

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT DAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MATERI BOLA VOLI DI SMP N 1
KARIMUNJAWA 2016**

Maftukin Hudah,S.Pd.,M.Pd

Universitas PGRI Semarang

Maftukinhudah10@gmail.com

Absrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan hasil belajar bola voli (2) Perbedaan pengaruh antara tingkat motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil pembelajaran materi bola voli (3) Interaksi antara model pembelajaran *cooperative learning* dan motivasi Siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan factorial 2X2. Menggunakan teknik *purposive sampling*. Variabel penelitian sebagai berikut: 1) variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team game tournament* dan *konvensional*. 2) variabel atribut yaitu motivasi tinggi dan motivasi rendah. 3) variabel terikat

Hasil penelitian ini adalah: 1) perbedaan pengaruh pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) 82.72 dan *konvensional* 67.49 2) perbedaan pengaruh antara motivasi tinggi (82.72) dan motivasi rendah (74.52) terhadap hasil belajar bola voli siswa motivasi tinggi (82.72) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar bola voli dengan motivasi rendah (74.52), dan (3) interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) (86,03) dan *konvensional* (79,40).

Kesimpulan: 1) ada perbedaan yang signifikan dalam pengaruh antara (TGT) dan *model konvensional* terhadap hasil belajar bola voli 2) ada perbedaan yang signifikan antara motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil pembelajaran bulutangkis, dan 3) ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar bola voli

Kata Kunci: Model pembelajaran *Cooperative Learning*, Bola Voli, motivasi belajar

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) The difference in the effect of the use of cooperative learning model Team Game Tournamen with conventional study of the ability of learning outcomes volleyball (2) The difference in effect between motivation levels high and low of the results pembelajaran matter volleyball (3) The interaction between learning model cooperative learning and student motivation. This study used an experimental method with 2x2 factorial design. Using purposive sampling technique. The research variables as follows: 1) the independent variable is the learning model and conventional Team tournament games. 2) variable attribute that high motivation and low motivation. 3) the dependent variable

The results of this research are: 1) differences in the effect of cooperative learning Team Games Tournament (TGT) 82.72 and the conventional 67.49 2) differences in effect between high motivation (82.72) and low motivation (74.52) on learning outcomes volleyball students' high motivation (82.72) is better compared with the results of learning volleyball with low motivation (74.52), and (3) the interaction between cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) (86.03) and conventional (79.40).

Conclusions: 1) there is a significant difference in effect between (TGT) and conventional models for learning outcomes volleyball 2) there is a significant difference between the high motivation and low on the learning outcomes badminton, and 3) there is interaction between the learning model and motivation towards results learn volleyball

Keywords: Learning Model Cooperative Learning, Volleyball, motivation to learn

PENDAHULUAN

1. Latar belakang Masalah

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang fungsi dan tujuan pendidikan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri dan menjdai warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab (La Iru ,2007:2)

Penjasorkes yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan sosial. Proses pembelajaran penjasorkes yang dilaksanakan pada tingkat satuan pendidikan seharusnya mampu mengembangkan ranah kognitif, afektif serta psikomotor siswa sehingga melalui pembelajaran penjasorkes siswa dapat meningkatkan keterampilan dan dapat menguasai aspek-aspek gerak yang melekat pada diri siswa.

Strategi dan pertandingan.Semua gerakan-gerakan tersebut terangkai dalam pola gerak yang diperlukann dalam permainan bulutangkis. Kompetensi dasar yang di ajarkan sesuai dengan isi silabus SMP N 1 Karimunjawa kelas VII semester 2 adalah 1) mempraktikan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil lanjut dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, 2) berperilaku pembelajaran sportif dalam bermain, 3) bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana, 3) menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, 4) menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, 5) toleransi dan mau berbagi teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan, 6) disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik, 7) belajar menerima kekalahan dan kemenangan dari suatu permainan, 8) menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola kecil bulutangkis untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Proses pembelajaran bola voli SMP N 1 Karimunjawa masih jauh dari harapan. Kreativitas guru juga sangat diperlukan untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik selain dengan adanya fasilitas yang mendukung. Pemahaman dan keterampilan dalam mengkombinasikan metode, media dan strategi atau model pembelajaran merupakan hal yang bersifat kreatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada hari senin, 14 Maret 2016 telah dilakukan observasi sarana dan prasarana di SMP N 1 Karimunjawa yang didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1. Tabel survei sarana dan prasarana bola Voli SMP N 1 Karimunjawa

NO	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Lapangan	1	baik	Terbuka
2	Net	0	Tidak ada	Tidak ada
3	Bola voli	5	baik	Ada

Sumber :Data Penelitian Penjasorkes 2015

Peneliti mengamati proses pembelajaran siswa kelas VIII di SMP N 1 Karimunjawa , dari hasil pengamatan dan wawancara diperoleh hasil yang masih jauh dari harapan. Pada proses pembelajaran bulutangkis ditemui beberapa hal sebagai berikut : 1) Pembelajaran yang diberikan belum dikemas dalam model-model pembelajaran, sehingga siswa merasa kurang senang, bosan, malas untuk bergerak. Berdasarkan hasil observasi kelas VIII A dengan jumlah 36 siswa terdapat 11 siswa merasa kurang senang, 14 siswa merasa bosan dan 11 siswa merasa malas 2) Kurangnya modifikasi permainan dalam pembelajaran penjas untuk menarik siswa. 3) Pemberian materi penjas kurang bervariasi. lebih cenderung pada materi yang sudah dikenal siswa sejak sekolah dasar, pelaksanaan pembelajaran terkesan monoton dan kurang berkembang. Dari 2 guru penjasorkes tersebut 2 guru dalam penerapan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional artinya pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa hanya mendengarkan serta memperagakan contoh dari guru.

Dalam pembelajaran bola voli, khususnya kemampuan keterampilan teknik dasar, masih banyak siswa yang belum menunjukkan hasil yang maksimal dalam hasil belajarnya, hal ini dapat di ketahui data hasil penilaian hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 1.2. Tabel hasil belajar teknik dasar bola voli di SMP N 1 Karimunjawa

Mata Pelajaran : Penjasorkes

KKM : 75

No	Kelas	Siswa		Passing atas & passing bawah				servis				JS	NA
				PA		PI		PA		PI			
		PA	PI	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%		
1	VIII A	19	17	13	68	12	50	15	63	15	88	36	67
2	VIII B	24	12	15	63	6	33	17	94	10	83	36	68

	Jumlah	43	29	28	65,5	18	66,5	32	78,5	25	85,5	72	67,2
--	--------	----	----	----	------	----	------	----	------	----	------	----	------

Sumber: hasil nilai pembelajaran bola voli SMP N 1 Karimunjawa 2016

Bertolak dari hasil belajar Bola Voli siswa kelas VIII untuk kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Hasil yang diperoleh dari tes bulutangkis dengan 67.2 dari rata-rata kelas masih dibawah KKM. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada materi bola voli masih rendah. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diperlukan suatu alternatif dan pemecahan agar dapat member perubahan yang lebih baik dalam menguasai materi bola voli.

Berkaitan dengan keadaan tersebut, akan digunakan suatu model pembelajaran *cooperative learning* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam materi bulutangkis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)

Alasan pemilihan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di bagi menjadi beberapa kelompok dalam satu kelompok terdiri dari 5-7 orang dan ada beberapa tahap pembelajaran yaitu diskusi team, permainan (*game*), tournament, rekognisi tim dan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Dari hasil pengamatan di lapangan guru olahraga SMP N 1 Karimunjawa cara penyajian pembelajaran belum banyak menggunakan model-model pembelajaran yang di kembangkan dan dikemas secara menarik, sehingga pelaksanaan pembelajaran terkesan monoton dan kurang berkembang, model tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), dengan model pembelajaran kooperatif guru benar-benar harus bisa melakukan perubahan pembelajaran dengan strategi yang tepat dalam pembelajaran supaya permasalahan pembelajaran tersebut tentunya menjadi pemecahan masalah pada hasil belajar siswa, baik yang berhubungan dengan nilai proses maupun hasilnya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang di kemukaan tersebut di atas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pembelajaran *konvensional* terhadap kemampuan hasil belajar bola voli ?

2. Apakah ada perbedaan pengaruh antara tingkat motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil pembelajaran *cooperative learning* dalam materi bola voli?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran *cooperative learning* dan motivasi

3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui beberapa hal sebagai berikut:

1. Perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen (TGT)* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan hasil belajar bola voli ?
2. Apakah ada perbedaan pengaruh antara tingkat motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil pembelajaran *cooperative learning* dalam materi bola voli
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran *cooperative learning* dan motivasi

4. Tinjauan Pustaka

Arihi, L. S (2009:134): pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok 3-5 orang, yang dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap anggota kelompok harus saling kerja sama dan saling membantu untuk memahami materi, sehingga setiap siswa selain mempunyai tanggung jawab individu, tanggung jawab berpasangan, juga mempunyai tanggung jawab dalam kelompok.

5. Model Pembelajaran *Team Game Tournamen*

Isjoni (2009:83) berpendapat bahwa “TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Menurut sanjaya (2009:161) bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang, Lalu sugihartono (2007:83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan tokoh baik hidup atau mati.

Hakikat Permainan Bola Voli

Permainan bolavoli di Indonesia juga sudah mengalami kemajuan, hal tersebut bisa kita lihat dari tim nasional SEA Games kita dalam kejuaraan di tingkat Asia juga diperhitungkan oleh lawan-lawannya. Peraturan permainan bolavoli mini sudah banyak dikembangkan oleh FIVB sendiri dan juga bisa kita modifikasikan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah (Sri Mawarti, 2009:70). Menurut Eso Suwarso dan Sumaryo (2010:72) bolavoli mini termasuk kedalam cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu, jumlah pemain dalam setiap regunya adalah 4 orang. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, menggunakan bola berukuran sedang, serta lapangannya pun berukuran kecil.

Bola dalam permainan bolavoli mini menggunakan bola bernomor 4, garis tengah bola 22-24 cm, dan berat 220-240 gram. Jaring atau net untuk standar putra 2,10 m dan untuk putri 2,00 m. Lapangan bolavoli mini adalah panjang: 12 m x 6 m, tidak menggunakan garis serang, daerah sajian atau servis adalah seluruh daerah di belakang garis lapangan, tebal garis 5 cm (Sri Mawarti, 2009:71). Cara bermain, semua pemain dapat melakukan segala macam cara memainkan bola asal pantulan sah. Rotasi putaran pemain sama seperti permainan bolavoli. Pergantian pemain, mengacu pada sistem internasional, satu set hanya dapat dilakukan 4 kali, selama pertandingan two winning set/dua kali kemenangan atau "best of three Games" (Sri Mawarti, 2009:71).

Bolavoli adalah 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. Teknik-teknik tersebut meliputi service, passing, smash, dan sebagainya. (Nuril Ahmadi, 2007:19).

Sedangkan pengertian bolavoli menurut Bachtiar, dkk (2007:2.3) yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net.

Pengertian Motivasi

AH Maksum (2008:54) menjelaskan motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik akan relative tetap melakukan tindakannya karena ia memiliki tingkah lakunya.

Hipotesis

Berdasarkan kajian teori serta kerangka berfikir dan permasalahan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan konvensional terhadap hasil belajar bola voli
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi siswa yang tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola voli
3. Ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi siswa terhadap hasil belajar bola voli

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang melibatkan tiga variabel, yaitu: variabel bebas, variabel atribut, dan variabel terikat. Untuk lebih jelasnya dari ketiga variabel penelitian yang digunakan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team game tournament*. 2) variabel atribut yaitu motivasi tinggi dan motivasi rendah. 3) variabel terikat, yaitu hasil belajar permainan bola voli.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah faktorial 2 x 2 (sudjana, 2005:284) di table sebagai berikut ini :

Table 3.1. Rancangan Faktorial 2 x 2

Pembelajaran	Motivasi	Motivasi Tinggi B1	Motivasi Rendah B2
	Model <i>Team Game Tournamen</i>	A1	A1,B1
Model <i>konvensional</i>	A2	A2,B1	A2,B2

Keterangan :

A1 B1 : Kelompok Model *Team Game Tournamen* dengan motivasi tinggi

A1 B2 : Kelompok Model *Team Game Tournamen* dengan motivasi rendah

A2 B1 : kelompok model *konvensional* dengan motivasi tinggi

A2 B2 : kelompok model *konvensional* dengan motivasi rendah

Teknik Analisis Data

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis ANAVA dua jalur, dengan taraf signifikan 5% sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Analisis data menggunakan bantuan computer SPSS Ver. 14. Langkah awal dilakukan adalah data hasil penelitian dilakukan analisis. Uji persyaratan terdiri dari dua macam yaitu : 1) Uji normalitas data hasil belajar pada sampel dengan menggunakan teknik uji *Lillifors* pada taraf signifikan 5% (Sudjana, 2005:261), 2) Uji homogenitas varians dengan menggunakan teknik uji Bartlett pada taraf signifikan 5% (Sudjana, 2005:467).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

- 1) **Terdapat perbedaan pengaruh** model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan konvensional terhadap hasil belajar bola voli

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama ternyata ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan konvensional terhadap hasil belajar bola voli pada siswa kelas VIII SMP N 1 Karimunjawa. Pada kelompok peserta didik yang mendapat metode pembelajaran *model Role-Playing* mempunyai hasil belajar bulutangkis yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan Model *Team Game Tournamen*, hal ini terlihat dari hasil rata-rata pada peserta didik dengan model *konvensional* diperoleh rata-rata sebesar 67.49 sedangkan pada peserta didik dengan Model *Team Game Tournamen* diperoleh hasil rata-rata sebesar 87.75. Hal ini memberikan gambaran bahwa dengan Model *Team Game Tournamen* menghasilkan hasil belajar bulutangkis yang lebih tinggi dibandingkan dengan model *konvensional*.

- 2) **Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola voli**

Hal penelitian diperoleh hasil belajar bola voli, siswa dengan motivasi yang tinggi diperoleh rata-rata hasil belajar bola voli sebesar 82.72 sedangkan pada siswa dengan motivasi rendah diperoleh hasil rata-rata sebesar 74.52. Dengan demikian memberikan gambaran bahwa dengan memiliki motivasi yang tinggi seorang siswa akan memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan motivasi yang rendah.

3) Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bola voli

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi yang mendapatkan metode pembelajaran *Model Team Game Tournamen*, memiliki hasil belajar bola voli rata-rata sebesar 86.03. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan mendapatkan metode pembelajaran model *konvensional* memiliki hasil belajar bulu tangkis rata-rata sebesar 60.40.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tersebut di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar bola voli pada peserta didik dengan metode pembelajaran *Model Team Game Tournamen* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar voli dengan metode pembelajaran model *konvensional*
- 2) Hasil belajar voli pada peserta didik dengan motivasi tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bulu tangkis pada peserta didik dengan motivasi rendah.
- 3) Peserta didik dengan metode pembelajaran model konvensional memberikan pengaruh hasil lebih baik dari pada motivasi rendah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan saran-saran dapat disampaikan :

- 1) Kepada Guru Penjasorkes
Guru-guru Penjasorkes diharapkan lebih kreatif dan inovatif dimana siswa akan memiliki karakter sesuai dengan budaya Indonesia dalam tercapai.
- 2) Kepada Peneliti
hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan yang bermanfaat untuk melakukan penelitian lanjutan

3) Kepada peserta didik

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa, dengan motivasi yang dimiliki maka akan dapat meningkatkan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abimanyu, Soli dkk.. 2008.*Strategi Pembelajaran*. Ditjen Dikti Depdiknas.

Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 1991.*Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arend, R. 2008. *Learning to Touch. Belajar untuk Mengajar*, Translated by Sucipto, HP. 2008. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aslichati, Lilik, Bambang Prasetyo & Prasetya Irawan. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Depdiknas. (2007). Naskah Akademik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: BPP Pusat Kurikulum.

Fojani, Akhmad. 2012 *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Lembing pada siswa kelas VII SMP Negeri 03 Kebumen tahun 2012*. Universitas Negeri Semarang

Hamalik, Oemar. (2004). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Aditya Bakti Hilgard, Ernest R. (1948). *Theories of Learning*. East Norwalk, CT, US: Appleton-Century-Crofts.

Gagne, RM., Briggs, L.J. (1979). *Principles of Instructional Design*. Holt. Rinehart and Winston.

Maftukin Hudah. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada materi Bukutangkis SMK Bina Nusantar Ungaran 2013/2014*.

Mahendra, Agus, 2001. *Pembelajaran Senam Pendekatan Pola Gerak Dominan untuk Pesertadidik SLTP*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga

PP.PBVSJ. (1995). *Jenis-jenis Permainan Bolavoli*. Jakarta: PBVSJ.

Purwanto, M. Ngalim, MP. (1997). *Psikologis Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.