

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (Team Games Tournament) DENGAN TIPE STAD (Student Teams Achievement Division) TERHADAP HASIL BELAJAR PASING BAWAH BOLA VOLI

Rindy Anggara,^{1✉} Kurnia Tahki², Yusmawati²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v3i02.15619

Article History

Submitted : -

Accepted : -

Published : November 2020

Keywords

Perbandingan: Model Pembelajaran: Kooperatif.

Abstrak

Tujuan dari penelian ini adalah untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar pasing bawah bola voli. Penelitian ini membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelas kontrol, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Sample yang diambil dengan cara purposive sampling karena ditentukan kelas dan jumlah siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil nilai rata-rata pretest model pembelajaran tipe TGT berjumlah 64,88 sedangkan nilai rata-rata model pembelajaran STAD berjumlah 63,32. Hasil nilai posttest model pembelajaran tipe TGT dengan nilai rata-rata berjumlah 79,08 sedangkan nilai rata-rata pada model pembelajaran tipe STAD berjumlah 70,56. dari hasil penelitian, nilai pretest dan posttest dari kedua model pembelajaran yang digunakan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dan terdapat perbedaan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menumbuhkan rasa kesadaran, pengetahuan, dan mengembangkan kepribadian menuju proses kedewasaan seseorang. Ki Hajar Dewantara merumuskan pendidikan sebagai berikut: "pendidikan umumnya berarti daya upaya

untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan, batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak); dalam taman siswa bagian bagian itu tidak boleh dipisah pisahkan agar kita memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan, dan penghidupan anak anak yang kita didik, selaras dengan dunianya" (Yulianti Qiqi & Rusdiana, 2014 hal.87)

✉ Corresponding author :
Alamat : Jakarta, Indonesia
E-mail : rindyanggara346@gmail.com

Pendidikan jasmani meskipun berusaha untuk mendidik manusia melalui sarana jasmani, dengan aktivitas jasmani atau aktivitas fisik, tetap berkepentingan dengan tujuan-tujuan pendidikan yang tidak semuanya jasmani atau fisik (Samsudin, 2016). Pada mata pelajaran pendidikan jasmani, kegiatan intrakurikuler bola voli di SMK Negeri 1 Kelapa Kampit merupakan intrakurikuler yang sangat membantu karena di dalam materi praktiknya siswa harus bisa melakukan teknik dasar dalam permainan bola voli, dengan mengikuti intrakurikuler bola voli siswa akan berkembang, mendapatkan ilmu, serta mendapat pengalaman lebih, kegiatan intrakurikuler ini bertujuan untuk membantu, meyalurkan, serta memfasilitasi minat dan bakat siswa, sehingga mereka dapat mengasah skill dan keterampilan yang mereka punya khususnya dalam olahraga bola voli.

Berhasil atau tidaknya hasil belajar kegiatan intrakurikuler bola voli di sekolah dikarenakan beberapa faktor, seperti lingkungan, metode latihan, metode mengajar, dan lain sebagainya. dan pastinya akan berpengaruh kepada hasil belajar dan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

"Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan sosial (social skill) termasuk interpersonal skill" Riyanto (dalam Hidayat.C, & dkk 2017). Dalam cooperative learning (pembelajaran kooperatif), siswa dilatih untuk bekerja sama dengan temannya secara sinergis, integral, dan kombinitif. selain itu, siswa juga dilatih untuk belajar tidak egois, individualis, untuk menghindari kompetensi yang tidak sehat, agar tidak mementingkan kepentingan pribadi dan kelompoknya (Ma'mur, 2016). (Suprijono, 2013), menjelaskan pengertian pembelajaran kooperatif sebagai berikut: "Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis

kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas"

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang konstruktivitis yang menitik beratkan pada pengelompokan kelompok asal siswa, dari beberapa orang untuk menguasai kemampuan bahan ajar untuk bekerja bersama sama menguasai bahan ajar yang sudah diberikan.

Trianto menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kelompok kecil. yang dibatasi dengan jumlah anggota kelompok 4-5 orang secara heterogen. dengan diawali teknik penyampaian tujuan dan materi pembelajaran, kegiatan/diskusi kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. (Ma'mur, 2016)

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011, hal.92).

Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut :

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game

karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. fungsi kelompok adalah lebih mendalami bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumpulkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. kelompok mendapatkan julukan "super team" jika skor mencapai 45 atau lebih. "great team" apabila rata-rata mencapai 40-45, dan "good team" apabila rata-ratanya 30-40.

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (Suprihatiningrum, 2016, hal. 37). "adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan

dapat diamati melalui penampilan siswa (learner's-performance)". Para behavioris (dalam Purwanto, 2016, hal. 41) menyakini bahwa: "hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang. belajar terjadi karena adanya ikatan antara stimulus dan respons (S-R bounds). Ikatan itu menjadi makin kuat dalam latihan/pengulangan dengan cara menghafal. Belajar tidak membutuhkan pengertian dan pemahaman karena terbentuk hanya dengan mengikatkan S dan R secara berulang-ulang. Teori ini didukung oleh hasil eksperimen yang dilakukan oleh para ahli psikologi eksperimental seperti Thondike, Pavlov, Skinner dan Guthrie".

Hasil belajar merupakan suatu pengalaman dalam proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dan berhubungan antara stimulus dan respon untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar yang berkaitan dengan evaluasi, evaluasi menggambarkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh dari evaluasi memungkinkan para guru dapat mengembangkan isi pelajaran dengan cara-cara menarik, menyenangkan, dan produktif. (Yusmawati & Nita, 2014)

Permainan bola voli diciptakan oleh Wilian G Morgan TAHUN 1895 Morgan adalah seorang pembina pendidikan jasmani pada Young Christian Association (YMCA) di kota Holyoke, negara bagian Massachusettes, Amerika Serikat. nama permainan semula "Mononette" adalah "Mem-voli" bola atau memukul-mukul bola hilir mudik di udara maka permainan mononette ini kemudian dirubah menjadi "Volleyball" (Samsudin, 2011) Menurut PBVSI (dalam Lubis & Agus, 2017) "bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang dipisahkan oleh sebuah net, permainan menggunakan tangan dengan cara dipantulkan, sedangkan tujuan dari permainan bola voli yakni melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh

dasar(lantai) wilayah lapangan lawan serta untuk mencegah bola yang sama dari lawan. setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola di luar perkenaan blok. memantulkan bola merupakan salah satu karakteristik permainan bola voli yang dilakukan maksimal tiga kali, setelah itu bola harus segera diseberangkan ke wilayah lawan. seluruh permainan melibatkan keterampilan dalam mengelolah bola dengan kedua tangan". Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Permainan bola voli terdiri dari berbagai teknik, di antaranya teknik dengan menggunakan bola yang meliputi servis, passing atas, passing bawah, smash dan blok". Suharno (dalam Arga, 2016).

"Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekolah yang sudah teratur, jelas dengan sistematis yang merupakan program utama dalam proses mendidik siswa".(Reni Anggraini, Yunisca Nurmalisa, 2018). Kegiatan intrakurikuler dalam pelaksanaannya telah terdapat jadwal dan lokasi dengan baik karena pembelajaran ini dilakukan oleh guru dan siswa pada saat jam-jam pembelajaran di sekolah. Menurut Liu (dalam Mizanurhamni, 2019), "kegiatan intrakurikuler memiliki beberapa undang undang nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi tercantum bahwa proses pendidikan itu sendiri dari kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler"

Intrakurikuler adalah "pengembangan organisasi murid yang efektif di sekolah naik terhadap pendidikan dasar maupun menengah harus dapat menjamin partisipasi murid dalam program sekolah yang bersangkutan, program pendidikan, program pengabdian masyarakat" (Daryanto, 2008, hal.68).

METODE

Metode penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali" (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan pada saat intrakurikuler di lapangan bola voli di SMK Negeri 1 Kelapa Kampit yang berlokasi di Jl.Beringin II. Desa Mentawak, Kecamatan Kelapa Kampit. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 4 (empat) minggu yaitu dimulai pada tanggal 10 Februari 2020 sampai dengan 10 Maret 2020 (30 hari). penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbandingan terhadap hasil belajar siswa intrakurikuler antara siswa yang diajar dengan menggunakan kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dengan siswa yang diajar dengan menggunakan kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian "Pretest- Posttest Control Group Design" yaitu dengan pendekatan kuantitatif. pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Kelapa Kampit yang berjumlah 159 siswa. teknik pengambilan sample yang dilakukan penelitian adalah purposive sampling yaitu dengan kelas X DPIB II dan X Teknik Komputer Jaringan. Dikarenakan jumlah murid dan karakter siswa laki laki lebih dominan dibandingkan dengan kelas lainnya. Dengan sample yang berjumlah 50 orang/ siswa yang terbagi dari kelas X DPIB II dan X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Kelapa Kampit.

Rancangan perlakuan penelitian "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Hasil Belajar Pasing Bawah Bola Voli Intrakurikuler

SMK Negeri 1 Kelapa Kampit” adalah sebagai berikut :

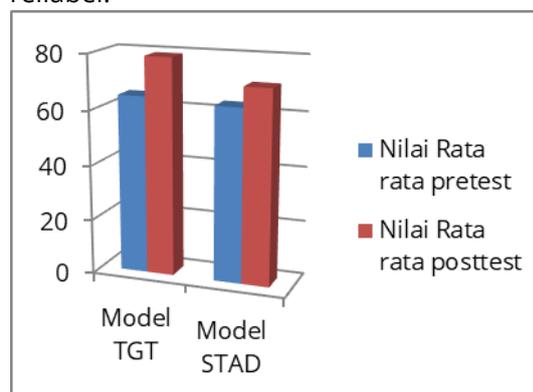
- a. Tahap perencanaan
 1. Peneliti mendiskusikan dengan dosen ahli, rencana tindakan yang akan diberikan kepada peserta intrakurikuler.
 2. Peneliti Mendiskusikan instrumen penilaian kepada dosen ahli.
- b. Rencana pelaksanaan
 1. Seluruh siswa disiapkan dan berdoa sebelum memulai dan sesudah intrakurikuler permainan bola voli.
 2. Melakukan pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan voli, dan melakukan pemanasan dinamis dengan 1 orang siswa yang memimpin pemanasan.
 3. Seluruh siswa mengambil nomor undian secara acak untuk menentukan kelompok A dan B.
 4. Nomor ganjil untuk kelompok A dan nomor genap untuk kelompok B
 5. Kelompok A dan B diberikan tes awal untuk melihat kemampuan siswa dalam belajar passing bawah bola voli.
 6. Peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil dari kemampuan awal siswa dalam belajar passing bawah bola voli.
 7. Peneliti bersama kolaborator menyiapkan materi passing bawah bola voli yang akan diberikan perlakuan kepada siswa.
 8. Kelompok A diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan materi passing bawah bola voli.
 9. Kelompok B diberikan perlakuan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD dengan materi passing bawah bola voli.
 10. Kedua kelompok diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe STAD sebanyak 10 x pertemuan.
- c. Tahap akhir pelaksanaan
 1. Peneliti bersama kolaborator melakukan tes akhir passing bawah bola voli untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan masing masing perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe STAD.

2. Peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil akhir passing bawah bola voli setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

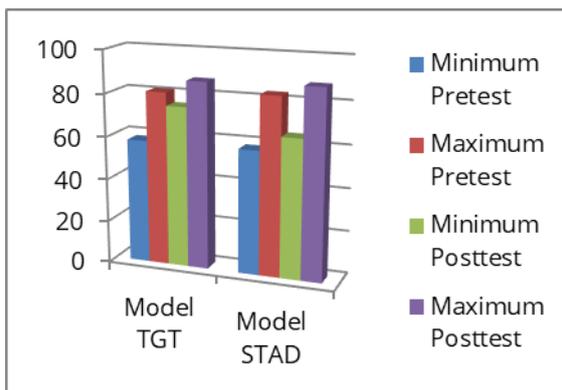
Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui kemampuan siswa dalam melakukan cara pembelajaran gerakan passing bawah dalam permainan bola voli, dalam penilaiannya adalah kesempurnaan dalam melakukan gerakan passing bawah dengan baik dan benar secara keseluruhan proses penilaian melalui instrumen yang dilakukan pada saat pembelajaran teknik passing bawah dalam permainan bola voli, merupakan pedoman observasi, didalamnya terdapat indikator indikator sesuai dengan indikator penelitian yang terdapat di kisi kisi teknik dasar passing bawah dalam permainan bola voli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini didapat dari hasil analisis dan pengolahan data. Berdasarkan data penelitian yang terdiri dari tes awal (pretest) sebagai kemampuan awal siswa, dan diberikan treatment (perlakuan) sebelum melakukan tes akhir(post test). Data yang diperoleh dalam penelitian adalah data hasil belajar atau nilai post test dalam pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli dengan menggunakan instrumen yang sudah tervalidasi dan reliabel.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest Dan Posttest



Gambar 2. Model TGT dan STAD

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa nilai pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran tipe TGT rata-rata pretest berjumlah 64,88 dan nilai post test berjumlah 79,08. Sedangkan nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol dengan model pembelajaran tipe STAD berjumlah 63,32 dan nilai rata rata posttest berjumlah 70,56. Dari data diatas dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai pretest sebelum diberikan perlakuan dan nilai posttesnya, setelah diberikan perlakuan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas TGT dan pada kelas STAD

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan model pembelajaran tipe STAD. Dalam hal ini dapat dilihat hasil penelitian berdasarkan uji statistics wilcoxon dan uji Mann whitney. yang menyatakan bahwa nilai asymp Sig. (2-tailed) sebesar (0,000< dari 0,05) maka dapat ditarik kesimpulan Ha diterima dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan Kelas kontrol model pembelajaran kooperatif tipe STAD

2. Terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe STAD. Dalam hal ini dapat dilihat hasil penelitian berdasarkan uji statistics wilcoxon dan Mann whitney. Yang menyatakan bahwa nilai asymp Sig. (2-tailed) sebesar (0,000< dari 0,05) maka dapat ditarik kesimpulan Ha diterima dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
3. Dilihat dari hasil belajar siswa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Dalam hal ini dapat dilihat dengan uji statistics bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berjumlah 79,08 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang berjumlah 70,56. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran dengan tipe STAD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arga, N. A. (2016). Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Tinggi Loncatan Siswa Peserta Ekstrakurikuer Bola Voli Di Smp Negeri 1 Srandakan Bantul. Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Tinggi Loncatan Siswa Peserta Esktrakurikuler Bola Voli Di Smp Negeri 1 Srandakan Bantul, 1-8.
- Daryanto. (2008). Administrasi Pendidikan. Jakarta: Pt.Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat.C, Dicky Tri Junior, M. N. H. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Poomsae I Mata Kuliah Taekwondo. Jurnal Pendidikan Jasmani Dan

- Olahraga, 9(September).
<https://doi.org/10.17509/Jpjo.V2i2.8177>
- Lubis, A. E., & Agus, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Melalui Variasi Pembelajaran Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58-64.
- Ma'mur, A. J. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mizanurhamni. (2019). Peran Ekstrakurikuler Dalam Menunjang Kegiatan Intrakurikuler Bahasa Mandarin Di, 4(1), 29-40.
- Purwanto. (2016). *Evalusai Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Reni Anggraini, Yunisca Nurmalisa, B. P. (2018). Pengaruh Kegiatan Kokurikuler Dalam Mendukung Kegiatan Intrakurikuler Di Sman 1 Seputih Mataram.
- Samsudin. (2011). *Teori Dan Praktek Bola Voli*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Unj.
- Samsudin. (2016). *Asas Dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Depok, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulianti, Q. & R. (2014). *Pendidikan Nilai Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Yusmawati & Nita, A. (2014). *Evaluasi Pengajaran (Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Jakarta: Lpp Press Universitas Negeri Jakarta.