dengan jumlah 28 siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 4 siswa Belum Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil sesuai dengan target diharapkan.

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan II diantaranya:

- 1) Sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan *smash* normal bolavoli dengan baik. Walaupun masih ada sebagian kecil siswa yang masih kesulitan dalam melakukan gerakan *smash* normal bolavoli.
- 2) Melalui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dengan

dibantu oleh beberapa teman peneliti dan guru tidak kerepotan dalam proses transfer materi kepada siswa.

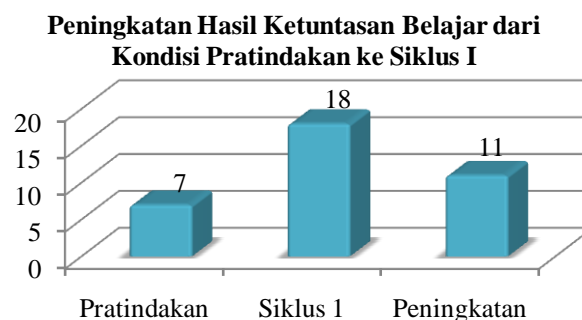
Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dapat dipaparkan perbandingan hasil tindakan antar siklus sebagai berikut:

### Perbandingan Hasil *Smash* Normal Bolavoli dari Kondisi Pratindakan ke Siklus I.

Perbandingan hasil belajar *Smash* Normal Bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dari kondisi pratindakan ke siklus 1 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli dari Kondisi Pratindakan ke Siklus 1.

Tindakan	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
PraTindakan	7	21,87%	25	78,13%
	18	56,25%	14	43,75%



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli pada Siswa Kelas X.I SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016 dari Pratindakan ke Siklus I.



Berdasarkan Grafik diatas, menggambarkan hasil belajar *smash* normal bolavoli Kelas X.I SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) sehingga ketuntasan hasil belajar menjadi 18 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 11.

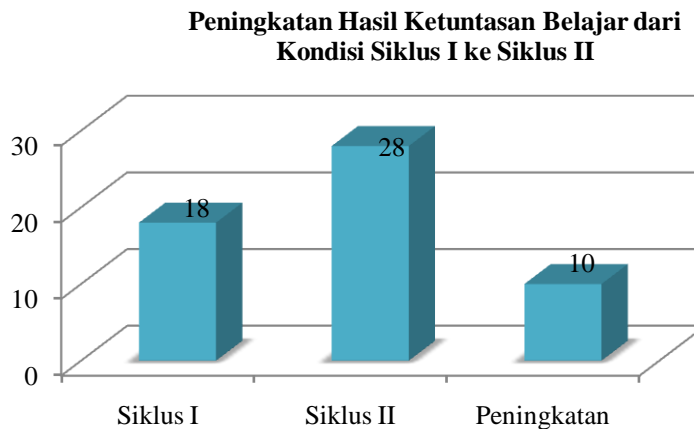
Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dan penyebab peningkatan jumlah siswa yang tuntas dikarenakan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

### **Perbandingan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli dari Siklus I ke Siklus II**

Perbandingan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dari siklus I ke siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli dari Siklus 1 ke Siklus II.

Tindakan	SiswaTuntas		SiswaTidakTuntas	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
Siklus I	18	56,25%	14	43,75%
Siklus II	28	87,50%	4	12,50%



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016 dari Siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan gambar 2, menggambarkan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 sebanyak 18 siswa, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) ketuntasan hasil belajar menjadi 28 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 10. Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dan terjadi peningkatan disiklus 2 ini dikarenakan dengan pemberian tugas untuk berlatih sendiri, menegur siswa yang banyak bercanda dan lebih mengawasi siswa saat melakukan gerakan teknik dasar *smash* normal bolavoli dan lebih cermat dalam mengoreksi setiap gerakan siswa.

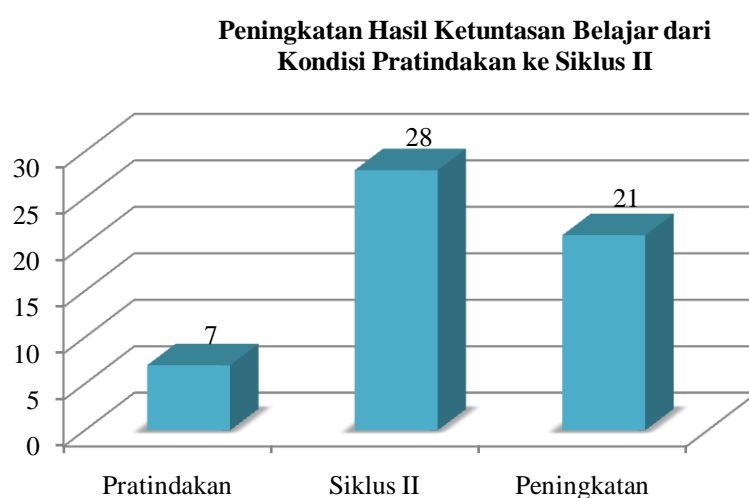
### **Peningkatan Hasil Belajar Ketuntasan *Smash* Normal Bolavoli dari Kondisi Pratindakan ke Siklus II.**

Peningkatan hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dari

kondisi pratindakan ke siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli dari Kondisi Pratindakan ke Siklus II.

Jumlah Siswa Tuntas Siklus I	Jumlah Siswa Tuntas Siklus II	Peningkatan Siswa Tuntas
18	28	10



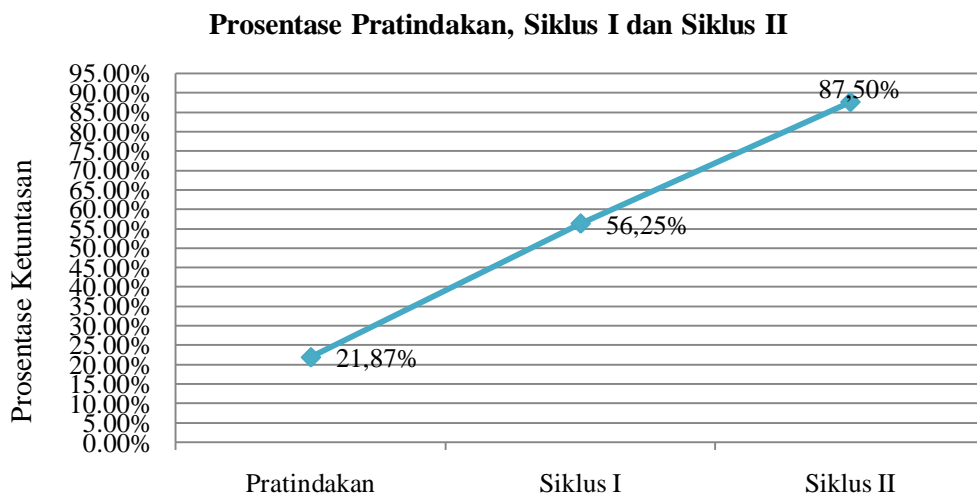
Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016 dari Pratindakan ke Siklus II.

Berdasarkan gambar 3, menggambarkan hasil *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMANegeriColomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) ketuntasan hasil belajar menjadi 28 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 21. Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dari pratindakan ke siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan di sebabkan karena adanya pembentukan kelompok secara

heterogen sehingga siswa lebih percaya diri dan tidak malu saat melakukan gerakan smash bolavoli, pengawasan dan koreksi dari peneliti yang lebih detail membenahi kesalahan yang sering dilakukan siswa.

### **Prosentase Peningkatan Hasil Belajar Ketuntasan *Smash* Normal Bolavoli pada Kondisi Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.**

Prosentase peningkatan hasil belajar smash norm bolavoli pada siswa Kelas XI SMANegeriColomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 dari kondisi pratindakan, siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar *Smash* Normal Bolavoli Kondisi Pratindakan, Siklus I dan Siklus II pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan gambar 4, menggambarkan prosentase hasil belajar *smash* normal bolavoli pada siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Prosentase ketuntasan pada kondisi pratindakan 21,87%, setelah siklus I menjadi 56,25%, dan diakhiri siklus II sebesar 87,50%. Sehingga peningkatan dari kondisi pratindakan hingga akhir siklus II sebesar 78,12%. Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor

(KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), Presentase peningkatan tidak hanya terjadi pada hasil *smash* normal bolavoli saja, namun hasil belajar siswa juga meningkat. Hasil belajar yang diperoleh berdasarkan ranah psikomotor, afektif (sikap, minat, nilai, konsep diri, moral), dan kognitif, terdapat peningkatan yang signifikan dari kondisi pratindakan, siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajar *smash* normal bolavoli yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa atau persentase ketuntasan 21,87%, pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 18 siswa atau presentase ketuntasan 56,25%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 28 siswa atau presentase ketuntasan menjadi 87,50% dari jumlah keseluruhan siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus, Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Agus, Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem* : Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bachtiar. 2002. *Permainan Besar II Bola Volidan Bola Tangan*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Bonnie Robison. 1993. *Bola Voli Bimbingan, Petunjuk Teknik Bermain*. Semarang :Dahara Prize
- Dieter Beutelstahl. 2012. *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung : CV Pionir Jaya

- Dimiyati dan Mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Ashadi
- Mahasatya.FKIP. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- M.Yunus. 1992. *Bola Voli Olahraga Pilihan*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Bandung:Erlangga
- Nana Sudjana. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta : Era Pustaka Utama
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinargrafika.
- PBVSJ. 2005. *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: FIVB
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktek*. Terjemahan Yusron, N. Bandung : Nusa Media.
- Suharno, HP. 1974. *Dasar-Dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunardi dan Kardiyanto.D.W. 2013. *Bolavoli*. Surakarta: UNS Press.

Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung :  
Alfabeta.