

JURNAL SKRIPSI
APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN BOLAVOLI PADA
SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 NGUTER
TAHUN AJARAN 2012 / 2013



Oleh :

WACHIT NUGROHO

NIM. K4608141

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Desember 2012

**APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN BOLAVOLI PADA
SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 NGUTER
TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



Oleh :

WACHIT NUGROHO

NIM. K4608141

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

Desember 2012

ABSTRAK

Wachit Nugroho. **APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 NGUTER TAHUN AJARAN 2012/2013**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Desember 2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar bermain bolavoli siswa kelas IX SMP N 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi (PEK). Penelitian dilaksanakan dengan desain *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP N 3 Nguter yang berjumlah 52 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol sebanyak 26 siswa dan kelompok eksperimen sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes keterampilan bolavoli servis, *passing* dan *smash* (Depdiknas, 2003), tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan yaitu dengan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) dan lembar observasi atau lembar pengamatan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Dari segi proses, model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk membelajarkan bermain bolavoli adalah efektif. Keefektifan penerapan bermain seperti ditunjukkan oleh hasil-hasil analisis data, a) Analisis data dengan lembar observasi terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran selama 4 kali pertemuan, bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik sekali sebanyak 3 siswa atau 11,54%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau 19,23% dan cukup sebanyak 18 siswa atau 69,23%. Dalam pembelajaran konvensional tidak dapat dilaksanakan observasi saat pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran tidak terdesain dengan rinci sebagaimana pada kelompok eksperimen. b) Dari analisis perbandingan hasil skor *pretest* dan *posttest*, siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila berada dalam kategori baik sekali, baik dan sedang. Pada kelompok kontrol saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa atau 11,53% setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 13 siswa atau 50,00% dari 26 siswa. Sedangkan pada kelompok eksperimen saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa atau 15,38% setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 25 siswa atau 96,15% dari 26 siswa. (2) Dari segi produk, atau peningkatan hasil belajar bermain bolavoli juga menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada pendekatan secara konvensional.

Berdasarkan hasil uji kesamaan dan uji kesejajaran ternyata dua model regresi linier tidak sama, namun sejajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar bermain bolavoli antara pembelajaran kooperatif tipe

TGT dengan pendekatan konvensional. Konstanta garis regresi kelompok eksperimen adalah 5.744. Konstanta ini lebih besar dari konstanta garis regresi kelompok kontrol yaitu 3.074. Secara geometris garis regresi kelompok eksperimen di atas garis regresi kelompok kontrol. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 15,42 sedangkan rata-rata test akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 12,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bermain bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibanding hasil belajar bermain bolavoli dengan pendekatan konvensional.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar bermain bolavoli.

A. Latar Belakang Masalah

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Permainan bolavoli tersebut diajarkan dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK bahkan Perguruan Tinggi. Salah satunya yang diajarkan di sekolah SMP Negeri 3 Nguter. Dari beberapa teknik dasar dalam permainan bolavoli yang diberikan di sekolah tersebut yaitu mengenai servis, *passing* dan *smash*. Maka setiap siswa harus bisa melakukan teknik dasar yang ada dalam permainan bolavoli tersebut, Meskipun tehnik tersebut bukan merupakan suatu rangkaian dalam permainan bolavoli, namun sudah dominan beberapa teknik yang diajarkan di sekolah tersebut. Karena pada dasarnya teknik dasar tersebut merupakan syarat dalam permainan bolavoli. Selain itu karena permainan bolavoli merupakan materi pokok yang harus ditempuh oleh seorang siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 3 Nguter Kabupaten Sukoharjo, diketahui bahwa pelaksanaannya sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran dari guru. Namun dalam pembelajaran bolavoli tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hasil belajar bolavoli tersebut meliputi servis, *passing* dan *smash* normal. Dari 26 siswa hanya 12 siswa yang dinyatakan mencapai target, artinya bahwa hanya sekitar 46% siswa yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Hal ini bisa dibuktikan pada saat siswa melakukan pembelajaran bolavoli masih ada siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan yang dihadapi para siswa yaitu pada saat servis kebanyakan bola tidak bisa melambung bahkan masih ada siswa yang tidak bisa melewati net, saat *passing* kebanyakan bola tidak bisa melambung tinggi dan pada saat *smash* bola masih menyentuh net. Dengan minimnya kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran bolavoli diatas, sehingga berdampak pada hasil belajar bolavoli yang kurang memuaskan.

Pembelajaran bolavoli yang diajarkan di SMP Negeri 3 Nguter, masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional /tradisional. Artinya bahwa pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*), kurangnya kebebasan seorang murid dalam mengeksplorasikan kemampuannya serta pembelajaran yang dilakukan dengan berulang-ulang dan sering kali siswa harus

menunggu giliran untuk melakukan. Sehingga hal ini berdampak pada munculnya emosional siswa yaitu rasa bosan dan disertai dengan ketidakseriusan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Padahal untuk anak tingkat usia SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa sehingga tingkat usia anak SMP khususnya kelas IX, masih didominasi oleh masa bermain (siswa tertarik pada permainan) sehingga guru harus menyesuaikan dengan usia perkembangan siswa. Hidayatullah menyatakan, “Anak dapat dibantu mempelajari banyak hal melalui bermain (*play*) dan permainan (*game*)” (2008: 3).

Mendesain, mengemas dan memberikan penyajian pembelajaran bolavoli yang menarik, praktis dan diminati siswa adalah tugas utama seorang guru. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan dan menganalisis karakteristik yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kebanyakan pada anak usia SMP mereka masih ingin mencari jati dirinya sendiri. Mereka mencari sesuatu yang baru, termasuk didalamnya dalam pembelajaran bolavoli.

Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan mengetahui tentang model pembelajaran yang ada dan tengah berkembang saat ini. Padahal dengan mengikuti perkembangan pembelajaran yang ada, maka seorang guru akan memiliki alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang akhir-akhir ini baru marak diperbincangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Sedangkan dalam penerapannya pembelajaran kooperatif itu terdiri dari berbagai macam tipe. Salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya

sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa meningkat, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran. Selain model pembelajaran yang sangat penting sekali diterapkan untuk siswa, dimana aplikasi pembelajaran kooperatif dengan bantuan berupa video ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar bolavoli. Sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek yang dimiliki oleh siswa dan dengan harapan akan meningkatkan hasil belajar bolavoli para siswa.

Dari latar belakang tersebut maka perlu diadakan penelitian yang mendalam untuk mengetahui keefektifan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam permasalahan pembelajaran bolavoli. Hal tersebut akan dilaksanakan dengan menggunakan penelitian jenis Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). PEK ini dilakukan dengan membandingkan penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan penerapan pembelajaran Konvensional, hal itu dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bolavoli di SMP Negeri 3 Nguter Kabupaten Sukoharjo khususnya pada kelas IX.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar melalui penelitian dengan judul “Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Hasil Belajar Bermain Bolavoli Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Pembelajaran Bolavoli dengan pembelajaran Kooperatif tipe TGT

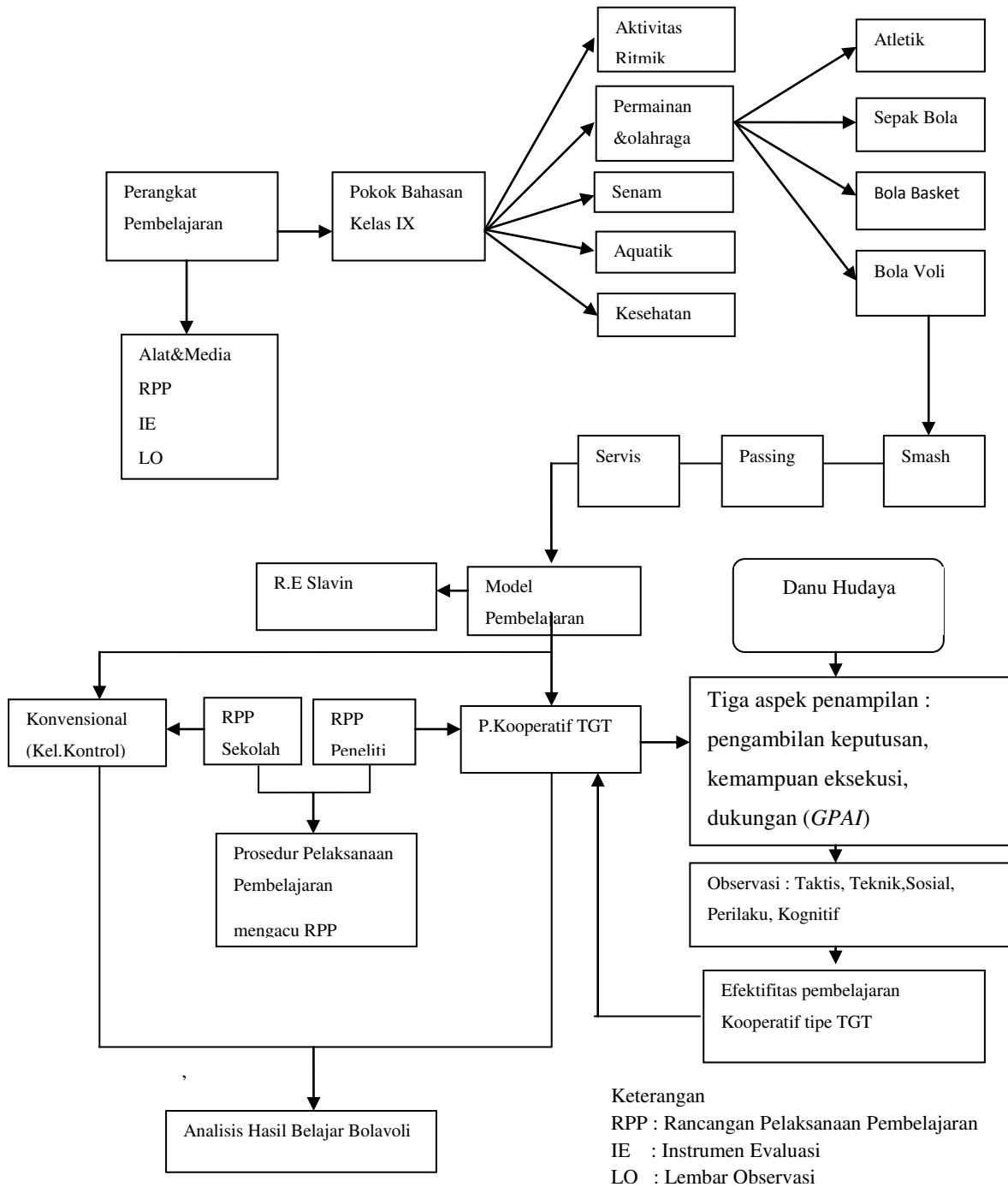
Sebagai strategi dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT membutuhkan persiapan dan rancangan yang sistematis. Guru harus melakukan langkah-langkah pokok sebagaimana tersebut dalam penjelasan pembelajaran Kooperatif tipe TGT yaitu membuat peserta didik untuk bekerja sama, membuat peserta didik menguasai materi, keterampilan, dan sikap secara aktif. Strategi pembelajaran dengan Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bolavoli yang dimaksud adalah cara belajar servis bawah, servis atas, *passing* bawah, *passing* atas dan *smash* normal yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk permainan. Agar hasil belajar bolavoli dapat optimal maka dalam pelaksanaan pembelajaran servis bawah, servis atas, *passing* bawah, *passing* atas dan *smash* normal dengan pembelajaran kooperatif harus mengacu karakteristik dari gerakan servis, *passing* dan *smash*. Selain itu permainan yang dikonsepsi dengan pendekatan keterampilan taktis dari level 1 sampai level 5, dimana siswa diperkenalkan bentuk permainan bolavoli dari yang sederhana ke sulit (Bachtiar, 2007: 4.11)

Pembelajaran Kooperatif tipe TGT merupakan strategi yang bisa dibantu dengan menggunakan teknologi media video (gambar bergerak) sebagai contoh (*modeling*) gerakan dalam pembelajaran. Teknologi video dapat memberi keuntungan optimal jika dimanfaatkan sesuai dengan potensi yang ada. Siswa dapat belajar melalui unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) secara simultan. “Media ini dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang realistik dan konkrit” (Pribadi, 2009: 146-147). Video yang dimaksud adalah video contoh latihan dalam kegiatan pembelajaran bolavoli yang telah didesain dan disesuaikan oleh peneliti dengan prosedur pembelajaran Kooperatif tipe TGT. Latihan gerakan tersebut mengarah pada teknik bolavoli sehingga siswa mudah untuk mengikuti, menirukan, serta mengembangkan gerakan yang dimaksud. “Tujuan yang dimaksud mengarah pada 4 (empat) pengembangan pembelajaran yaitu : (a) Kebugaran jasmani; (b) Aspek kerja *Skill* ; (c) *Skill* (keterampilan) dan; (d) Aspek Kompetitif ” (Saputra, 2001: 179-188).

- 1) Bentuk pengembangan kebugaran jasmani yaitu: (1) Dengan bermain berarti siswa aktif bergerak sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa; (2) Dapat meningkatkan keberanian; (3) Pembelajaran lebih variatif.
- 2) Bentuk pengembangan kerjasama: (1) Dapat meningkatkan hubungan sosial siswa; (2) Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan penampilan siswa dalam bermain; (3) Menghargai perbedaan teman; (4) Meningkatkan kemampuan siswa untuk menilai dirinya sendiri dan teman bermainnya selama proses pengajaran;
- 3) Bentuk pengembangan *skill* yaitu: (1) Dapat merangsang kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat sesuai situasi yang terjadi dalam permainan; (2) Dapat meningkatkan *skill* siswa terhadap gerakan yang dilakukan.
- 4) Bentuk pengembangan sikap kompetitif yaitu: (1) Hasrat gerak siswa terpenuhi sehingga dapat menimbulkan rasa senang dan gembira serta motivasi belajar meningkat; (2) Inisiatif dan kreatifitas siswa lebih berkembang; (3) Melatih siswa agar lebih mempunyai hasrat untuk berkompetisi dan berdaya saing.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan diatas dapat dibuat skema kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar. Paradigma Penelitian untuk Peningkatan Proses Pembelajaran

Pembelajaran pendidikan jasmani yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu pada model atau cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang direspon baik oleh siswa, siswa merasa jenuh karena setiap pembelajaran hanya di komando untuk melakukan latihan sendiri, sehingga siswa kurang aktif dan interaktif, baik dengan siswa yang lain maupun dengan guru. Permasalahan tersebut muncul dalam pembelajaran permainan bolavoli di SMP Negeri 3 Nguter pada kelas IX. Kekurangmaksimalan pembelajaran bolavoli dikarenakan guru kurang mampu mendesain pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

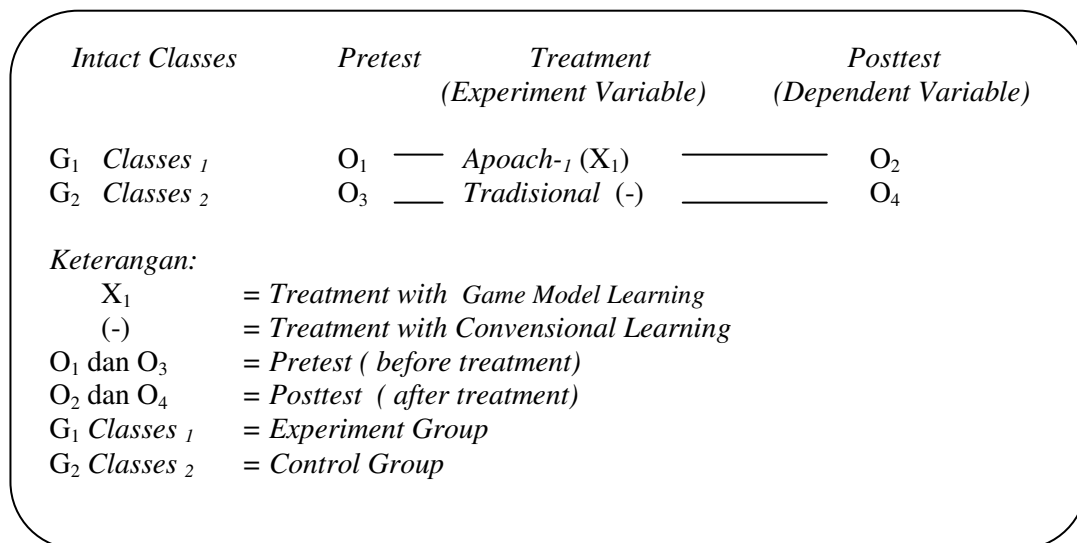
Model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa seharusnya bertujuan memacu keaktifan dan kerjasama siswa dengan rekan sebaya agar siswa mudah untuk memahami dan lebih bersemangat untuk meningkatkan hasil belajar bolavoli. Salah satu model yang digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif tipe TGT. Pada model pembelajaran ini terdapat saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, interaksi personal, serta keahlian dalam bekerjasama dalam kelompok. Dengan penggunaan model ini, siswa dapat lebih aktif dengan saling membantu antar teman untuk memahami materi, saling memberi motivasi atau dorongan, dan evaluasi.

Maka untuk memaksimalkan pembelajaran bolavoli harus digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Diantara model pembelajaran, yang sesuai dengan situasi tersebut adalah model Kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Game Tournament*): yang dianggap paling konsisten memberikan pengaruh positif, agar siswa memiliki tanggung jawab secara individual maupun kelompok dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta berperan aktif memberikan dorongan atau motivasi serta evaluasi pada rekan. Sehingga dengan penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, diharapkan dalam pembelajaran bolavoli dapat dilakukan secara maksimal.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran bolavoli dengan model pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan pembelajaran Kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli.

D. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK) ini dilaksanakan dengan desain *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini terdiri atas satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Ilustrasi desain PEK yang dituju tergambar sebagai berikut:



Gambar. Desain Penelitian, *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group* (Aznam dalam Sarwono, 2008: 29)

E. Hasil Observasi Kelompok Eksperimen

KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
Baik sekali	3	11,54%
Baik	5	19,23%
Cukup	18	69,23%
Kurang	-	-

Dari tabel di atas, dapat dilihat sebagian besar siswa termasuk baik sekali yaitu sebanyak 3 siswa atau sebesar 11,54% Siswa dengan kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebanyak 19,23% Siswa dengan kategori cukup sebanyak 18 siswa atau sebanyak 69,23% Data observasi pada kelompok kontrol tidak dapat dilaksanakan karena pembelajaran tidak didesain seperti pada kelompok eksperimen sehingga tidak memungkinkan untuk pengambilan data observasi untuk kelompok kontrol.

F. Analisis Perbandingan Data Hasil Belajar Bermain Bolavoli.

Dari data hasil belajar bermain bolavoli sesudah mendapat perlakuan, atas dasar skor posttest, baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada perhitungan statistik deskriptif.

Hasil perbandingan secara deskriptif hasil bermain bolavoli siswa kelompok eksperimen dan kontrol disajikan sebagai berikut berikut :

Variabel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Banyaknya siswa	26	26
Rerata hasil tes keterampilan bolavoli	15,42	12,57
Banyaknya siswa pada kategori baik sekali	3	-
Banyaknya siswa pada kategori baik	4	2
Banyaknya siswa pada kategori sedang	18	11
Banyaknya siswa pada kategori kurang	1	8
Banyaknya siswa pada kategori kurang sekali	-	5
Banyaknya siswa yang tuntas belajar	25	13
Banyaknya siswa yang tidak tuntas belajar	1	13
Persentase yang tuntas belajar	96,15%	50,00%
Persentase yang tidak tuntas belajar	3,85%	50,00%
Ketuntasan belajar secara klasikal	Tuntas	Tidak Tuntas

Dari data deskriptif diatas dapat dilihat ketuntasan belajar siswa dari posttest. Pada KE setelah mendapat perlakuan saat posttest siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa atau sebanyak 96,15% dari 26 siswa. Sedangkan pada KK setelah mendapatkan perlakuan saat posttest ketuntasan belajar siswa sebanyak 13 siswa atau sebanyak 50,00% dari 26 siswa. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran secara konvensional untuk pembelajaran permainan bolavoli.

G. Pembahasan Hasil Analisis Data

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan interpretasi lebih lanjut, terutama mengenai hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya. Pembahasannya sebatas dalam pengertian evaluasi dan tidak atau belum kearah verifikasi suatu teori, karena itu pembahasannya lebih cenderung ke deskripsi empiris. Atas dasar hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial diperoleh dua informasi penting yakni:

1. Dari segi proses, model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk membelajarkan bermain bolavoli adalah efektif. Keefektifan penerapan bermain seperti ditunjukkan oleh hasil-hasil analisis data, a) Analisis data dengan lembar observasi terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran selama 4 kali pertemuan, bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik sekali sebanyak 3 siswa atau 11,54%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau 19,23% dan cukup sebanyak 18 siswa atau 69,23%. Dalam pembelajaran konvensional tidak dapat dilaksanakan observasi saat pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran tidak terdesain dengan rinci sebagaimana pada kelompok eksperimen. b) Dari analisis perbandingan hasil skor *pretest* dan *posttest*, siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila berada dalam kategori baik sekali, baik dan sedang. Pada kelompok kontrol saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa atau 11,53% setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 13 siswa atau 50,00% dari 26 siswa. Sedangkan pada kelompok eksperimen saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa atau 15,38% setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 25 siswa

atau 96,15% dari 26 siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih variatif, disini juga memanfaatkan media teknologi sehingga siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran bersifat monoton sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bolavoli pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Nguter adalah efektif.

2. Dari segi produk, atau peningkatan peningkatan hasil belajar bermain bolavoli juga menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada pendekatan secara konvensional. Berdasarkan hasil uji kesamaan dan uji kesejajaran ternyata dua model regresi linier tidak sama, namun sejajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar bermain bolavoli antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan konvensional. Konstanta garis regresi kelompok eksperimen adalah 5.744. Konstanta ini lebih besar dari konstanta garis regresi kelompok kontrol yaitu 3.074. Secara geometris garis regresi kelompok eksperimen diatas garis regresi kelompok kontrol. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 15,42 sedangkan rata-rata test akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 12,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bermain bolavoli dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibanding dengan pendekatan konvensional.

Meski hipotesis hasil penelitian teruji, namun dalam pelaksanaan penelitian eksperimen kuasi ini ada beberapa kelemahan, antara lain: (1) Observasi terhadap kegiatan siswa kurang maksimal karena hanya dilakukan pada kelompok eksperimen saja dan terbatasnya observer, observasi pada KK tidak dapat dilaksanakan karena dalam KK pembelajaran tidak terdesain dengan rinci sebagaimana pada KE. (2) Dalam ketuntasan belajar, kriteria penilaiannya dibuat oleh peneliti sendiri dengan memodifikasi dari modul evaluasi.

H. Simpulan

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Nguter tahun pelajaran 2012/2013. Keefektifan pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti ditunjukkan oleh hasil analisis data observasi terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran selama 4 kali pertemuan sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik sekali sebanyak 3 siswa atau 11,54%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau 19,23% dan cukup sebanyak 18 siswa atau 69,23%. Sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT ketuntasan belajar siswanya meningkat dari 4 menjadi 25 siswa dan untuk pembelajaran konvensional ketuntasan belajar siswanya meningkat dari 3 menjadi 13 siswa dari 26 siswa.
2. Hasil belajar bermain bolavoli siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 15,42 sedangkan rata-rata tes akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 12,57.

I. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada pendekatan konvensional terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Nguter tahun ajaran 2012/2013.

Implikasi teoritik dari hasil penelitian ini bahwa, setiap pendekatan pembelajaran memiliki efektifitas yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar bermain bolavoli. Oleh karena itu, dalam menerapkan pembelajaran yang bertujuan terhadap peningkatan hasil belajar bermain bolavoli harus menerapkan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menentukan

pembelajaran yang tepat, khususnya untuk peningkatan hasil belajar bermain bolavoli.

J. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, maka kepada guru Penjasorkes SMP Negeri 3 Nguter, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar bermain bolavoli dapat menerapkan desain pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar agar diperoleh peningkatan hasil belajar yang optimal.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar bermain bolavoli maka dapat menerapkan pendekatan bermain dengan menggunakan berbagai macam bentuk pengembangan yang memiliki nilai-nilai permainan yang bermanfaat bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, N (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Solo : Eka Pustaka Utama.
- Bachtiar. 2007. *Materi Pokok Permainan Besar II Bolavoli*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bernaus dan Gardner (2008). *The Effect or Teams-Games-Tournaments on Achievement*. Diunduh 30 April 2012 dari <http://journals. Teams-Games-Tournaments was originally>.
- Depdikbud. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ghozali, I. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayatullah, M.F. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: Program Studi D-2 Pendidikan Jasmani. JPOK FKIP UNS.
- Hudaya, D. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola basket*. Jakarta : Depdiknas.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lutan, R., Mulyana, Hidayah, N., Sagitarius. (2007). *Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Ma'mun, A. & Subroto, T. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolavoli*. Jakarta : Direktorat Jendral Olahraga.
- Mitcel, Oslin & Griffin. (2003). *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Champaign : Human Kinetics.
- Munasifah (2008). *Bermain Bolavoli*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Pribadi, B.A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Roji. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.

- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Sanaky, H.A.H. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Saputra, Y.M. (2001). *Dasar-dasar Ketrampilan Atletik, Pendekatan Bermain Untuk SLTP*. Jakarta : Depdiknas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Bekerja Sama Dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Sarwono. (2008). *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Biomekanika Olahraga di Program Studi PJKR JPOK FKIP UNS*. Laporan Penelitian. (tidak diterbitkan). Surakarta: FKIP UNS.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Dua.
- Sunardi. (2008). *Bolavoli I*. Surakarta : UNS Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media.
- Van Wyk MM (2010). *Didactical Principles for the Teaching of Economics: An ekploratory factor analysis*. 23(2). Diunduh 30 April 2012 dari <http://Journal of Social Science>.