



## Pandangan filsafat terhadap ilmu pedagogi olahraga

### *Philosophical view of the science of sports pedagogy*

I Putu Agus Dharma Hita

Ilmu Keolahragaan, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Received: 05 October 2020; Accepted 09 November 2020; Published 04 December 2020



#### ABSTRAK

Ilmu pedagogi bagi seorang guru sangatlah penting dikarenakan dengan menguasai ilmu pedagogi proses pembelajaran yang dilaksanakan akan mendapatkan hasil yang maksimal serta sesuai dengan tujuan dilaksanakannya pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru sehingga dalam suatu proses pembelajaran guru mampu untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik, strategi dan gaya mengajar yang tepat, serta pengetahuan dan pengalaman yang maksimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode studi literatur, yaitu data dikumpulkan dengan metode studi pustaka. Data akan dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Pendidikan dalam olahraga harus diberikan sejak dini pada anak seperti pendidikan formal di sekolah. Dalam proses pendidikan, tidak akan terlepas dari peran seorang guru di kelas. Peran guru merupakan penerapan dari ilmu pedagogi. Pedagogi olahraga merupakan disiplin ilmu keolahragaan yang mempunyai potensi untuk mengintegrasikan subdisiplin ilmu keolahragaan untuk dapat melandasi semua praktik dalam bidang keolahragaan yang memiliki maksud dan tujuan untuk dapat mendidik. Guru harus mampu mempunyai pengetahuan teori yang luas, penerapan di kelas dalam menggunakan metode-metode yang tepat, serta mampu mengelola kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal. Karena, jika guru hanya menguasai teori-teori tanpa adanya kemampuan dalam mengelola kelas dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat, harapan dari hasil yang diinginkan tidak akan tercapai. Jadi antara pengetahuan teori dan penerapan metode-metode harus seimbang dalam proses pembelajaran. Semua metode, media, referensi, dan sebagainya tidak akan berarti apabila seorang guru tidak mampu dalam memerankan tugasnya dengan baik.

**Kata Kunci:** Pendidikan; Pedagogi; Filsafat; Olahraga

**\*Corresponding Author**

Email: [putuagusdharma@yahoo.com](mailto:putuagusdharma@yahoo.com)

#### ABSTRACT

Pedagogy for a teacher is very important because by mastering the pedagogy of the learning process carried out will get maximum results and in accordance with the objectives of carrying out the learning. This study aims to determine what factors a teacher should have so that in a learning process the teacher is able to create a good learning, appropriate teaching strategies and styles, as well as maximum knowledge and experience. The method used in this research is to use the literature study method, namely the data is collected using the literature study method. The data will be compiled, analyzed, and concluded to get a conclusion. Education in sports should be given to children from an early age such as formal education in schools. In the educational process, it cannot be separated from the role of a teacher in the classroom. The teacher's role is an application of pedagogy. Pedagogy of sports is a discipline of sports science that has the potential to integrate sub-disciplines of sports science to be able to underlie all practices in the field of sports that have the aim and purpose of being able to educate. Teachers must be able to have broad theoretical knowledge, apply in the classroom in using appropriate methods, and be able to manage the class so that the learning process can run well and achieve maximum results. Because, if the teacher only masters theories without the ability to manage the classroom using appropriate learning methods, the expectation of the desired results will not be achieved. So between theoretical knowledge and application of methods must be balanced in the learning process. All methods, media, references, and so on will be meaningless if a teacher is not able to perform their duties properly.

**Keyword:** Education; Pedagogy; Philosophy; Sports



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5671](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5671)

**How To Cite:** Hita, I. P. A. D. (2020). Pandangan filsafat terhadap ilmu pedagogi olahraga. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 66-78. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5671](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5671)



## PENDAHULUAN

Filsafat ilmu pada dasarnya merupakan cara bagaimana kita menelaah secara kritis pada metode yang digunakan dalam mengkaji suatu ilmu tertentu, baik itu dikaji secara empiris maupun dikaji rasional (Kirom, 2011). Jika dikaji secara mendalam mengenai perkembangan ilmu di Indonesia, filsafat selalu menjadi landasan utama baik dalam hal perkembangan ilmu, pendidikan, dan metode yang digunakan dalam mengkaji suatu ilmu tertentu. Perkembangan ilmu olahraga akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Agar terciptanya sebuah prestasi yang diharapkan, maka diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK. Peran teknologi informasi dalam suatu proses pendidikan, selain dapat membantu siswa dalam belajar juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap guru, terutama dalam menggunakan fasilitas yang memiliki tujuan untuk memperkaya kemampuan mengajar (Budiman, 2017). IPTEK disini dimaksud bukan berarti dalam bentuk penggunaan mesin, tetapi pemanfaatan pengetahuan dan teknologi dalam olahraga untuk mencapai prestasi yang maksimal. Maka dari itu, agar dapat meningkatkan sebuah prestasi yang maksimal dan dapat memecahkan masalah-masalah yang ada, maka sangat diperlukan peran besar dari seorang peneliti dan pemikir dalam menciptakan temuan-temuan baru dalam bidang olahraga.

Pendidikan dalam olahraga harus diberikan sejak dini pada anak seperti pendidikan formal di sekolah. Dalam proses pendidikan, tidak akan terlepas dari peran seorang guru di kelas. Peran guru merupakan penerapan dari ilmu pedagogi. Pedagogi berasal dari bahasa Yunani yaitu kata "paedagogeos", dimana terdiri dari kata "pais genitif", kata "paidos" yang berarti anak, sedangkan kata "agoge" yang berarti memimpin, sehingga pedagogi dapat diartikan sebagai memimpin anak. Sementara itu, dalam Bahasa Inggris pengertian kata pedagogi (*pedagogy*) dapat diartikan sebagai suatu teori pengajaran, dimana seorang guru berusaha untuk dapat memahami suatu bahan ajar, mengenal siswa lebih dalam dan menentukan cara untuk mengajar dalam suatu proses pembelajaran di kelas (Hiryanto, 2017).

Guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan dan pengembangan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Apriani, Alpen, & Arismon, 2020). Kemampuan guru dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik serta mengelola pembelajaran di kelas merupakan bagian dari keterampilan pedagogi yang harus dimiliki oleh setiap guru. Pedagogi sering didefinisikan sebagai gaya dalam proses mengajar, masalah kepribadian seorang guru, serta mekanisme mengontrol kelas untuk mendorong proses pembelajaran. Pedagogi olahraga (*sport pedagogy*) merupakan disiplin ilmu keolahragaan yang mempunyai potensi untuk mengintegrasikan subdisiplin ilmu keolahragaan untuk dapat melandasi semua praktik dalam bidang keolahragaan yang memiliki maksud dan tujuan untuk dapat mendidik (Mutohir, 2015).

Ilmu pedagogi olahraga sangat penting dimiliki oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui penerapan ilmu pedagogi olahraga saat proses pembelajaran, guru secara tidak langsung akan mendidik siswa melalui kegiatan pembelajaran tersebut (Danardono, 2015). Oleh sebab itu, peran guru sangatlah penting dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah mengerti dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Permasalahan pendidikan yang berhubungan ataupun yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu tenaga pendidik masih kurang dan belum berkompeten dalam melaksanakan tugasnya (Rahman, 2018). Fakta yang terjadi dilapangan masih menunjukkan bahwa proses pendidikan jasmani masih memiliki

setumpuk masalah, terutama yang berkaitan dengan kualitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, dimana masalahnya terletak pada ilmu pedagogi (Husdarta, 2010). Pendidikan jasmani adalah penyampaian pendidikan melalui tubuh yang dapat dilihat sebagai pelengkap pelatihan intelektual dalam sistem pendidikan secara keseluruhan (Haag, 1989). Pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan pedagogi olahraga, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas sangat berpengaruh terhadap hasil peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran (Alfrey, Enright, & Rynne, 2017).

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu interaksi antara guru dengan siswa dimana tujuannya untuk mencapai suatu pembelajaran yang diinginkan. Ketika kita berbicara mengenai proses pembelajaran, tidak akan terlepas dari ruang lingkup sekolah yang ada di sekitar kita, yaitu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal di sekolah. PJOK merupakan media yang digunakan untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik ataupun gerak dasar motorik anak serta pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh (Rusmawati, 2016). Sebagai seorang guru yang profesional dalam pendidikan jasmani, seorang guru diharapkan mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar dan teknik dasar yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung peran guru tersebut mampu atau tidaknya mengelola dan mengorganisir komponen-komponen yang mendukung dalam suatu proses pembelajaran seperti siswa, sumber, media, dan lingkungan belajar. Kualitas proses pembelajaran sangat menentukan hasil belajar dari siswa, oleh karena itu guru harus mampu merancang suatu proses pembelajaran dengan baik agar siswa mudah dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah karena guru merupakan alat pendukung pembelajaran yang bertugas mempersiapkan dan mengelola pembelajaran di sekolah. Dalam hal ini guru diharapkan dapat menyiapkan model pembelajaran yang baik dan tepat sehingga siswa lebih mudah membangun pemahamannya sendiri. Jadi, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan suatu proses pembelajaran, strategi dan gaya dalam mengajar, ilmu dan seni dalam proses pembelajaran, serta pengetahuan dan pengalaman yang baik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis dilapangan, masih banyak guru yang masih dianggap kurang maksimal dalam proses pembelajaran seperti penyampaian materi yang kurang baik dan kemampuan dalam mengelola kelas belum maksimal, sehingga siswa masih kurang fokus dan tidak dapat menerima materi dengan maksimal, sehingga pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selama ini proses pembelajaran lebih di dominasi oleh guru, dimana guru lebih banyak berperan di dalam kelas sebagai perekayasa tingkah laku siswa, proses pembelajaran lebih berpusat pada guru, perilaku siswa dibentuk melalui suasana pembelajaran yang sistematis dan kaku, dan siswa lebih banyak dituntut untuk menyelesaikan semua aktivitasnya dengan lingkungan belajar yang ada sehingga siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran. Persoalan tentang rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani akan berdampak pada munculnya masalah – masalah lain, seperti peserta didik memiliki tingkat kebugaran jasmani yang rendah dan keterampilan gerak dasar yang tidak memadai. Permasalahan di atas diperkuat dalam

sebuah penelitian, dimana dikatakan bahwa beberapa permasalahan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain adalah metode yang digunakan kurang bervariasi, guru jarang dalam menggunakan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah menyampaikan materi, keterampilan guru dalam mengajar masih kurang, masih ada guru yang menghukum siswa karna tidak membuat tugas dengan cara berdiri di depan kelas, guru masih berpedoman dengan buku paket dalam proses pembelajaran, siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan penyusunan tempat duduk masih permanen atau tidak berubah-ubah (Rifma, 2013).

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru sehingga dalam suatu proses pembelajaran guru mampu untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik, strategi dan gaya mengajar yang tepat, serta pengetahuan dan pengalaman yang maksimal.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode studi literatur. Data dikumpulkan dengan metode studi pustaka yang berasal dari penelitian-penelitian sebelumnya, buku, serta kumpulan artikel-artikel yang bersumber dari jurnal-jurnal ilmiah. Artikel yang terkumpul sebelumnya akan diidentifikasi dengan temuan sebanyak 34 artikel di *Google Scholar* dan 14 temuan artikel di *Scopus*. Selanjutnya artikel tersebut discreening menjadi 25 artikel Nasional dan 9 artikel Internasional. Hasil screening yang sesuai dan yang dibutuhkan terdapat 16 artikel Jurnal Nasional dan 2 artikel Jurnal Internasional. Data yang terkumpul kemudian akan dikompilasi, dianalisis, dan pada akhirnya akan disimpulkan sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan.

### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan tujuan mengetahui apa saja faktor-faktor yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru sehingga dalam suatu proses pembelajaran guru mampu untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik, strategi dan gaya mengajar yang tepat, serta pengetahuan dan pengalaman yang maksimal. Dengan mengetahui dan memahami dari keempat hakekat pendidikan diatas, seorang pendidik diharapkan mendapat petunjuk dan tuntunan dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Idealnya dalam proses pembelajaran perlu ada komunikasi antara guru dan siswa yang mengandung unsur-unsur pedagogi.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang baik, strategi dan gaya dalam mengajar yang tepat, penguasaan ilmu dan seni dalam proses pembelajaran yang maksimal, serta penguasaan pengetahuan dan pengalaman yang masih baik, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan hasil yang didapatkan maksimal. Seorang guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran harus memiliki beberapa konsep pengetahuan seperti:

#### **Pengetahuan Tentang Teori**

Pengetahuan tentang teori merupakan pengetahuan yang paling dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dalam pengetahuan teori, seorang guru akan terlihat seberapa luas pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya. Dimana tanpa adanya pengetahuan teori seorang guru tidak akan mampu melaksanakan tugasnya dalam mendidik dan memberikan pengetahuan terhadap peserta didiknya.

## **Pengetahuan Penerapan Metode**

Pengetahuan penerapan merupakan pengetahuan dimana seorang guru harus mengetahui metode-metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Selain metode, guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar siswa lebih mudah dan paham dalam menerima penyampaian materi dari guru.

## **Pengetahuan Situasional**

Pengetahuan situasional merupakan pengetahuan dalam kemampuan guru mengelola kelas dalam keadaan situasional. Proses pembelajaran di kelas tidak akan sepenuhnya sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah sehingga tidak sesuai dengan apa yang kita rencanakan sebelumnya. Jadi, seorang guru harus mampu dalam menyikapi hal-hal yang bersifat situasional tersebut. Selain itu, ada beberapa faktor yang harus diketahui oleh seorang guru, agar proses pembelajaran dalam mencapai hasil yang maksimal, antara lain: (1) Mengenal Karakteristik Peserta Didik: Seorang guru harus mengetahui bagaimana karakteristik dari siswa yang kita ajar, dari pengetahuan terhadap karakteristik siswa tersebut, guru dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. (2) Mampu Mengembangkan Materi dan Metode Pembelajaran: Seorang guru harus mampu mengembangkan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan keadaan lingkungan di sekolah tersebut. Karena keadaan masing-masing sekolah di seluruh daerah di Indonesia sangat berbeda. Banyak sekolah yang masih kekurangan sarana prasarana dalam kegiatan pembelajaran. (3) Menciptakan Suasana yang Menyenangkan: Dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, seorang guru harus mampu dalam menciptakan suasana kelas yang menarik, sehingga siswa dalam proses pembelajaran merasa senang, nyaman dan mudah dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. (4) Mengembangkan Potensi Siswa: Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu dalam melihat potensi-potensi yang dimiliki setiap individu siswa. Karena, tingkat pemahaman serta tingkat kemampuan masing-masing individu sangat berbeda. Jadi, seorang guru harus mampu mengembangkan potensi siswa yang dimilikinya.

Selain itu, seorang guru harus memiliki beberapa keterampilan dalam mengajar seperti keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan menggunakan media pembelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi dan keterampilan mengajar perorangan dan kelompok kecil (Suwarna, 2015).

### **a. Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran**

Keterampilan dasar mengajar membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru di awal pembelajaran agar minat dan perhatiannya siswa terpusat pada apa yang akan dipelajarinya. Keterampilan dasar mengajar membuka pelajaran memiliki tujuan antara lain: (1) membantu siswa mempersiapkan diri di awal agar dapat membayangkan materi yang akan dipelajari, (2) menimbulkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Sedangkan kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri sebuah pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar seorang guru dalam menutup proses pembelajaran memiliki tujuan untuk: (1) mengetahui tingkat keberhasilan siswa seberapa jauh pemahamannya terhadap materi yang diberikan, (2) mengetahui tingkat keberhasilan guru terhadap keberhasilan dari proses pembelajaran.

b. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan dasar menjelaskan dalam pembelajaran adalah keterampilan menyajikan materi secara lisan yang dilakukan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan antara bagian satu dengan bagian lainnya, misalnya antara sebab dan akibat dan definisi dengan contoh. Tujuan memberikan penjelasan yaitu: (1) membimbing murid agar memahami materi yang diajarkan, (2) melibatkan murid untuk dapat memecahkan suatu masalah.

c. Keterampilan Bertanya

Bertanya adalah suatu keterampilan yang merangsang siswa agar lebih berfikir secara luas terkait materi yang diajarkan. Pertanyaan yang ditujukan kepada siswa bertujuan untuk: (1) mendorong siswa agar lebih berminat terhadap materi yang diajarkan, (2) memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari.

d. Keterampilan Memberi Penguatan

Keterampilan penguatan adalah keterampilan yang memberikan timbal balik terhadap proses pembelajaran, agar siswa lebih paham dan mendapat pengetahuan yang kuat terhadap materi yang dipelajari. Memberi penguatan bertujuan untuk: (1) meningkatkan perhatian siswa pada pelajaran, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa.

e. Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Keterampilan dasar mengajar berupa keterampilan menggunakan media pembelajaran bertujuan sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan oleh guru agar mudah dimengerti, (2) memperlancar jalannya proses pembelajaran.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses pembelajaran yang teratur dalam lingkup kecil, dimana para siswa akan saling bertatap muka dalam proses memecahkan suatu masalah dalam sebuah diskusi. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil bertujuan untuk: (1) siswa dapat saling memberi informasi atau pengalaman terhadap materi yang dipelajari, (2) siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk berfikir dan berkomunikasi.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam mengatur jalannya proses pembelajaran dikelas. Keterampilan ini bertujuan untuk: (1) mendorong siswa mengembangkan tingkah lakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) membantu siswa menghentikan tingkah lakunya yang menyimpang dari tujuan pembelajaran.

h. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah proses seorang guru dalam memodifikasi sesuatu yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para siswa serta kejenuhan dan kebosanan terhadap hal-hal yang sudah terbiasa atau sering dilakukan dalam proses pembelajaran. Tujuan keterampilan ini adalah: (1) menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek pembelajaran, (2) memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup.

#### i. Keterampilan Mengajar Perorangan dan Kelompok Kecil

Pada dasarnya mengajar perorangan memiliki ciri-ciri seperti: (1) terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa, dan juga siswa dengan siswa, (2) siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak setiap siswa yang belajar sendiri dikatakan dalam pengajaran perorangan. Pengajaran dalam kelompok kecil memiliki ciri-ciri seperti pengajaran perorangan, akan tetapi memiliki perbedaan dengan pengajaran perorangan. Keterampilan dalam mengajar perorangan memiliki tujuan: (1) memberikan rasa tanggung jawab yang lebih besar kepada siswa, (2) memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif. Sedangkan keterampilan mengajar kelompok kecil bertujuan: (1) meningkatkan kualitas pembelajaran melalui dinamika kelompok, (2) memberi kesempatan memecahkan masalah untuk berlatih memecahkan masalah dan cara hidup secara rasional dan demokratis.

### **PEMBAHASAN**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru sehingga dalam suatu proses pembelajaran guru mampu untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik, strategi dan gaya mengajar yang tepat, serta pengetahuan dan pengalaman yang maksimal. Menurut [Asril \(2010\)](#) proses pembelajaran lebih banyak ditentukan oleh tiga komponen yaitu tujuan mengajar, metode dan teknik mengajar, serta alat-alat pelajaran: (1) Tujuan Mengajar: Langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah menetapkan sebuah tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari mata pelajaran tersebut dengan tujuan agar memudahkan mengarahkan kegiatan belajar siswa dan memilih metode yang tepat. (2) Metode dan Teknik Mengajar: Dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, kedudukan metode mengajar sangatlah penting, karena pengertian metode tidaklah hanya sekedar suatu cara, tetapi merupakan teknik bagaimana cara kita menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. (3) Alat-Alat Pelajaran: Alat-alat peraga di sini digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi agar lebih mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu, beberapa hal yang harus dikuasai oleh guru yaitu sebagai berikut:

#### **Pedagogi Olahraga**

Kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan seorang guru dalam mendidik dan mengurus peserta didik dalam proses pembelajaran ([Nellitawati & Boon, 2015](#)). Kompetensi pedagogik merupakan sebuah pengetahuan, sikap, dan ketrampilan seorang guru dalam membelajarkan siswa di kelas ([Mutohir, 2015](#)). Guru dapat dikatakan baik dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran apabila guru tersebut membekali dirinya dengan berbagai macam-kompetensi pendukung kinerjanya dalam pembelajaran, termasuk kompetensi pedagogik ([Hamdani, 2017](#)). Pedagogi olahraga adalah suatu ilmu yang merupakan bagian dari ilmu keolahragaan, sebagai bagian dari ilmu keolahragaan, pedagogi olahraga merupakan gabungan antara ilmu pendidikan dan ilmu keolahragaan. Sedangkan, sumber lain mengatakan bahwa pedagogik adalah suatu teori yang dilakukan secara teliti, kritis, dan objektif dalam mengembangkan konsep-konsepnya yang berkaitan dengan hakekat manusia, anak, tujuan pendidikan, dan hakekat proses pendidikan ([Hendriani, Nuryani, & Ibrahim, 2018](#)).

Artinya, pedagogi olahraga adalah sebuah bidang ilmu yang mempelajari pendidikan melalui olahraga atau aktifitas fisik. Pedagogi olahraga merupakan bagian dari ilmu keolahragaan yang masih sangat muda di Indonesia, dimana melalui pedagogi olahraga diharapkan dapat berpotensi untuk mengintegrasikan subdisiplin dalam ilmu keolahragaan.

### **Strategi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran**

Strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat penting untuk diterapkan, berbagai metode sudah dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendapatkan hasil yang diinginkan. Terdapat beberapa jenis-jenis teknik pengawasan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu seperti berdiri di pinggir lapangan, mendekati siswa, mengingat nama, pengawasan melekat, mengabaikan kasus tertentu, secara terpadu, dan modeling (Sarwono, 2014).

Penjelasan mengenai beberapa jenis-jenis teknik pengawasan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagai berikut: (1) Berdiri di Pinggir Lapangan: Seorang guru akan lebih baik apabila berdiri di pinggir lapangan ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung di lapangan. Dengan cara ini, siswa akan merasa diawasi oleh guru dan akan lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila guru hanya duduk dan tidak mengawasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa kemungkinan besar akan tidak serius dan bercanda dalam mengikuti proses pembelajaran. (2) Mendekati Siswa: Dengan cara mendekati siswa atau kelompok dalam proses pembelajaran, secara tidak langsung akan mengurangi pasifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sekalipun guru tidak bicara, tetapi dengan cara mendekati siswa, siswa tersebut akan merasa terdorong untuk mengikuti perintah dari guru yang diberikan sebelumnya, dengan demikian siswa yang pasif dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif sehingga akan berpengaruh terhadap hasil dari pembelajaran tersebut. Namun, bukan berarti seorang guru hanya diam dan mendekati siswa tersebut, tetapi setelah siswa aktif kembali dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya mendekati siswa atau kelompok lain yang masih pasif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani ataupun membantu dan mengontrol jalannya pembelajaran pendidikan jasmani. (3) Mengingat Nama: Salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran adalah mendapat perhatian dari siswa, ketika seorang guru mengetahui nama siswa, guru dengan cara memanggil nama siswa tersebut dari jauh secara tidak langsung akan mempengaruhi siswa tersebut agar lebih fokus dalam proses pembelajaran. Tetapi, pada siswa yang namanya masih belum diketahui oleh guru, guru mungkin harus mendekati siswa tersebut untuk menegur agar lebih fokus dalam proses pembelajaran. Jadi, pentingnya seorang guru untuk menghafal nama siswa tersebut agar lebih mudah mengontrol proses jalannya pembelajaran. (4) Pengawasan Melekat: Pengawasan melekat memberikan kesan kepada siswa bahwa gurunya sedang mengamati dan mengawasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan menjadi serius dan mengurangi aktifitas-aktifitas lain dari proses pembelajaran tersebut. (5) Mengabaikan Kasus Tertentu: Dalam strategi ini, seorang guru boleh mengabaikan kasus tertentu semasih kasus tersebut tidak mengganggu proses jalannya kegiatan pembelajaran. (6) Secara Terpadu: Secara terpadu yaitu kemampuan guru pendidikan jasmani dalam mengatasi beberapa masalah atau kejadian dalam proses pembelajaran, misalnya empat nama siswa. Dengan demikian, dengan strategi secara terpadu lama kelamaan guru akan mengingat seluruh nama siswanya dengan baik walaupun menghafalnya sedikit demi sedikit. (7) Modeling: Modeling di sini dimaksud

adalah suatu strategi dimana seorang guru menunjuk atau memilih siswa yang melakukan pelaksanaan teknik dalam olahraga dengan baik. Sehingga siswa tersebut merasa diperhatikan dan otomatis mempengaruhi siswa lain agar mampu melakukan hal yang sama. Sebagai contoh guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktekan teknik dasar *passing* di hadapan siswa lainnya. Cara seperti ini akan lebih efektif karena siswa ingin diperhatikan oleh gurunya.

### **Model-Model Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu proses usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu yang dilakukan secara sadar dan diamati secara langsung maupun tidak langsung. Dalam suatu proses pembelajaran, guru harus mampu mengelola kelas agar dapat berjalan dengan maksimal dan terkendali, selain itu siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Banyak metode-metode yang bisa dilakukan oleh seorang guru, salah satunya adalah dengan cara memberikan model-model pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar lebih fokus dan aktif dalam suatu proses pembelajaran, beberapa model-model pembelajaran tersebut antara lain adalah model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran penemuan (Suprihatiningrum, 2016):

#### **a. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yaitu model pembelajaran yang mana siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang sudah dibentuk dan saling membantu dalam proses pembelajaran dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Model ini sudah sangat banyak diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Gazali, 2016; Candra, 2017; Novion, 2018; Indrawan, Priana, & Rubiana, 2018; Panuntun, 2020).

#### **b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Model pembelajaran berbasis masalah atau sering disebut *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diberikan suatu permasalahan tertentu oleh guru, dimana diharapkan dapat menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, serta keterampilan dalam berfikir lebih tinggi. Model ini sudah sangat banyak diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Hamzah & Hadiana, 2018; Ladjar, Juliantine, Mulyana, Berliana, 2018; Rohmansyah, 2018; Panuntun, 2020).

#### **c. Model Pembelajaran Penemuan**

Model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang bertujua agar siswa didorong untuk dapat belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, dan prinsip-prinsip. Model ini sudah sangat banyak diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Ladjar, Juliantine, Mulyana, Berliana, 2018; Sukarini, 2020)

Menurut Suprihatiningrum (2016) terdapat beberapa macam strategi dalam proses pembelajaran yang sangat perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu strategi mengulang, strategi elaborasi, strategi organisasi dan strategi metakognitif:

#### **a. Strategi Mengulang**

Strategi mengulang ini terdapat dua macam, yaitu strategi mengulang sederhana dan strategi mengulang kompleks, dimana dalam strategi ini dilakukan dengan cara menggaris bawahi ide-ide utama dan membuat catatan pinggir dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Strategi Elaborasi

Strategi elaborasi ini dilakukan dengan cara menambahkan rincian materi saat proses pembelajaran sehingga informasi baru akan lebih bermakna bagi siswa. Salah satu caranya yaitu dengan cara membuat kode. Beberapa contoh strategi elaborasi adalah antara lain *note taking* (pembuatan catatan) berdasarkan ide-ide utama dari materi ajar yang digunakan.

c. Strategi Organisasi

Strategi organisasi ini merupakan strategi yang melatih keterampilan mengorganisasikan ide-ide baru dalam mempelajari suatu materi di kelas. Siswa perlu membuat kata-kata kunci dan membuatnya dalam bentuk baru, sehingga mudah untuk dimengerti.

d. Strategi Metakognitif

Strategi metakognitif adalah pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang pembelajaran diri sendiri atau berpikir tentang kemampuan yang dimilikinya untuk menggunakan strategi-strategi dalam belajar tertentu dengan benar.

Seorang guru harus mampu menguasai 4 strategi di atas sebagai dasar dalam proses pembelajaran. Dimana, dengan menguasai 4 strategi tersebut, diharapkan nantinya dari hasil pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Seorang pendidik dalam suatu proses pembelajaran harus memiliki beberapa pemahaman mengenai prinsip-prinsip pembelajaran, dimana bertujuan agar dari pembelajaran tersebut dapat berhasil secara maksimal, minimal harus ada 4 pemahaman yang dimiliki oleh seorang guru dalam konteks pendidikan yaitu hakekat manusia, hakekat anak, hakekat pendidikan, dan hakekat [\(Rahman, 2018\)](#).

## KESIMPULAN

Guru harus mampu menguasai materi pembelajaran yang luas, cara penerapan di kelas dalam menggunakan metode-metode yang tepat, serta mampu mengelola kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan dalam menguasai suatu materi pembelajaran harus diimbangi dengan kemampuan dalam bagaimana cara seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut agar peserta didik mampu menerima materi yang diajarkan. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, kedepannya guru mampu untuk menerapkan metode-metode pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Jika seorang guru hanya menguasai materi pembelajaran tetapi tidak mampu dalam menyampaikan materi serta mengelola jalannya proses pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai. Jadi antara penguasaan materi pembelajaran dan penerapan metode-metode dalam pembelajaran harus seimbang dalam proses pembelajaran tersebut. Semua metode, media, referensi, dan sebagainya tidak akan berarti apabila seorang guru tidak mampu dalam memerankan tugasnya dengan baik.

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu sulitnya mencari referensi di masa pandemi Covid-19. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru dalam memahami tugas pokoknya dalam proses pembelajaran serta menyadari bahwa penting bagi setiap guru untuk mendalami ilmu pedagogi. Bagi peneliti lainnya, diharapkan mampu untuk membuat sebuah penelitian mengenai ilmu pedagogi olahraga yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfrey, L., Enright, E., & Rynne, S. (2017). Letters from Early Career Academics: the Physical Education and Sport Pedagogy Field of Play. *Sport, Education and Society*, 22(1), 5–21. <https://doi.org/10.1080/13573322.2016.1242479>
- Apriani, L., Alpen, J., & Arismon, A. (2020). Tingkat percaya diri dan keterampilan micro teaching. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 42-49. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5155](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5155)
- Asril, Z. (2010). *Micro Teaching*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Candra, O. (2017). Pengaruh Metode Kooperatif Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket Pada Siswa Puteri Kelas VIII di SMP Negeri 9 Pekanbaru. *Journal Sport Area*, 2(1), 45-52. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(1\).452](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(1).452)
- Danardono, H. (2015). Isi Pedagogi Olahraga. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 1(2), 37–50.
- Gazali, N. (2016). Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56-62. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(1\).373](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(1).373)
- Haag. (1989). Research in “Sport Pedagogy” - One Field of Theoretical Study in The Science of Sport. *Journal Revue Internationale de l'Education*, 35, 5–16. <http://www.jstor.org/stable/3444617>
- Hamdani. (2017). Hubungan Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Mengajar dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 2 Model Medan. *Jurnal ANSIRUN*, 16(2), 113–114.
- Hamzah, B., & Hadiana, O. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Passing Dalam Permainan Futsal. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i1.210>
- Hendriani., Nuryani., & Ibrahim. (2018). Pedagogik Literasi Kritis; Sejarah, Filsafat dan Perkembangannya di Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 55(5), 503–510.
- Hiryanto. (2017). Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 6(2), 541–549.
- Husdarta. (2010). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta.

- Indrawan, B., Priana, A., & Rubiana, I. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jenis Kelainan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Mata Kuliah Penjas Adaptif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi (GI). *Journal Sport Area*, 3(1), 1-5. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1575](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1575)
- Kirom. (2011). Filsafat Ilmu dan Arah Pengembangan Pancasila: Relevansinya Dalam Mengatasi Persoalan Kebangsaan. *Jurnal UGM*. 21(2), 99-17.
- Ladjar, M. A. B., Juliantine, T., Mulyana., & Berliana. (2018). Pengaruh Model Problem-Based Learning dan Discovery Learning serta Kecerdasan Intelektual terhadap Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 22-33. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.9837>
- Mutohir, M. (2015). Revitalisasi Interaksi Pedagogik Guru Dengan Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.15294/miki.v1i1.1128>
- Nellitawati, & Boon. (2015). Hubungan Peranan Kepemimpinan Kepala Sekolah Dengan Kompetensi Pedagogik Guru di SMK Negeri 2 Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2), 1-2.
- Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *Journal Sport Area*, 3(1), 87-93. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1412](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1412)
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas XI SMK HKTi 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19-23. <https://doi.org/10.15294/jsce.v5i1.36807>
- Rahman. (2018). Urgensi Pedagogik Dalam Pembelajaran dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 187-192. <https://doi.org/10.29240/bjpi.v3i1.358>
- Rifma. (2013). Problematika Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 5(2), 57-65. <https://doi.org/10.15294/miki.v5i2.7890>
- Rohmansyah, N. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidikan Jasmani pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Penjakora*, 4(2), 28-35. <http://dx.doi.org/10.23887/penjakora.v4i2.13364>
- Rusmawati, I. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(2), 435-440.

Sarwono. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Disiplin Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Phederal: Physical Education, Health and Recreation Journal*, 8(1), 1-7.

Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sukarini, N. N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Materi Teknik Dasar Memegang Raket dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 371-377. <http://dx.doi.org/10.23887/jear.v4i3.26751>

Suwarna. (2015). *Pengajaran Mikro Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Tiara Wacana.



## Implementasi metode bagian dalam meningkatkan keterampilan servis forehand tenis meja

### Implementation of the inner method in improving table tennis forehand service skills

<sup>1</sup>Dedy Effendy, <sup>\*2</sup>Merlina Sari, <sup>3</sup>Ricky Fernando, <sup>4</sup>Muspita

<sup>1</sup> Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 2, Pekanbaru, Indonesia

<sup>\*2,3,4</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 16 June 2020; Accepted 03 December 2020; Published 04 December 2020



#### ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan servis *forehand* tenis meja siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Lebih khusus penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerjasama antara peneliti dengan praktisi lapangan (Guru). Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus melalui tahap, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru sebanyak 27 siswa. Penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data rubrik unjuk kerja keterampilan servis *forehand* tenis meja. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode bagian dapat meningkatkan keterampilan servis *forehand* tenis meja siswa kelas VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Dimana dari 27 orang siswa sudah menunjukkan hasil yang baik dimana bertambahnya jumlah anak yang mampu mencapai atau melewati nilai acuan patokan minimal (KKM). Berdasarkan temuan penelitian ini, diharapkan guru pendidikan jasmani bisa menjadikan metode bagian salah satu solusi dalam meningkatkan keterampilan servis *forehand* tenis meja.

**Kata Kunci:** Servis; *Forehand*; Tenis Meja; Metode Bagian

**\*Corresponding Author**

Email: merlinasari@edu.uir.ac.id

#### ABSTRACT

The aim of this research is to improve students' table tennis *forehand* service skills. This research is a classroom action research. More specifically, this research is collaborative classroom action research, namely collaboration between researchers and field practitioners (teachers). This study consisted of several cycles, each cycle through stages, action planning, action implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 27 students of class VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. This study used learning tools and data collection instruments for the performance rubric of table tennis *forehand* service skills. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the application of the part method can improve the table tennis *forehand* service skills of class VIII1 students of SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Where from 27 students have shown good results where an increase in the number of children who are able to reach or pass the minimum benchmark reference value (KKM). Based on the findings of this study, it is hoped that physical education teachers can make the method part of a solution in improving table tennis *forehand* service skills.

**Keyword:** Service; Forehand; Table Tennis; Method Part



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5145](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5145)

**How To Cite:** Effendy, D., Sari, M., Fernando, R., & Muspita. (2020). Implementasi metode bagian dalam meningkatkan keterampilan servis forehand tenis meja. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 79-87. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5145](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5145)



#### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung selama seumur hidup (Taufik & Gaos, 2019). Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat (Nurfajrin, 2014). Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan, informal di sekolah

maupun luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Hal tersebut bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Mudyahardjo, 2012).

Pendidikan jasmani merupakan program dari bagian pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yaitu fisik, gerak, mental dan sosial (Haris, 2018). Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang ada di setiap sekolah (Hasrion, Sari, & Gazali, 2020), dan merupakan mata pelajaran yang memang sangat digemari siswa. Pada proses pembelajaran teknik yang dilakukan oleh para guru diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti terhadap penampilan siswa dalam permainan. Dalam pembelajaran secara teknik orientasi pengajarannya cenderung menekankan pada perintah atau guru lebih memegang kendali (otoriter) dalam menginstruksikan tugas gerak pada peserta didik. Dalam faktanya pembelajaran teknik yang diterapkan hanya sebagai salah satu strategi dalam pengajaran yang disajikan pada tahap awal proses latihan belajar gerak dengan memberikan perintah pada siswa (*teaching centered*). Dari sisi ilmu faal olahraga keterampilan teknik kemampuan melakukan gerakan-gerakan keterampilan suatu cabang olahraga dari mulai gerak keterampilan yang tersulit, termasuk gerak-tipu yang menjadi ciri cabang olahraga tersebut (Giriwijoyo, 2012). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki dua keuntungan utama yaitu keuntungan fisik dan edukasi (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Aktifitas jasmani pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia di dalam kehidupannya agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik. Akan tetapi, dimana sekarang ini menuntut manusia akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bekerja. Dengan kondisi yang demikian, olahraga menjadi sesuatu yang jarang dilakukan, jika hanya bisa dilakukan dalam waktu luang siang hari (Mubarok, 2015).

Keterampilan teknik merupakan hasil dari proses belajar dan berlatih gerak yang secara khusus ditujukan untuk menampilkan mutu tinggi cabang olahraga itu. Salah satu mata pelajaran permainan pada pendidikan jasmani adalah tenis meja. Permainan tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat luas. Tenis meja dapat dimainkan dan dapat dinikmati oleh semua anggota keluarga, memberi gerak badan serta hiburan kepada pemain-pemain semua tingkat usia, baik usia dini, remaja, maupun dewasa (Mahendra, Nugroho, & Junaidi, 2012). Melalui olahraga ini juga dapat mendidik siswa untuk rajin, tekun, ulet, disiplin dan bertanggung jawab (Saripin, Agust & Rafni dalam Sari & Antoni, 2020).

Salah satu teknik dasar dalam permainan tenis meja adalah servis *forehand*. Pukulan *forehand* merupakan latihan pukulan dasar pertama pada permainan tenis meja (Juniarisca dan Andrijanto, 2017). Selain itu pukulan *forehand* adalah teknik serangan utama dalam permainan tenis meja (Huang, Hsueh, Chen, Chang, Pan, Huang, & Tsai, 2012). Pukulan *forehand* adalah sebuah pukulan teknik dasar tenis meja dimana posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke depan saat memukul bola. Posisi atau sikap bet saat memukul bola, tangan dan siku membentuk sudut 90 derajat, maka posisi bet tersebut tegak lurus (Juniarisca & Andrijanto, 2017). Dalam melakukan pukulan *forehand* terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) sikap awalan gerakan lengan, (2) gerakan memukul gerakan lengan, (3) sikap akhir gerakan lengan (Juniarisca & Andrijanto, 2017). Dalam permainan tenis meja, kecepatan awal bola dari pukulan *forehand* lebih cepat lebih cepat daripada *drive backhand*. Pukulan *forehand* tidak sulit apabila diajarkan dengan cara yang benar, menarik, dan menyenangkan (Reza & Kartiko 2019). Untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang baik pada pelajaran tenis meja maka guru harus memikirkan metode yang cocok buat peserta didik. Untuk mempermudah siswa

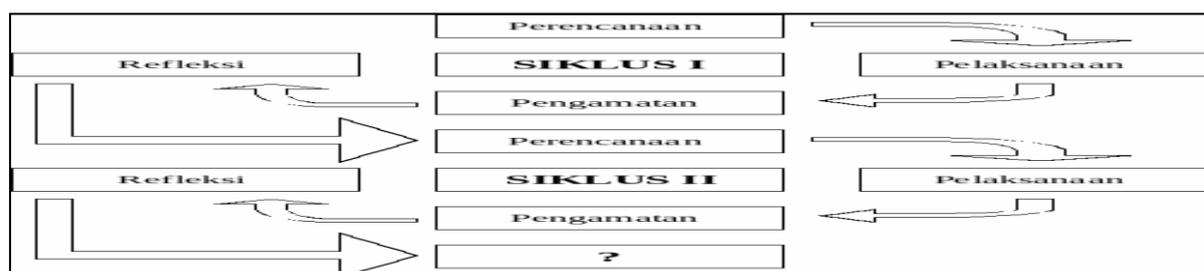
dalam melaksanakan praktik servis salah satunya metode yang digunakan adalah metode bagian.

Metode bagian “*part method*” adalah suatu cara mengajar yang beranjak dari suatu bagian ke keseluruhan, atau dari yang khusus ke umum (Suryani, 2017). Metode bagian atau *part method* merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Caranya dimulai dengan mengajarkan bagian-bagian terkecil dari suatu keterampilan dan akhirnya dibangun menjadi suatu keterampilan yang utuh (Prastowo, 2014). Metode bagian atau *part method* merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Bentuk keterampilan pembelajaran dipilah - pilah ke dalam bentuk gerakan yang lebih efisien dan sederhana (Putro, 2016). Berbagai riset menunjukkan bahwa bagian-bagian lebih mudah dan lebih cepat dapat dipelajari, dan siswa akan merasa lebih puas dan lebih percaya diri bila nanti harus melakukan gerak keseluruhan (Harsono, 2015).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar servis *forehand* dengan baik dan benar. Sulit mengatur posisi dari anggota tubuh bagian lengan. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik mengadakan suatu kajian ilmiah yang bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan belajar servis *forehand* tenis meja dengan menggunakan metode bagian pada siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Lebih khusus penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerjasama antara peneliti dengan praktisi lapangan (Guru). Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus melalui tahap, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru sebanyak 27 siswa. Penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data rubrik unjuk kerja keterampilan servis *forehand* tenis meja. Adapun prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada Arikunto (2015) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

## HASIL PENELITIAN

Dari data yang diperoleh dan temuan yang diperoleh maka data yang dididapat dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Data Hasil Siklus I

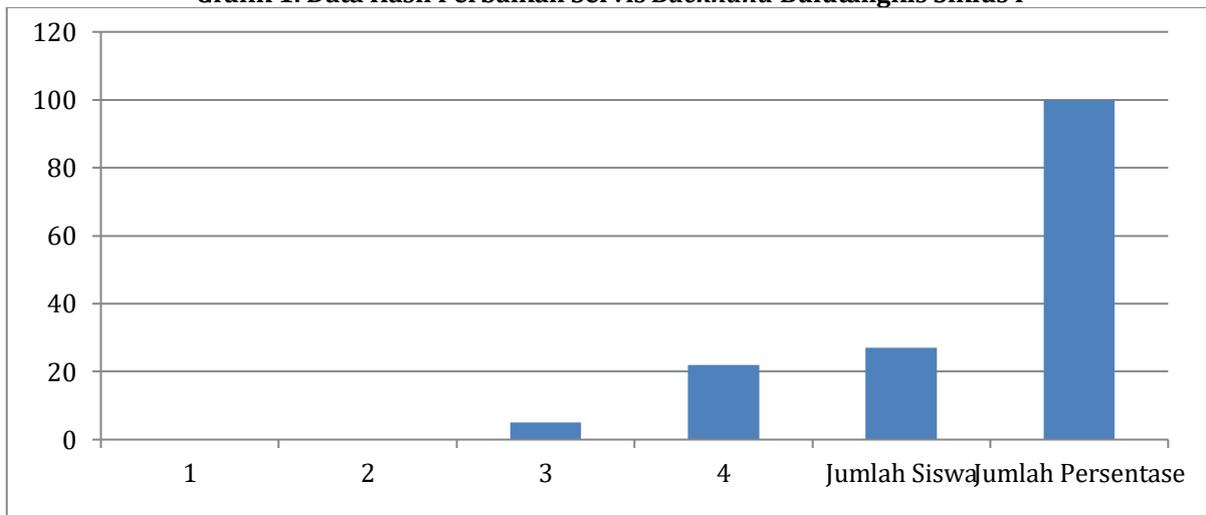
Hasil data pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari persiapan sarana pendukung, melakukan kegiatan awal atau pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan pelepasan pada peresendian pergelangan tangan serta tangan dan selanjutnya kegiatan inti dimana aktifitas proses belajar mengajar pada tenis meja melalui upaya

metode bagian menunjukkan hasil yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dan grafik 1.

**Tabel 1. Data Hasil Perbaikan Servis *Forehand* Tenis Meja Siklus I**

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Kompeten	0	0 %
2	71-90	Kompeten	0	0%
3	61-70	Cukup Kompeten	5	18,52%
4	<61	Tidak Kompeten	22	81,48%
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>0%</b>	

**Grafik 1. Data Hasil Perbaikan Servis *Backhand* Bulutangkis Siklus I**



Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, diketahui bahwa dengan upaya metode bagian pada servis *forehand* tenis meja pada siswa kelas VIII-1 di SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru yang berjumlah 27 orang sudah menunjukkan hasil yang baik dimana bertambahnya jumlah anak yang mampu mencapai atau melewati nilai acuan patokan minimal 70 maupun KKM (70) yang ditetapkan. Dari 27 orang kategori sangat kompeten 0 orang, kompeten 0 orang 0%, cukup kompeten 5 orang 18,52%, dan tidak kompeten 22 orang 81,48%. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang menguasai teknik servis *forehand* tenis meja hanya 0 orang 0% sedangkan selebihnya 27 orang 81,48% yang belum berhasil.

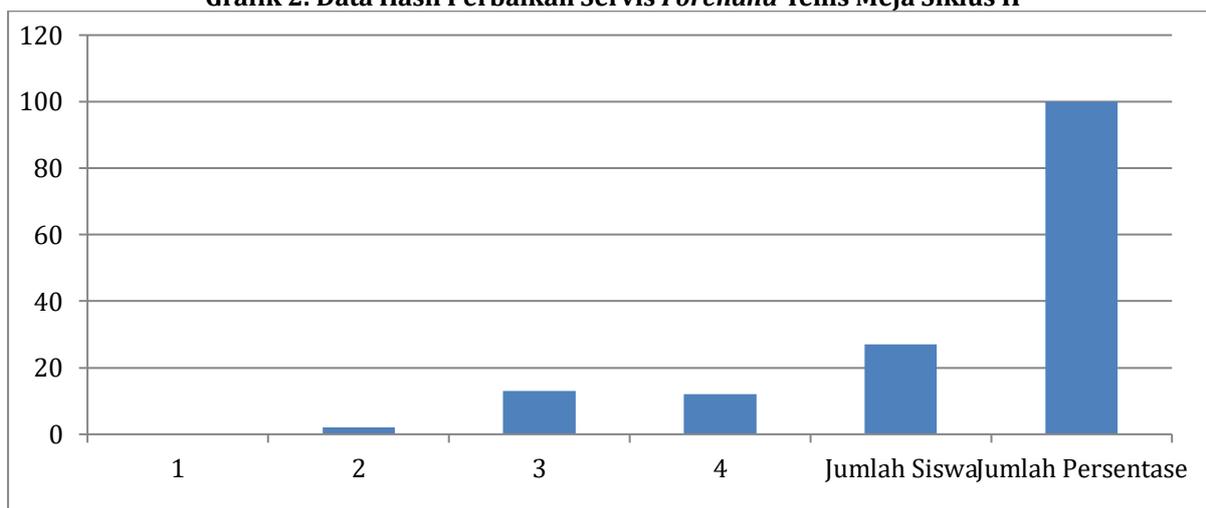
## 2. Data Hasil Siklus II

Hasil data pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari persiapan sarana pendukung, melakukan kegiatan awal atau pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan pelepasan pada peresendian pergelangan tangan serta tangan dan selanjutnya kegiatan inti dimana aktifitas proses belajar mengajar pada tenis meja melalui upaya metode bagian menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Data Hasil Perbaikan Servis *Forehand* Tenis Meja Siklus II**

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Kompeten	0	0%
2	71-90	Kompeten	2	7,41%
3	61-70	Cukup Kompeten	13	48,14%
4	<61	Tidak Kompeten	12	44,44%
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>				<b>7,41%</b>

**Grafik 2. Data Hasil Perbaikan Servis *Forehand* Tenis Meja Siklus II**



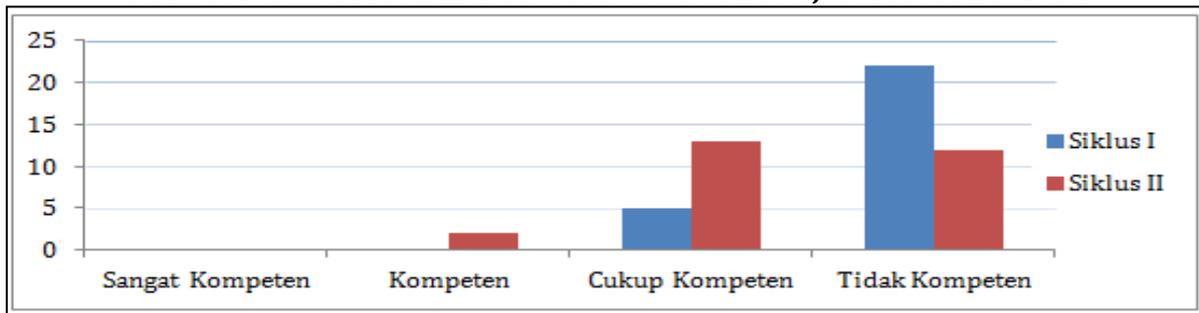
Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, diketahui bahwa dengan upaya metode bagian pada servis *forehand* tenis meja pada siswa kelas VIII-1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru yang berjumlah 27 orang sudah menunjukkan hasil yang baik dimana bertambahnya jumlah anak yang mampu mencapai atau melewati nilai acuan patokan minimal 70 maupun KKM (70) yang ditetapkan. Dari 27 orang kategori sangat kompeten 0 orang 0%, kompeten 2 orang 7,41%, cukup kompeten 13 orang 48,14%, dan tidak kompeten 12 orang 44,44%. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak yang menguasai teknik servis *forehand* tenis meja hanya 2 orang 7,41% sedangkan selebihnya 25 orang 92,59% yang belum berhasil. Bertambahnya jumlah anak yang mampu mencapai melewati nilai patokan minimal 70 atau nilai KKM 70, maka keberhasilan tujuan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan teknik servis *forehand* tenis meja melalui metode bagian siswa kelas VIII-1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru sangat relevan dipadukan pelaksanaannya.

Berdasarkan data hasil pembelajaran, dimulai dari hasil data awal hingga melakukan perbaikan pembelajaran ke semua itu hasil pengamatan dan diskusi penulis dengan teman serta saran pihak-pihak yang ikut jalannya penelitian tindakan kelas ini. Sebagai kesimpulan akhir bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah menunjukkan hasil yang baik, hal ini dibuktikan dengan melihat dan mengamati hasil belajar anak dalam partisipasinya saat melakukan servis *forehand*, baik pada perbaikan siklus I maupun siklus II.

**Tabel 3. Data Hasil Perbaikan Servis *Forehand* Tenis Meja, Siklus I dan Siklus II**

No	Interval	Katagori	Daya Serap (%)	
			Siklus I	Siklus II
1	91 - 100	Sangat kompeten	0%	0%
2	71 - 90	Kompeten	0%	7,41%
3	61 - 70	Cukup Kompeten	18,52%	48,14%
4	>61	Tidak Kompeten	81,48%	44,44%
<b>Jumah (%)</b>			<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>Jumlah Siswa</b>			<b>27</b>	
<b>Daya Serap Tiap Siklus</b>			<b>0%</b>	<b>7,41%</b>

**Grafik 3. Data Hasil Perbaikan Servis *Forehand* Tenis Meja Siklus I dan Siklus II**



Peningkatan hasil servis siswa dari siklus I ke siklus II adalah dari data sangat kompeten 0 orang (0%), kompeten dari 0 orang (0%) berubah menjadi 2 orang (7,41%) terjadi peningkatan 2 orang (7,41%), cukup kompeten dari 5 orang (18,52%) berubah menjadi 13 orang (48,14%) terjadi peningkatan 8 orang (23,53%) dan tidak kompeten 22 orang (81,48%) berubah menjadi 12 orang (35,29%) terjadi pengurangan 10 orang (37,03%).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemajuan servis *forehand* tenis meja dengan menerapkan metode bagian dari siklus I ke siklus II di atas dengan berpedoman kepada acuan patokan penilaian minimal dan kriteria ketuntasan minimal, maka siswa yang berhasil dari 0 (0%) orang meningkat menjadi 2 (7,41%) orang sedangkan anak yang tidak berhasil dari 27 (100%) orang berkurang menjadi 25 (92,59%) orang.

Berdasarkan hasil yang ada di atas, maka dapat disimpulkan perbaikan pembelajaran servis *forehand* tenis meja dengan indikator sikap berdiri, posisi kaki, arah pandangan depan atau sasaran yang diinginkan, gerakan ayunan tangan saat memukul bola, posisi tubuh saat memukul bola, gerakan tangan saat melambungkan bola, bola melewati net dan tidak melewati net, posisi bet setelah memukul bola, kembali ke posisi awal setelah memukul bola, bola melewati net atau tidak melewati, telah berhasil melalui penerapan metode bagian.

## PEMBAHASAN

Penerapan metode mengajar bagian terhadap peningkatan hasil belajar servis *forehand* tenis meja siswa kelas VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru menunjukkan adanya sebuah peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan melihat dan mengamati hasil belajar anak dalam partisipasinya saat melakukan servis *forehand*, baik pada perbaikan siklus I maupun siklus II.

Servis *forehand* tenis meja dengan menerapkan metode bagian dari siklus I ke siklus II di atas dengan berpedoman kepada acuan patokan penilaian minimal dan kriteria ketuntasan minimal, maka siswa yang berhasil dari 0 (0%) orang meningkat menjadi 2 (7,41%) orang sedangkan anak yang tidak berhasil dari 27 (100%) orang berkurang

menjadi 25 (92,59%) orang. Berdasarkan dari hasil penelitian Yulianto (2016) terbukti bahwa ada pengaruh penggunaan metode bagian terhadap hasil keterampilan belajar, sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Hidayat dan Tomoliyus (2013) yaitu ada peningkatan pada pembelajaran siklus II dibandingkan siklus I, baik dilihat dari pengelolaan kelas, maupun proses belajar mengajar menggunakan metode bagian. Penggunaan waktu lebih efektif, karena para siswa telah mendapatkan informasi lebih jelas dari guru, dan telah memperoleh pengalaman dari pembelajaran.

Seperti yang disebutkan oleh Michael dan Sudarso (2020) kelebihan dari metode bagian tersebut yaitu: (1) Siswa dapat menguasai perbagian dari materi secara baik; (2) Siswa dapat meminimalkan terjadinya kesalahan, karena masing-masing bagian materi harus dikuasai baru adanya peningkatan; (3) Membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Dilihat dari kelebihan tersebut, bahwa metode bagian sangat membantu siswa dalam memahami suatu pembelajaran dan membuat siswa lebih bisa menguasai pembelajaran tersebut secara lebih baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: penerapan metode mengajar bagian dapat meningkatkan hasil belajar servis *forehand* tenis meja siswa kelas VIII1 SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Metode bagian dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Metode bagian sangat membantu siswa dalam memahami suatu pembelajaran dan membuat siswa lebih bisa menguasai pembelajaran tersebut secara lebih baik. Penggunaan waktu pada metode bagian lebih efektif, karena para siswa telah mendapatkan informasi lebih jelas dari guru, dan telah memperoleh pengalaman dari pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, diharapkan guru pendidikan jasmani bisa menjadikan metode bagian salah satu solusi dalam meningkatkan keterampilan servis *forehand* tenis meja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Giriwijoyo, H.Y.S. (2012). *Ilmu Faal Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Haris, I. N. (2018). Model Pembelajaran Peer Teaching dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. *Biomartika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 11-18.
- Harsono. (2015). *Teori dan Metodologi Kepelatihan Olahraga*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hasrion., Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar *shooting* sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16-24. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119).
- Hidayat, M., & Tomoliyus. (2013). Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Menggantung dengan Metode Bagian Progresif Siswa SMAN 1 Ceper. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 84-103.

- Huang, H. H., Hsueh, Y. C., Chen, Y. Y., Chang, T. J., Pan, K. M., Huang, K. S., & Tsai, C. L. (2012). *The dynamical analysis of table tennis forehand and backhand drives*. In *ISBS-Conference Proceedings Archive* (pp. 3–6).
- Juniarisca., D., & Andrijanto., D. (2017). *Permainan Tenis Meja*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahendra, I. R., Nugroho, P., & Junaidi, S. (2012). Kelentukan Pergelangan Tangan dan Koordinasi Mata Tangan Dalam Pukulan Forehand Tenis Meja. *Journal of Sport Science and Fitness*, 1(1), 11-16.
- Michael., S. C. & Sudarso (2020). Pengaruh Penerapan Metode Bagian Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Lompat Kangkang. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 77-80.
- Mubarok, H. (2015). Analisis Profil Tingkat Kesegaran jasmani pemain futsal Anker FC Tahun 2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Muhdyaharjo, R. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurfajrin, Y. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 481–484.
- Prastowo, G. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Part Practice Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas XI-IPS SMA Negeri 1 Cerme. *Jurnal pendidikan olahraga dan Kesehatan*, 2(3), 747–749.
- Putro, B. L. (2016). Perbandingan Metode Part Practice Dengan Metode Whole Practice Dalam Pembelajaran Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(2), 586–590.
- Reza, A., & Kartiko, D. C. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Colours Paper Terhadap Keterampilan Pukulan *Forehand* Tenis Meja. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 171–174.
- Sari, D. N., & Antoni, D. (2020). Analisis kemampuan *forehand* drive atlet tenis meja. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 60-65. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5253](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5253).
- Suryani, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Bagian (Part Method) Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(1), 102–109.
- Taufik, M., S., & Gaos, M., G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>.

Widiyatmoko, F. A., & Huda, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2), 44–60.

Yulianto, P. F. (2016). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Metode Bagian dan Keseluruhan Terhadap Peningkatan Dribble Shooting Sepakbola Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Kaki (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Pembinaan Prestasi Sepakbola Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 16(1), 14-29.



## Meningkatkan kemampuan passing bawah bolavoli menggunakan metode bermain

### *Improve your volleyball under-passing ability using playing methods*

Muhammad Reza Atsani

<sup>1</sup> Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batam, Batam, Indonesia

Received: 21 September 2020; Accepted 16 November 2020; Published 05 December 2020



#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan passing bawah bolavoli pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam melalui metode bermain. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk mengetahui apakah metode bermain dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar passing bawah bolavoli siswa. Subjek penelitian ini yaitu berjumlah 20 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswi perempuan. Instrument penelitian menggunakan rubrik penilaian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam melakukan penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan yaitu metode bermain dapat meningkatkan kemampuan passing bawah bolavoli siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam. Saran penelitian ini sebagai acuan untuk ke depannya atau referensi dalam proses belajar dan mengajar.

**Kata Kunci:** Metode Bermain; Passing Bawah; Bolavoli

**\*Corresponding Author**

Email: [rezaatsani03@gmail.com](mailto:rezaatsani03@gmail.com)

#### ABSTRACT

This study aims to improve the ability of passing volleyball under class XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam through the playing method. This type of research uses classroom action research. The subjects of this study were 20 people consisting of 13 male students and 7 female students. The research instrument used a rubric for the assessment of the volleyball passing performance. The results showed that there was an increase in conducting this research, so it was concluded that the playing method could improve the volleyball under-passing ability of class XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam. It is hoped that this research can serve as a reference for the future or a reference in the teaching and learning process.

**Keyword:** Playing Methods; Under-Passing; Volleyball



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5592](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5592)

**How To Cite:** Atsani, M. R. (2020). Meningkatkan kemampuan passing bawah bolavoli menggunakan metode bermain. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 88-96. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5592](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5592)



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah pendidikan jasmani (Burstiando & Kholis, 2017). Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung selama seumur hidup (Taufik & Gaos, 2019). Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat (Fajrin & Sudarso, 2014).

Pendidikan yang dapat mengembangkan setiap potensi siswa agar memiliki keterampilan yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang ada di setiap sekolah (Hasrion, Sari, & Gazali, 2020). Pendidikan jasmani

bukan hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani akan tetapi juga memberikan gerak bervariasi dan bermakna bagi anak (Fuad, 2014). Olahraga merupakan suatu aktivitas fisik yang tersusun dengan melibatkan gerakan tubuh sehingga dapat meningkatkan kesehatan tubuh dan keterampilan gerak (Adam, 2018). Dalam kehidupan sehari-hari olahraga juga menjadi sebagian kebutuhan pokok karena dapat meningkatkan kebugaran yang diperlukan untuk menjalankan tugas. Olahraga juga memberikan manfaat bagi yang melakukan, selain tubuh menjadi sehat dan kuat olahraga juga dapat dijadikan sebagai ajang berprestasi serta sebagai profesi hidup (Haris, 2019).

Olahraga dapat dilakukan sejak usia muda hingga usia lanjut maka dari itu diperlukan adanya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan suatu aktivitas jasmani melalui proses pendidikan yang dilakukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan pengetahuan, keterampilan gerak, dan perilaku hidup sehat (Herdiyana & Prakoso, 2016). Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan fisik untuk mengembangkan dan meningkatkan pertumbuhan jasmani, kesehatan, keterampilan berfikir, dan kestabilan emosional melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Yusmar, 2017).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 Ayat 11, Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, keperibadian, keterampilan kesehatan dan kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pembinaan manusia dan berlangsung seumur hidup. Peran pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Dengan adanya pendidikan jasmani, siswa juga dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan, kebugaran jasmani, dan kebiasaan hidup sehat (Herdiyana & Prakoso, 2016).

Berdasarkan uraian di atas pendidikan jasmani dan kesehatan adalah salah satu proses pembelajaran yang wajib dicantumkan dalam kurikulum terutama pada sekolah menengah atas dengan tujuan membantu siswa dalam memahami konsep mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Mengingat pentingnya proses pendidikan jasmani dalam meningkatkan kesehatan dan kualitas keterampilan siswa, maka diadakanlah kegiatan pembelajaran di bidang olahraga seperti ekstrakurikuler dan klub olahraga. Dalam mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki banyak cabang olahraga salah satunya cabang olahraga bolavoli.

Olahraga bolavoli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua regu berlawanan yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain dan bola harus melewati bagian atas jaring/net (Gazali, 2016). Dalam menghadapi persaingan kompetisi atau pertandingan, penguasaan teknik permainan sangat penting terutama dalam penguasaan teknik dasar permainan bolavoli (Krensnapati, 2020). Adapun teknik dasar yang harus dimiliki pemain bolavoli yaitu teknik dasar *service*, *passing*, pukulan (*smash*), dan bendungan (*block*) (Gazali, 2016). *Passing* adalah suatu teknik dalam permainan bolavoli yang bertujuan untuk mengoper/mengumpan bola kepada teman satu regu atau mengembalikan serangan dari lawan (Yusmar, 2017). Teknik *passing* bawah teknik yang paling mendasar dan *passing* bawah diperlukan untuk menerima datangnya bola servis dari lawan dan juga menahan dari serangan lawan (Heriyadi & Hadiana, 2018).

Dalam permainan bolavoli salah satu hal yang paling penting untuk mendapatkan poin dan memulai serangan adalah teknik dasar *passing* bawah yang akurat. *Passing* bawah adalah *passing* yang dilakukan apabila bola yang datang berada di depan atau samping badan setinggi perut ke bawah dengan posisi jari tangan mengepal (Sucifirawati, 2020). Namun berdasarkan pengamatan pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam dalam permainan bolavoli masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada teknik dasar, terutama teknik dasar *passing* bawah. Siswa belum menguasai teknik tersebut sehingga mengalami kesulitan dalam melakukannya yaitu ketika melakukan *passing* bawah bola tidak melambung keatas dan melenceng keluar, adapun penyebabnya karena pengenaan bola pada pergelangan tangan bagian atas kurang tepat. Terkadang juga dalam permainan bolavoli masih banyak siswa yang merasa enggan dan takut untuk melakukan gerakan *passing* bawah sehingga permainan jadi kurang maksimal. Padahal teknik *passing* bawah merupakan salah satu teknik dasar yang wajib dikuasai setiap pemain bolavoli. Salah satu penyebab siswa tidak menguasai teknik dasar *passing* bolavoli karena guru kurang menggunakan metode yang tepat.

Karena kurangnya pemberian variasi/metode dalam pembelajaran mengakibatkan sebagian besar dari siswa kurang tertarik dan takut terhadap materi *passing* bawah bolavoli, yang menyebabkan minat dan kerjasama siswa rendah. Selain itu, hasil belajar siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun KKM untuk PJOK adalah 75. Dengan adanya metode bermain *passing* bawah bolavoli diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, minat, dan kerjasama siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan metode yang tepat dan dianggap cocok untuk melakukan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli salah satunya yaitu menggunakan metode bermain. Metode bermain merupakan salah satu upaya pembelajaran dengan melakukan gerakan fisik atau jasmani dalam meningkatkan keterampilan atau kemampuan yang dapat membantu mendorong perubahan terhadap keterampilan siswa (Utami & Winarno, 2020). Menurut Yulianingsih dan Simanjuntak (2014) metode bermain terbukti dapat meningkatkan semangat belajar, kemampuan dan keterampilan siswa khususnya *passing* bawah bolavoli, sama halnya dengan Yusmar (2017) bahwa metode bermain dengan modifikasi permainan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bolavoli. Menurut Astuti (2017) metode bermain menjadikan siswa lebih aktif karena metode ini dapat dimodifikasi seperti memperkecil ukuran lapangan dan membuat peraturan yang lebih sederhana. Pendekatan bermain juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga dapat mengurangi kebosanan dimana kondisi ini dapat berdampak pada pembentukan dan pengembangan siswa (Arianti, 2019). Sehingga harapan penulis ketika memberikan pembelajaran *passing* bawah dengan metode bermain ini, kemampuan teknik dasar *passing* bawah siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam akan meningkat menjadi lebih baik lagi dan lebih berprestasi.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* bawah bolavoli melalui metode bermain. Menurut Jannah (2015) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan cara guru untuk berpikir kreatif guna memecahkan masalah di kelasnya, dan dalam membelajarkan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam, dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswi perempuan. Melakukan *passing* bawah bolavoli dengan baik sehingga dapat mencapai sasaran dan menyebrangkan bola

ke daerah lawan/lapangan lawan. Instrumen dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian untuk mengukur kemampuan *passing* bawah bolavoli. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa pedoman yang dapat digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu observasi, kepustakaan, dan rubrik penilaian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus yang digunakan untuk ketuntasan klasikal.

Tabel 1. Variabel Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli

No	Teknik <i>Passing</i> Bawah	Indikator	1	2	3	4	5
1	Persiapan	a) Bentuk landasan dengan lengan b) Sikut terkunci c) Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah d) Kaki dalam posisi meregang selebar bahu e) Bergerak ke arah datangnya bola dan atur posisi tubuh					
2	Pelaksanaan Gerak	a) Terima bola pada landasan didepan badan. b) Kaki sedikit diundurkan c) Berat badan dialihkan ke depan d) Pukul bola jauh dari badan Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku					
3	Gerak Lanjutan	a) Jari tangan tetap digenggam. b) Siku tetap terkunci c) Landasan mengikuti bola ke sasaran d) Pindahkan berat badan ke arah sasaran e) Perhatikan bola bergerak ke sasaran					
<b>Skor Maksimal</b>						<b>15</b>	
<b>Jumlah Skor</b>							
<b>Nilai Akhir</b>							

(Haris, 2019)

Dalam mengukur ketuntasan siswa peneliti memakai pedoman penilaian dari pusat penilaian (Depdiknas, 2007), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai Tes Unjuk Kerja} : \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diproleh}}{\text{Jumlah}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan *passing* bawah bolavoli siswa pada siklus 1, terdapat kesalahan yang dilakukan siswa yaitu sikap awal atau posisi tubuh pada saat melakukan *passing* bawah, sikap pelaksanaan gerak dan gerak lanjutan yang masi kurang sempurna. Sedangkan hasil penelitian kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siklus 2 megalami peningkatan.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Siklus 1 *Passing* Bawah Bolavoli**

No	Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
1	84 – 94	Sangat Baik	2	10%
2	73 – 83	Baik	9	45%
3	62 – 72	Cukup Baik	3	15%
4	51 – 61	Kurang Baik	3	15%
5	40 – 50	Tidak Baik	3	15%
<b>Jumlah</b>			<b>20 Orang</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>				<b>55%</b>

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Siklus 2 *Passing* Bawah Bolavoli**

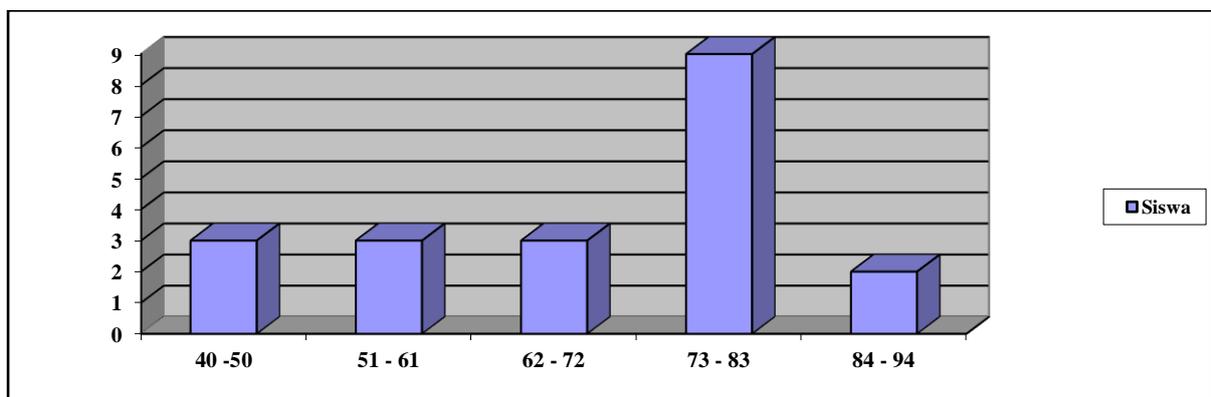
No	Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
1	88 – 94	Sangat Baik	2	10%
2	81 – 87	Baik	5	25%
3	74 – 80	Cukup Baik	10	50%
4	67 – 73	Kurang Baik	1	5%
5	60 – 66	Tidak Baik	2	10%
<b>Jumlah</b>			<b>20 Orang</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>				<b>85%</b>

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Penilaian Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli**

Kategori	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
Tuntas	11 Siswa (55%)	17 siswa (85%)	Adanya Peningkatan 30%
Tidak Tuntas	9 Siswa (45%)	3 siswa (15%)	
Jumlah	20 Siswa (100%)	20 Siswa (100%)	

### Siklus 1

Ketuntasan siswa pada siklus 1 dapat dijelaskan dengan kategori sangat baik terdapat 2 orang siswa dengan presentase 10%, kategori baik terdapat 9 orang siswa dengan presentase 45%, kategori cukup baik terdapat 3 orang siswa dengan presentase 15%, kategori kurang baik terdapat 3 orang siswa dengan presentase 15%, dan kategori tidak baik terdapat 3 orang siswa dengan presentase 15%. Jadi hasil penelitian siklus 1 diperoleh jumlah rata-rata persentase kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa adalah 55% dengan siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang. Hasil ketuntasan siswa dapat dilihat dalam grafik 1.

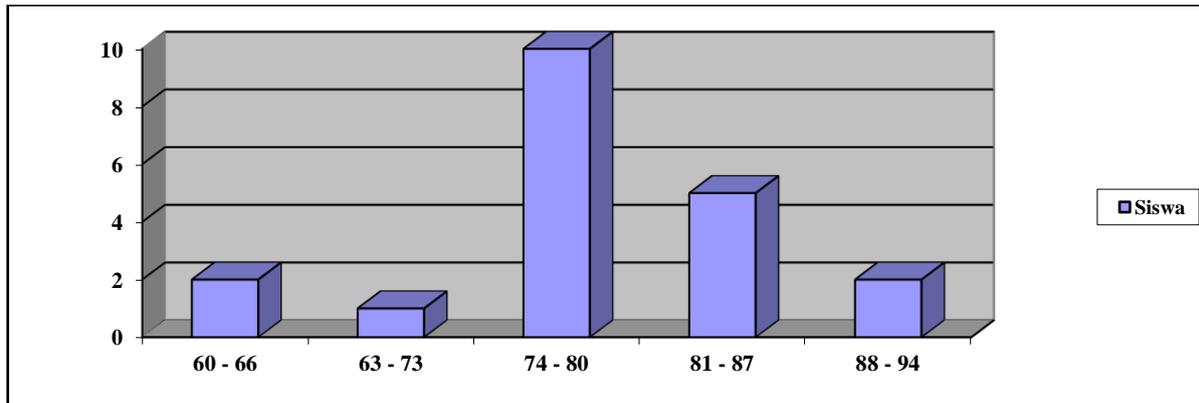


**Grafik 1. Ketuntasan Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli siswa pada Siklus 1**

### Siklus 2

Ketuntasan siswa pada siklus 2 dengan kategori sangat baik sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 10%, kategori baik sebanyak 5 orang siswa dengan presentase 25%,

kategori cukup baik sebanyak 10 orang siswa dengan presentase 50%, kategori kurang baik sebanyak 1 orang siswa dengan presentase 5%, dan kategori tidak baik sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 10%. Jadi hasil penelitian siklus 2 diperoleh jumlah rata-rata persentase kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa adalah 85%. Dari hasil penelitian pada siklus 2 ini terjadi peningkatan jumlah rata-rata persentase kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa dengan siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Hasil ketuntasan siswa dapat dilihat dalam grafik 2.



Grafik 2. Kentutusan Kemampuan *Passing* Bawah Bolasvoli siswa pada Siklus 2

## PEMBAHASAN

Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah bolavoli. Penerapan metode bermain terhadap kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam menunjukkan adanya peningkatan. Dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai persentase rata-rata siklus 1 sebesar 55% yang kemudian meningkat pada siklus 2 dengan persentase rata-rata sebesar 85% dan total jumlah kenaikan persentase rata-rata sebesar 30%. Berdasarkan hasil penelitian [Yulianingsih dan Simanjuntak \(2014\)](#) metode bermain terbukti dapat meningkatkan semangat belajar, kemampuan dan keterampilan siswa khususnya *passing* bawah bolavoli, sama halnya dengan penelitian [Yusmar \(2017\)](#) bahwa melalui metode bermain dengan modifikasi permainan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bolavoli. Menurut [Astuti \(2017\)](#) metode bermain menjadikan siswa lebih aktif karena metode ini dapat di modifikasi seperti memperkecil ukuran lapangan dan membuat peraturan yang lebih sederhana.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, pada siklus 1 masih banyak siswa yang tidak tuntas hal ini dikarenakan siswa masih takut atau enggan untuk melakukan gerakan *passing* bawah dan kurang menguasai teknik dasar *passing* bawah bolavoli seperti tidak menekuk lutut dan menahan tubuh dalam posisi rendah, perkenaan bola tidak tepat pada lengan bagian dalam yaitu pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku sehingga bola menjadi tidak terarah. Oleh karena itu penguasaan teknik dasar sangatlah penting dalam permainan bolavoli.

Jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus 2 yaitu sebanyak 3 orang dari jumlah sampel 20 orang. Dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus 1 yaitu sebanyak 9 orang, maka pada siklus 2 jumlah siswa tidak tuntas sudah mengalami penurunan. Hal ini dikarenakan dari konsep metode bermain yang dilakukan dengan memodifikasi permainan yaitu mengubah ukuran lapangan dan peraturan permainan yaitu jumlah pemain 4 vs 4 serta di akhir permainan siswa yang kalah akan mendapatkan hukuman, siswa mulai memahami dan menguasai teknik dasar *passing* bawah bolavoli. Seperti yang dikatakan oleh [Hidayat, Riyanto, dan Rosman \(2018\)](#) untuk melatih

keterampilan teknik dasar *passing* bawah dapat diterapkan dengan metode bermain, karena siswa melakukan dengan gembira, rileks, dan sukarela untuk melakukan keterampilan gerak secara berulang-ulang sehingga koordinasi fungsi saraf otot (*neuromuscular*) membentuk refleks bersyarat sehingga menghasilkan gerakan-gerakan yang efisien dan cepat.

Pembelajaran metode bermain berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa karena dapat memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk melakukan *passing* bawah bolavoli. Metode bermain ini juga dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih bebas dan menyenangkan, sehingga siswa mulai mampu untuk memahami dan menguasai teknik dalam melakukan *passing* bawah bolavoli dengan benar, baik dari sikap awal, posisi badan pada saat pelaksanaan gerak, dan gerak lanjutan. Hal ini membuktikan bahwa permainan bolavoli dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam. Keterbatasan dalam penelitian ini kurangnya waktu dikarenakan di masa pandemi covid-19 jadi waktu yang digunakan sangat singkat. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, perlu diperhatikan beberapa faktor baik untuk guru maupun pihak sekolah agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik yaitu: (1) Sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan olahraga khususnya olahraga bolavoli seperti bola yang diperbanyak dan ukuran lapangan yang diperluas, (2) Metode pembelajaran dalam proses mengajar guru dapat menerapkan metode yang lebih bervariasi dan mudah dipahani oleh siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar, (3) Dalam proses pembelajaran guru bukan hanya mengajarkan siswa tetapi juga dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menerima ilmu yang diberikan dengan baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui proses 2 siklus terhadap kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam dengan menggunakan metode bermain diperoleh kesimpulan yaitu terjadinya peningkatan kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa. Subjek pada penelitian ini terdapat 20 orang siswa yang di antaranya 13 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Pada siklus 1 terdapat 11 siswa yang tuntas dengan persentasi 55% sedangkan pada siklus 2 terdapat 17 siswa yang tuntas dengan persentase 85%. Jadi, hasil penelitian kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas XI Mekatronika EPCOS SMK Negeri 1 Batam dengan menggunakan metode bermain mengalami peningkatan sebesar 30%. Saran dalam mengimplementasi *passing* bawah bolavoli lebih efektif menggunakan metode bermain menjadikan siswa lebih aktif karena metode ini dapat dimodifikasi seperti memperkecil ukuran lapangan dan membuat peraturan yang lebih sederhana.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adam, Q. H. (2018). Pemberdayaan Masyarakat di Kelurahan Wonosari Melalui Olahraga. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(1), 111-128. 10.21580/dms.2018.181.2916

- Arianti, A. (2019). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41-62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Astuti, Y. (2017). Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tengah Kota Padang). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 01. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1276>
- Burstiando, R., & Kholis, M. N. (2017). Jurnal Pembelajaran Olahraga. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(2), 167-177. <https://doi.org/10.1097/00001888-199401000-00014>
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajrin, N. Y., & Sudarso. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 481-484.
- Fuad, M. (2014). Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 388-392.
- Gazali, N. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Servis Atas Atlet Bolavoli. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v3i1.6496>
- Haris, I. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran 4 on 4 Untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Camba Kabupaten Maros. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar.
- Hasrion., Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar *shooting* sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16-24. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119).
- Herdiyana, A., & Prakoso, G. P. W. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 77-85. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v12i1.9498>
- Heriyadi, D., & Hadiana, O. (2018). Perbandingan Model Discovery Learning Dengan Model Peer Teaching Terhadap Teknik Passing Bawah. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(2), 89-95. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.240>
- Hidayat, S., Riyanto, P., & Rosman, D. B. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Peningkatan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Ekstrakurikuler SMK Negeri 1 Subang. *Biomatika, Jurnal Ilmiah FIKP Universitas Subang*, 4(1), 2461-3961.

- Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. In *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM* (pp. 27–32 ), Universitas Lampung.
- Krensnapati, P. (2020). Perbedaan latihan *passing* berpasangan dengan perubahan tinggi net berat bola terhadap kemampuan *passing* bawah. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 9-15. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5116](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5116).
- Sucifirawati, S. (2020). Peningkatan keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui permainan kucing-kucingan siswa kelas VA MI Badrussalam Surabaya. *Skripsi*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Utami, A. I. S., & Winarno, M. E. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluru Gaya Ortodoks Melalui Metode Bermain di SMP Negeri 1 Durenan. *Sport Science and Health*, 2(2), 99–104.
- Yulianingsih, D., & Simanjuntak, V. (2011). Upaya Meningkatkan *Passing* Bawah Permainan Bola Voli dengan Metode Bermain Bola Karet Siswa SD Dwi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(9). 1–14.
- Yusmar, A. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan siswa kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal pajar (pendidikan dan pengajaran)*, 1(1), 304–313. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>



## Manajemen National Paralympic Committee (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas

### *Management of the National Paralympic Committee (NPC) in coaching the achievements of athletes with disabilities*

\*<sup>1</sup>Dini Rahmawati, <sup>2</sup>Agus Wiyanto, <sup>3</sup>Danang Aji Setyawan

\*<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Received: 02 October 2020; Accepted 03 December 2020; Published 05 December 2020



#### ABSTRAK

Prestasi yang ditorehkan oleh penyandang disabilitas melalui bidang olahraga memang cukup menarik untuk dikaji dan dicermati, tujuan penelitian ini untuk menganalisis manajemen prestasi disabilitas dan faktor pendukung dan penghambat dalam pembinaan atlet disabilitas pada NPC kabupaten Kendal. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Kualitatif, Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi, (2) wawancara, (3) dan dokumentasi, dengan subyek penelitian terdiri dari: (1) Kepala NPC Kabupaten Kendal, (2) Seksi Pemberdayaan Atlet, (3) Seksi Cabang Olahraga, (4) Atlet Paralympic. Proses penyaringan atlet melalui kerjasama dengan guru olahraga SLB dan Tim dari NPC. Pengawasan yang dilakukan oleh National Paralympic Committee (NPC) dari memantau kondisi atlet, tempat kerja atletnya dan keluarga atletnya agar paham bahwa atlet tersebut berprestasi. Kesimpulan dalam penelitian ini, NPC dapat meningkatkan penguatan organisasi melalui rapat koordinasi, memfasilitasi organisasi serta pelaksanaan pembinaan melalui dana hibah dari Pemerintah Daerah. Pembinaan prestasi atlet disabilitas NPC melakukan penyaringan ke SLB guna mencari bibit atlet yang berpotensi, serta untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk menunjang pembinaan prestasi agar atlet disabilitas dapat mencapai prestasi.

**Kata Kunci:** Manajemen; National Paralympic Committee; Disabilitas

**\*Corresponding Author**

Email: [dinirhm16@gmail.com](mailto:dinirhm16@gmail.com)

#### ABSTRACT

The achievements made by persons with disabilities through sports are indeed quite interesting to study and observe, the purpose of this study is to analyze disability achievement management and supporting and inhibiting factors in the development of athletes with disabilities in the Kendal district NPC. The research design used is qualitative research, data collection techniques include: (1) observation, (2) interviews, (3) and documentation, with research subjects consisting of: (1) The Head of the Kendal Regency NPC, (2) Athlete Empowerment Section, (3) Sports Section, (4) Paralympic Athletes. The process of screening athletes in collaboration with sports teachers from special schools and teams from the NPC. Supervision is carried out by the National Paralympic Committee (NPC) from monitoring the condition of the athlete, the place where the athlete works and the athlete's family so that they understand that the athlete is performing. The conclusion in this study, NPC can increase organizational strengthening through coordination meetings, facilitate organization and implementation of guidance through grants from the Regional Government. Performance development for athletes with disabilities NPC conducts screening to special schools in order to find potential athletes, as well as to pay more attention to facilities and infrastructure to support performance development so that athletes with disabilities can achieve achievements.

**Keyword:** Management; National Paralympic Committee; Disabilities



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5661](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5661)

**How To Cite:** Rahmawati, D., Wiyanto, A., & Setyawan, D. A. (2020). Manajemen National Paralympic Committee (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 97-102. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5661](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5661)



## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan yang menunjang kondisi fisik menjadi hal yang sangat diperlukan (Sari & Antoni 2020). Perkembangan olahraga di Indonesia sekarang ini terasa semakin maju, hal ini tidak terlepas dari peran serta masyarakat yang semakin sadar dan mengerti arti penting fungsi olahraga itu sendiri, di samping adanya perhatian serta dukungan pemerintah juga menunjang perkembangan olahraga di Indonesia (Rusmanto, Lardika, & Muspita, 2020). Undang-undang Sistem Keolahragaan (UU No 3 Tahun 2005) pasal 1 tentang keolahragaan disebutkan bahwa Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Kresnapati (2020) menambahkan bahwa bidang pengetahuan yang mengalami perkembangan yang baik adalah cabang olahraga, hal ini terbukti dari semakin majunya dalam hal teknik, taktik, dan perlengkapan atau sarana dan prasarana yang sangat menunjang kemajuan dan perkembangan olahraga.

*National Paralympic Committee* Indonesia yang biasanya disingkat NPCI merupakan organisasi yang memfasilitasi cabang olahraga atlet berkebutuhan khusus di Indonesia. Berdasarkan data dari npcindonesia.id, NPCI awalnya dibentuk dengan nama YPOC (Yayasan Pembina Olahraga Cacat). YPOC dibentuk oleh Prof. Dr. Soeharso pada 31 Oktober 1992 yang didasari karena banyaknya korban perang yang mengakibatkan banyaknya kondisi cacat fisik pada rakyat Indonesia dan kondisi polio yang sedang mewabah di Indonesia. Saat itu belum ada anggaran atau sumber dana dari manapun yang jelas, kemudian dibentuklah YPOC agar pendanaannya jelas. Pada tahun 1996 YPOC sudah tidak berada dibawah naungan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) tetapi dibawah naungan menteri sosial sehingga YPOC masih ikut dalam olahraga rehabilitasi dan belum masuk dalam olahraga cacat, hal ini mengakibatkan YPOC tidak berkembang (Haris, Doewes, & Liskustyawati, 2020). Purdihapsari (2015) mengemukakan *National Paralympic Committee of Indonesia* (NPC) merupakan induk organisasi yang membantu dan mendampingi Pemerintah Republik Indonesia dalam upaya pembinaan dan pembangunan olahraga prestasi para atlet penyandang disabilitas Indonesia.

Manajemen olahraga adalah suatu proses yang terdiri dari proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, motivasi, komunikasi dan pengambilan keputusan dalam olahraga, sehingga tujuan kita berolahraga dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sudarmada 2014). Menurut Nurdiyansah (2018) yaitu prestasi yang di harapkan ini juga meliputi suatu hal yang disebut pembinaan yang dilakukan, sehingga prestasi yang dicapai optimal. Peranan Manajemen dalam masa sekarang perlu dipelajari secara mendalam karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan yang terus meluas serta kemajuan zaman menuntut manusia untuk terus belajar dan terus berkarya agar tidak tertinggal dan tergerus globalisasi. Dalam bidang manajemen perlunya kerja keras untuk memajukan organisasi agar dapat berjalan rapi dan teratur, yang tentunya diperlukan seorang yang mampu berdedikasi tinggi dan bertanggungjawab dalam kegiatan perencanaan, pengorganisasian, penggerak an, serta pengawasan (Haryadi, 2016).

Olahraga bagi penyandang disabilitas dijadikan media untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki, mengingat setiap manusia selain mempunyai kekurangan juga mempunyai kelebihan, kemampuan, dan keunikan tersendiri. Pilihan sebagai atlet bagi para penyandang disabilitas memang dapat dimaklumi karena dengan media olahraga para penyandang disabilitas dapat membuktikan bahwa dirinya mampu berkompetisi dan setiap orang berhak mengikuti termasuk para penyandang disabilitas dalam mengeksplorasi bakat keolahragaan yang terpendam dan kemampuan yang dimilikinya, sehingga atlet penyandang disabilitas mampu mengaktualisasikan dirinya. Keberhasilan

aktualisasi diri seorang atlet dapat dilihat pada prestasi-prestasi yang telah dicapainya (Wijayanti, Santi, & Soegiyanto 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen organisasi NPC, prestasi atlet disabilitas, dan factor pendukung dan faktor penghambat dalam pembinaan atlet disabilitas pada NPC Kabupaten Kendal. Wijayanti, Santi, dan Soegiyanto (2016) menyebutkan bahwa prestasi yang ditorehkan oleh penyandang disabilitas melalui bidang olahraga memang cukup menarik untuk dikaji dan dicermati, banyak kalangan mulai dari instansi terkait, pemerhati olahraga sampai masyarakat umum menaruh perhatian pada torehan prestasi mereka. Kepentingan hasil penelitian ini dapat di publikasikan lebih luas untuk ke depannya agar lebih dikenal dan NPC Kabupaten Kendal lebih eksis di kalangan masyarakat karena akademik prestasinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Komaludin (2020) yaitu perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada pengembangan sumber daya manusia (SDM) memainkan peranan penting sebagai fasilitator dalam menunjang keberhasilan setiap kegiatan operasional perusahaan hal ini dikarenakan perkembangan teknologi, menuntut penguasaan teknologi untuk diaplikasikan dalam aktivitas organisasi, sehingga dapat diperoleh kemanfaatan teknologi tersebut. Penelitian ini dianggap penting karena untuk mengetahui manajemen organisasi dalam pembinaan prestasi atlet disabilitas yang baik, diperlukan penguasaan dan pemahaman untuk memperoleh informasi akurat melalui penelitian ini akan menghasilkan informasi yang maksimal dan terarah sesuai dengan teknologi dan SDM pada NPC Kabupaten Kendal.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Karena hasil penelitian kualitatif berupa deskriptif atau narasi sehingga tidak memerlukan ketelitian penuh untuk melakukan perhitungan. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai macam kondisi, berbagai situasi, dan berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat (Sugiyono 2012). Waktu penelitian dimulai dari bulan Maret sampai Mei 2020. Tempat penelitian dilaksanakan di *National Paralympic National* (NPC) Kabupaten Kendal yang beralamat di Kelurahan Bungangin RT 4/RW 2 No 29, Kendal. Dimana terdapat obyek dan subyek yang akan diteliti dalam penelitian. Penelitian ini mengambil subjek penelitian Kepala NPC Kendal, Seksi Pemberdaya Atlet, Seksi Cabor & Pelatih, Atlet Disabilitas. Variabel penelitian ini adalah *National Paralympic Committe*, Manajemen, Penyandang Disabilitas. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dengan data *collection* (pengumpulan data), reduksi data (semua informasi dikumpulkan), sajian data (dalam bentuk kata-kata/wawancara), penarikan kesimpulan/verifikasi (Idrus 2009).

## **HASIL PENELITIAN**

Perencanaan yang dilakukan oleh *National Paralympic Committe* (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas di Kabupaten Kendal dari program yang dicanangkan yaitu pembinaan untuk atlet disabilitas, pelatihan untuk pelatih guna menambah pengetahuan dan *skill* meningkatkan penguatan organisasi, menurut Yusuf (2000) program adalah segala sesuatu yang dicoba seseorang dengan harapan akan mendatangkan hasil atau pengaruh. Mendapat dana hibah dari Pemerintah Daerah, serta target untuk iven-iven regional sampai nasional.

Pengorganisasian yang dilakukan oleh *National Paralympic Committe* (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas di Kabupaten Kendal meliputi proses

penyaringan atlet melalui kerjasama dengan SLB melalui penilaian yang dilakukan oleh guru olahraga SLB dan Tim dari NPC, pemilihan pelatih yang sesuai dengan *basic* dari lulusan jurusan olahraga, pernah mengikuti latihan dan sertifikat baik pelatih pemula, tingkat lanjut, dan penanganan cedera. Menurut [Sutarto \(2015\)](#) suatu organisasi harus memiliki unsur organisasi.

Pelaksanaan yang dilakukan oleh *National Paralympic Committe* (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas di Kabupaten Kendal, NPC melaksanakan perencanaan tahunan dan 5 tahun jadi yang perencanaan tahunan secara rutin sudah berjalan dengan lancar serta disesuaikan dengan kebutuhan ditingkat Provinsi untuk bisa dipadukan kegiatan tersebut dengan tingkat Kabupaten, kendala yang dihadapi mengenai sarana dan prasarana untuk menunjang pembinaan terhadap atlet masih belum seluruhnya memenuhi standar dan untuk mengatasi kendala tersebut pihak NPC mengusulkan anggaran tambahan untuk memenuhi kebutuhan sarpras.

Pengawasan yang dilakukan oleh *National Paralympic Committe* (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas di Kabupaten Kendal dari memantau kondisi atlet, tempat kerja atletnya dan keluarga atletnya agar paham bahwa atlet tersebut berprestasi dan perlu dikembangkan untuk kedepannya, semua pengurus melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan pembinaan. Program yang dicanangkan belum sepenuhnya maksimal dikarenakan pendanaan yang masih terbatas dan sarpras masih belum memenuhi standar yang seharusnya, NPC sudah melakukan tindakan perbaikan dengan mengusulkan anggaran lebih untuk sarana dan prasarana guna menunjang pembinaan atlet disabilitas.

## PEMBAHASAN

Mengutip dari hasil penelitian yang dilakukan oleh [Wijayanti, Santi & Soegiyanto \(2016\)](#) yang menunjukkan: (1) pelaksanaan program latihan berjalan walaupun belum semua pelatih menyusun program latihan secara tertulis, (2) pelatih sangat berperan dalam meningkatkan prestasi atlet, namun pelatih banyak yang belum memiliki lisensi pelatih, (3) sarana dan prasarana di NPC Salatiga masih memerlukan perhatian yang khusus, (4) dukungan orang tua atlet secara moral dan spiritual sangat luar biasa sehingga berdampak positif bagi perkembangan prestasi atlet, dan (5) pengurus NPC Salatiga memberikan dukungan terhadap perkembangan prestasi atlet walaupun belum secara optimal karena ada pengurus yang tidak aktif dalam kepengurusan. Sedangkan dari temuan [Fabiano \(2017\)](#) menunjukkan pembinaan yang dilakukan mengacu terhadap organisasi paralympic nasional dan proses pembinaannya dilakukan secara berkelanjutan. Pembinaan yang dilakukan seperti kepengurusan yang sudah memiliki agenda-agenda kegiatan baik agenda untuk organisasi dan kegiatan untuk olahraga paralympic, serta dukungan atau bantuan pemerintah baik daerah dan pusat juga baik. NPC Indonesia mempunyai sarana latihan seperti bola, net, dumbel, gawang dan sebagainya, yang dalam penggunaannya tidak usah menyewa karena ini adalah milik sendiri. Cabang olahraga atletik NPC indonesia sekarang menjadi penyumbang atlet dan medali paling banyak dalam timnas atlet difabel Indonesia. Prestasi yang dihasilkan juga sangat baik mulai dari tingkat nasional dan internasional.

Tujuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas di Kabupaten Kendal yaitu pembinaan untuk atlet disabilitas, pelatihan untuk pelatih guna menambah pengetahuan dan skill meningkatkan penguatan organisasi. Proses penyaringan atlet melalui kerjasama dengan SLB melalui penilaian yang dilakukan oleh guru olahraga SLB dan Tim dari NPC. NPC melaksanakan perencanaan tahunan dengan kebutuhan ditingkat Provinsi untuk bisa dipadukan kegiatan tersebut dengan

kegiatan Kabupaten. Pengawasan yang dilakukan oleh National Paralympic Committee (NPC) dalam pembinaan prestasi atlet penyandang disabilitas dari memantau kondisi atlet, tempat kerja atletnya dan keluarga atletnya agar paham bahwa atlet tersebut berprestasi dan perlu dikembangkan untuk kedepannya, menurut Iyus (2007) peran orangtua terhadap prestasi seorang anak mempunyai peranan yang sangat besar. Menurut Rosmi (2016) pendidikan jasmani adaptif yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting, sehingga penyaringan bibit atlet difabel yang berbobot melalui kerjasama antara guru olahraga SLB masing-masing sekolah dengan tim NPC kabupaten Kendal. Menurut Ferrara, Burns, dan Mills (2015) temuannya memberikan bukti bahwa paralympic setidaknya efek jangka pendek pada sikap terhadap orang-orang cacat. Keterbatasan penelitian ini ada pada faktor pembambat yaitu sarana dan prasarana yang masih belum sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembinaan atlet.

## KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan: (1) yaitu NPC meningkatkan penguatan organisasi melalui rapat koordinasi, memfasilitasi organisasi serta pelaksanaan pembinaan melalui dana hibah dari Pemerintah Daerah, (2) Pembinaan prestasi atlet disabilitas NPC melakukan penyaringan ke SLB guna mencari bibit atlet yang berpotensi, (3) Saran Untuk pemerintah diharapkan lebih sering bersinergi dengan KONI dan NPC untuk mengadakan event/kejuaraan untuk atlet-atlet disabilitas agar olahraga *paralympic* lebih dikenal oleh masyarakat, serta untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk menunjang pembinaan prestasi agar atlet disabilitas dapat mencapai prestasi yang dapat dibanggakan. Agar kedepannya untuk NPC Kab. Kendal lebih baik dalam membina atlet disabilitas serta manajemen yang lebih bagus untuk SDM, pendanaan, dan program latihan dari pelatih. Untuk peneliti selanjutnya dapat membahas lebih dalam lagi dari manajemen pembinaan di NPC Kab.Kendal ini, serta untuk pemerintah diharapkan lebih bersinergi dengan KONI dan NPC untuk mengadakan event/kejuaraan agar lebih dikenal oleh masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fabiano, K. (2017). Pembinaan prestasi olahraga paralympic cabang olahraga atletik pada persiapan asean paragames ke 9 tahun 2017. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ferrara, K., Burns, J., & Mills, H. (2015). Public attitudes toward people with intellectual disabilities after viewing olympic or paralympic performance. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 32(1), 19–33. <https://doi.org/10.1123/apaq.2014-0136>
- Haryadi. (2016). Studi manajemen pembinaan olahraga sepak bola di klub persatuan sepak bola kota bogor oleh kantor pemuda dan olahraga kota bogor. *Jurnal Governansi*, 2(1), 45-50. <http://dx.doi.org/10.30997/jgs.v2i1.208>
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga.
- Iyus, Y. (2007). *Keperawatan Jiwa* (Ed 1). Jakarta: Refika Aditama.

- Komaludin, D. (2020). Model Manajemen Pengelolaan Pusat Olahraga dan Rekreasi Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Pengetahuan (Knowledge Based Worker). *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*, 1(1), 19-33.
- Kresnapati, P. (2020). Perbedaan latihan passing berpasangan dengan perubahan tinggi net berat bola terhadap kemampuan passing bawah. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 9-15.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5116](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5116).
- Rusmanto, Lardika, R. A., & Muspita. (2020). Efektivitas metode resiprokal terhadap keterampilan dasar bermain sepakbola: Studi eksperimen. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 1-8.  
[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5165](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5165).
- Nurdiyansah, S. (2018). Manajemen Pembinaan Prestasi Olahraga Atletik Klub Sportif Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purdihapsari, N. N. (2015). Manajemen Logistik di National Paralympic of Indonesia (NPC). *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan Jasmani dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Wahana: Tri Darma Perguruan Tinggi*, 66(1), 55-61.  
<https://doi.org/10.36456/wahana.v66i1.482>
- Sari, D. N., & Antoni, D. (2020). Analisis kemampuan forehand drive atlet tenis meja. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 60-65.  
[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5253](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5253)
- Haris, M. A., Doewes, M., & Liskustyawati, H. (2020). Sistem organisasi atlet nasional boccia cerebral palsy di National Paralympics Committee Indonesia. In Prosiding SENFIKS (Seminar Fakultas Ilmu dan Sains) (pp. 108-117). Universitas PGRI Madiun.
- Sudarmada. (2014). *Manajemen Olahraga*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarto. (2015). *Dasar-Dasar Organisasi*. Yogyakarta: Gajah Mada.
- UU No 3 Tahun 2005. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Presiden RI.
- Wijayanti, D. G. S., Soegiyanto, S., & Nasuka, N. (2016). Pembinaan Olahraga Untuk Penyandang Disabilitas di National Paralympic Committee Salatiga. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(1), 17-23.
- Yusuf, T. F. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: PT. R. Cipta.



## Model Kooperatif *Teams Games Tournaments*: Apakah dapat meningkatkan keterampilan belajar *dribbling* sepakbola?

### *Teams Games Tournaments Cooperative Model: Can it improve soccer dribbling learning skills?*

\*<sup>1</sup>Lutfi Wildani, <sup>2</sup>Novri Gazali

\*<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 24 September 2020; Accepted 05 December 2020; Published 09 December 2020



#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini yaitu berjumlah 20 orang yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 7 orang siswa yang tuntas dengan persentase 35% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 65%, sedangkan pada siklus II terdapat 16 orang siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui proses 2 siklus, maka diperoleh kesimpulan yaitu model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru. Diharapkan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) ini bisa juga diterapkan pada semua cabang olahraga yang dipelajari di sekolah.

**Kata Kunci:** Kooperatif; *Teams Games Tournaments*; *Dribbling*; Sepakbola

\*Corresponding Author

Email: [lutfiwildani@student.uir.ac.id](mailto:lutfiwildani@student.uir.ac.id)

#### ABSTRACT

This study aims to improve learning skills for soccer dribbling in class XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru by using the TGT (*Teams Games Tournaments*) type cooperative model. This type of research uses Classroom Action Research. The subjects of this study were 20 people consisting of 15 male students and 5 female students. The results showed that in cycle I there were 7 students who completed with a percentage of 35% and students who did not complete were 13 students with a percentage of 65%, while in cycle II there were 16 students who completed with a percentage of 80% and students who did not complete as many as 4 people with a percentage of 20%. Based on the results of research conducted through a 2-cycle process, it is concluded that the cooperative model type TGT (*Teams Games Tournaments*) can improve the football dribbling skills of class XI IPA 3 students of SMA Negeri 12 Pekanbaru. It is hoped that the TGT (*Teams Games Tournaments*) type of cooperative model can also be applied to all sports that are studied in schools.

**Keywords:** Cooperative; *Teams Games Tournaments*; *Dribbling*; Football



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5637](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5637)

**How To Cite:** Wildani, L., & Gazali, N. (2020). Model Kooperatif *Teams Games Tournaments*: Apakah dapat meningkatkan keterampilan belajar *dribbling* sepakbola? *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 103-111. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5637](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5637)



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah pendidikan jasmani (Burstiando & Nurkholis, 2017). Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung selama seumur hidup (Taufik, 2019). Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-

tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat (Nurfajrin, 2014). Pendidikan jasmani bukan hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani akan tetapi juga memberikan gerak bervariasi dan bermakna bagi anak (Faud, 2014).

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, satu regu terdiri dari 11 orang pemain dan termasuk satu orang penjaga gawang (Nirwandi, 2017). Sepakbola sangat digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak sampai dewasa (Pratama, 2019), bahkan di dalam pembelajaran formalpun olahraga ini menjadi salah satu materi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani (Kuswoyo, Wasa, & Donggoran, 2020). Sepakbola dikenal dengan permainan tim, walaupun terkadang pada situasi tertentu para permainan mempunyai keterampilan yang baik bisa menguasai, tetap pemain juga harus saling bekerja sama kepada sesama anggota tim agar menghasilkan permainan yang baik dan menciptakan suatu keputusan yang terbaik. Tentu semua tidak lepas dari kemampuan teknik dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain seperti keterampilan mengumpan bola, menerima bola, dan menggiring bola. Pemain sepakbola harus memiliki kemampuan teknik, taktik dan keterampilan fisik yang baik untuk dapat mencapai prestasi optimal (Rusmanto, Lardika, & Muspita, 2020). Teknik dasar tersebut antara lain; *stopping* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *dribbling* (menggiring bola), dan *heading* (menyundul bola) (Kuswoyo et al., 2020). Teknik dasar yang dibahas dalam penelitian ini yaitu *dribbling*.

*Dribbling* atau menggiring bola adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Mielke, 2007). Sepintas terlihat bermain sepakbola mudah dan sederhana, bahkan hampir semua orang mengaku sanggup bermain sepakbola, namun kenyataannya tidaklah semudah seperti yang dibayangkan, karena dalam melakukan permainan sepakbola tidak boleh pasif berdiri saja harus bergerak, idealnya seorang pemain sepakbola harus memiliki kondisi fisik yang baik, keterampilan teknik yang baik dan kesiapan mental yang mantap (Prasetyo, 2019). Banyak orang melakukan olahraga sepakbola dengan berbagai macam tujuan, di antaranya untuk rekreasi dan hiburan, menjaga kebugaran dan kesehatan sampai untuk tujuan olahraga prestasi (Yulianto, 2016).

Teknik dasar *dribbling* penting dalam permainan sepakbola. *Dribbling* yakni suatu upaya membawa bola melalui kaki, baik dengan menggunakan satu kaki maupun kedua kaki secara bergantian dengan keadaan bola tetap berada dalam jangkauan kita. Menggiring bola selain untuk mengatur tempo, menyusun serangan serta transisi, juga berguna untuk mencetak gol ke gawang lawan dengan cara melewati penjaga gawang jika sudah berhadapan langsung dengan penjaga gawang tersebut (Marta & Oktarifaldi, 2020). *Dribbling* sepakbola bisa dilakukan dengan bagian punggung kaki sebelah dalam, *dribbling* dengan punggung kaki dan *dribbling* dengan bagian punggung kaki bagian dalam (Aprianova, 2016). Namun banyak di antara siswa masih kurang dalam melakukan *dribbling* sepakbola, maka peneliti mencoba memberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yakni dengan menyertakan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status yang mana pada model pembelajaran ini terdapat unsur permainan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2018).

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu: Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) lebih mengoptimalkan pencurahan waktu untuk tugas gerak, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi lebih mendalam, (4) kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) semangat belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, (8) meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat. Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis, (2) masih adanya siswa berkemampuan tinggi tidak terbiasa dan susah memberikan penjelasan kepada siswa lainnya (Riski, 2013). Gazali (2016) juga menyampaikan bahwa keunggulan model kooperatif ini dalam pembelajaran keterampilan teknik dasar bermain sepakbola adalah: (1) siswa lebih leluasa mengembangkan keterampilan teknik dasar bermain sepakbola berdasarkan potensi yang dimilikinya, (2) siswa dapat belajar keterampilan teknik dasar bermain sepakbola dari teman sekelompok, (3) pemanfaatan waktu belajar keterampilan teknik dasar bermain sepakbola lebih efektif dalam penggunaan waktu pelajaran, (4) siswa tidak terlalu lama menunggu giliran untuk melakukan latihan.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru, terlihat teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola terutama dalam teknik *dribbling*, di antaranya siswa masih sering melakukan kesalahan-kesalahan seperti menggiring bola berada di luar penguasaan dan terlalu jauh dari kaki, bola tersemat di sela-sela kaki saat *dribbling*, masih adanya siswa yang belum serius dalam melakukan kegiatan olahraga sehingga tidak melakukan teknik dasar *dribbling* dengan baik dan masih adanya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 75. Di sini penulis berpendapat bahwasannya pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *dribbling* sepakbola melalui model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Menurut Arikunto (2015) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelasnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru yang berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 15 siswa dan 5 siswi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berpedoman pada observasi, kepustakaan, dan rubrik penilaian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus yang digunakan untuk ketuntasan klasikal. Rubrik unjuk kerja dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Rubrik Unjuk Kerja *Dribbling* Sepakbola**

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1	Sikap Permulaan	1. Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan dan pandangan ke depan				
		2. Sikap kedua lengan di samping badan agak terlentang				
		3. Posisi kaki saat <i>dribbling</i> bola menggunakan kaki bagian dalam				
		4. Kaki diputar keluar				
2	Sikap Perkenaan	1. Dorong bola dengan kaki bagian dalam ke arah depan dalam posisi agak terangkat dari tanah				
		2. Berat badan ditumpukan di kaki yang tidak digunakan untuk menggiring bola				
		3. Bola bergerak ke depan di permukaan tanah tidak jauh dari kaki				
3	Sikap Akhir	1. <i>Dribbling</i> yang dilakukan harus melewati lintasan yang sudah ditentukan dengan menggunakan cone				
<b>Jumlah Skor</b>						

Keterangan:

1. Jika siswa melakukan butir indikator dengan sangat baik atau melakukan semua gerakan dengan benar maka akan diberi poin 4.
2. Jika siswa melakukan butir indikator dengan baik atau hanya melakukan kesalahan pada satu gerakan indikator maka akan diberi poin 3.
3. Jika siswa melakukan butir indikator dengan cukup baik atau hanya melakukan kesalahan pada dua gerakan indikator maka diberi poin 2.
4. Jika siswa melakukan butir indikator dengan kurang baik atau melakukan kesalahan lebih dari 2 indikator maka akan diberi poin 1.

Dalam mengukur ketuntasan siswa peneliti memakai pedoman penilaian dari pusat penilaian (Depdiknas, 2007), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai Tes Unjuk Kerja} : \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diproleh}}{\text{Jumlah}} \times 100$$

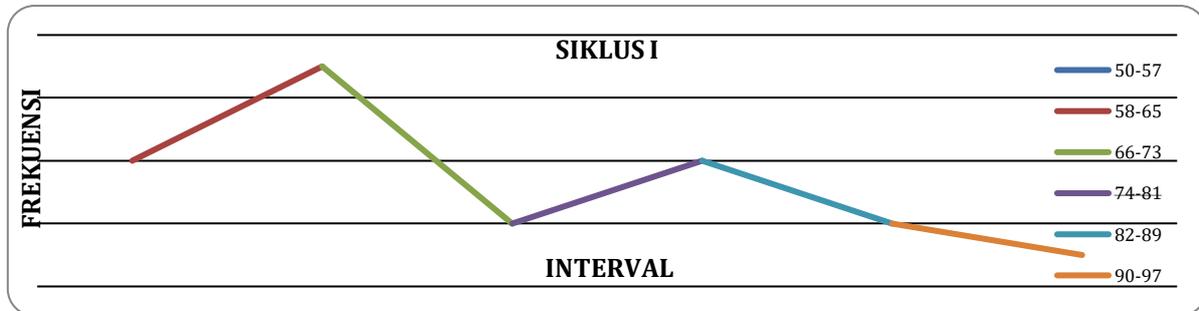
## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini memaparkan data kemampuan persentase klasikal anak menguasai teknik dasar *dribbling* sepakbola menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru pada siklus 1 dan 2.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Siklus I *Dribbling* Sepakbola**

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	50-57	4	20%
2	58-65	7	35%
3	66-73	2	10%
4	74-81	4	20%
5	82-89	2	10%
6	90-97	1	5%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Bersumber pada tabel di atas, didapat data dengan interval penelitian siswa, yakni 4 siswa (20%) dengan interval 50-57, 7 siswa (35%) dengan interval 58-65, 2 siswa (10%) dengan interval 66-73, 4 siswa (20%) dengan interval 74-81, 2 siswa (10%) dengan interval 82-89, 1 siswa (5%) dengan interval 90-97. Pada hasil penelitian siklus I diperoleh jumlah rata-rata persentase kemampuan *dribbling* sepakbola siswa adalah 35% dengan siswa yang tuntas 7 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang. Agar lebih jelas dapat dilihat pada grafik 1.

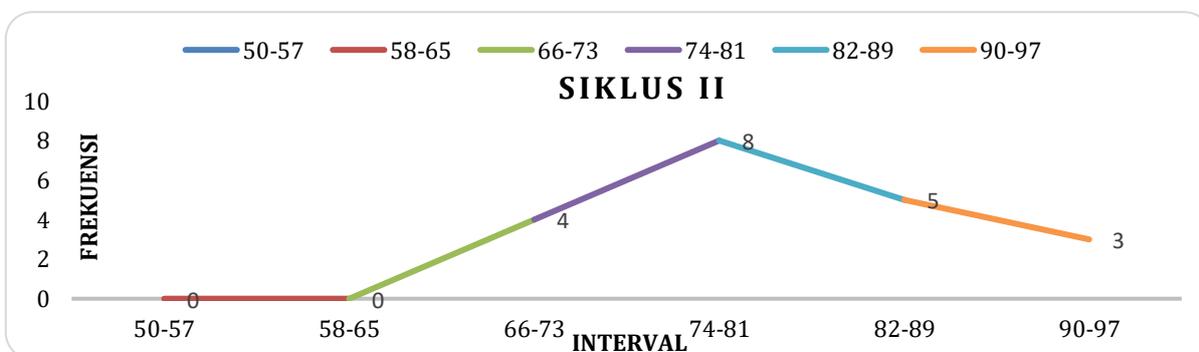


Grafik 1. Hasil Pembelajaran *Dribbling* Sepakbola Siklus I Kelas XI IPA 3

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Siklus II *Dribbling* Sepakbola

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	50-57	0	0%
2	58-65	0	0%
3	66-73	4	20%
4	74-81	8	40%
5	82-89	5	25%
6	90-97	3	15%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

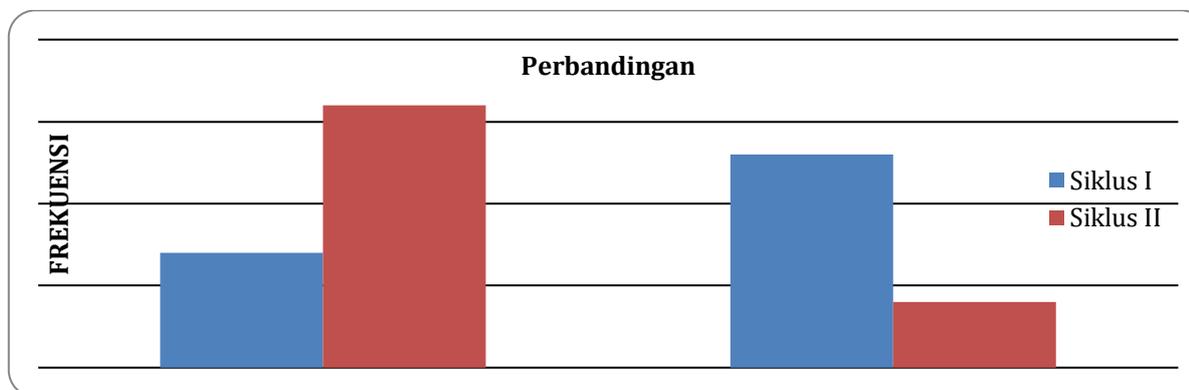
Berdasarkan tabel di atas, didapat data dengan interval penelitian siswa, yakni 0 siswa (0%) dengan interval 50-57, 0 siswa (0%) dengan interval 58-65, 4 siswa (20%) dengan interval 66-73, 8 siswa (40%) dengan interval 74-81, 5 siswa (25%) dengan interval 82-89, 3 siswa (15%) dengan interval 90-97. Hasil penelitian siklus II diperoleh jumlah rata-rata persentase kemampuan *dribbling* sepakbola siswa adalah 80%. Dari hasil penelitian pada siklus II terjadi peningkatan jumlah rata-rata persentase kemampuan *dribbling* sepakbola dengan siswa yang tuntas 16 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Agar mudah dipahami dapat dilihat pada grafik 2.



Grafik 2. Hasil Pembelajaran *Dribbling* Sepakbola Siklus I Kelas XI IPA 3

Tabel 4. Perbandingan Hasil Penilaian Kemampuan *Dribbling* Sepakbola

Kategori	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Tuntas	7 siswa (35%)	16 siswa (80%)	Adanya peningkatan sebesar 45%
Tidak Tuntas	13 siswa (65%)	4 siswa (20%)	
Jumlah	20 siswa (100%)	20 siswa (100%)	



Grafik 3. Perbandingan Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II Keterampilan *Dribbling* Sepakbola

## PEMBAHASAN

Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru menunjukkan adanya sebuah peningkatan. Dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai persentase rata-rata siklus I sebesar 35% yang kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 80% dan total jumlah kenaikan persentase rata-rata sebesar 45%. Berdasarkan hasil penelitian Kariyana (2013) terbukti bahwa aktivitas belajar *dribbling* sepakbola meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sama halnya dengan penelitian Karina, Yudha (2019) mengatakan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola sebab ini dapat dibuktikan pada perhitungan persentase pengaruh sebesar 24% untuk pengetahuan dan 26 % untuk keterampilan. Dari temuan ini, penulis semakin yakin bahwasannya pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, pada siklus I banyaknya siswa tidak tuntas hal ini dikarenakan siswa masih takut atau enggan melakukan gerakan *dribbling* sepakbola dan terlalu tergesa-gesa pada saat menggiring bola, bola yang terlalu jauh dari jangkauan kaki, bola yang digiring tidak melewati lintasan cone. Oleh karena itu penguasaan teknik dasar sangat penting dalam permainan sepakbola. Jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus II sebanyak 4 orang dari jumlah objek penelitian 20 orang. Dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus I yaitu sebanyak 13 orang, maka pada siklus II jumlah siswa tidak tuntas sudah mengalami penurunan. Hal ini dikarenakan dari konsep pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan memberikan siswa pertandingan permainan secara tim dan memberikan sebuah hadiah untuk tim yang menang dalam pertandingan tersebut membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran khususnya pembelajaran *dribbling* sepakbola ini.

Seperti yang disebutkan oleh Danang (2017) keberhasilan penerapan kooperatif tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam menerapkan empat prinsip model pembelajaran

kooperatif, yaitu: (1) akuntabilitas, (2) penghargaan, (3) keterkaitan individu dengan yang lain, (4) heterogenitas grup. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tidak terlepas dari kelompok-kelompok siswa yang belajar bersama. Hal tersebut membuktikan bahwasannya pembelajaran sepakbola dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola siswa pada kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui proses pembelajaran selama 2 siklus terhadap keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat diperoleh kesimpulan yaitu terjadinya sebuah peningkatan keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa. Pada siklus I terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 35% sedangkan pada siklus II terdapat 16 siswa yang tuntas dengan persentase 80%. Jadi, hasil penelitian keterampilan *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Pekanbaru dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mengalami peningkatan sebesar 45%. Berdasarkan temuan penelitian, diharapkan guru pendidikan jasmani bisa menjadikan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar olahraga siswa, khususnya cabang sepakbola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianova, F., & Hariadi, I. (2017). Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*) Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun. *Indonesia Performance Journal*, 1(1), 63-74.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Burstiando, R., & Nurkholis, M. (2017). Permainan Invasi dan Permainan Netting untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Siswa SD Negeri Se Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. *Sportif : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 3(2), 167-177. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v3i2.11892](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11892)
- Danang, S. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3), 5-14.
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Fuad, M. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Genteng Banyuwangi). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 1-8.
- Gazali, N. (2016). Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56-62. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(1\).373](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(1).373)

- Kariyana, I. K. (2013). Implementasi Pembelajaran Koopeatif TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(5), 1-10.
- Kuswoyo, D. D., Wasa, C., & Donggoran, M. F. (2020). Pengaruh latihan back-up terhadap kemampuan menyundul bola. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 33-41. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5190](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5190).
- Marta, I. A., & Oktarifaldi, O. (2020). Koordinasi Mata-Kaki dan Kelincahan terhadap Kemampuan Dribbling Sepakbola. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 4(1), 1-14. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1201>
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: PT Intan Sejati.
- Nirwandi, N. (2018). Tinjauan Tingkat VO2 Max Pemain Sepakbola Sekolah Sepakbola Bima Junior Bukittinggi. *Jurnal Penjakora*, 4(2), 18-27. <http://dx.doi.org/10.23887/penjakora.v4i2.13362>
- Nurfajrin, Y. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 1-9.
- Prasetyo, Y. T., & Irianto, S. (2019). Pengaruh Metode Latihan Lari Percepatan dan Lari Interval Terhadap Peningkatan Dribbling Pada Pemain Sepakbola Ku 14 Tahun di SSB Pandawa. *Pend. Kepeleatihan Olahraga-S1*, 8(8), 3-9.
- Pratama, R. R. (2019). Pengaruh Gizi, Motivasi dan Percaya Diri Terhadap Prestasi Atlet Sepakbola Universitas Sriwijaya. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 37-42.
- Riski, N. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Times Games Tournaments) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusmanto., Lardika, R. A., & Muspita. (2020). Efektivitas metode resiprokal terhadap keterampilan dasar bermain sepakbola: Studi eksperimen. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 1-8. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5165](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5165)
- Taufik, M. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(1), 43-54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Yudha, B. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 10-19.

Yulianto, P. F. (2016). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Metode Bagian dan Keseluruhan Terhadap Peningkatan Dribble Shooting Sepakbola Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Kaki (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Pembinaan Prestasi Sepakbola Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 16(1), 14-29. <https://doi.org/10.36728/jis.v16i1.502>

## Peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring

### *Improve learning outcomes of volleyball using the online system*

\*<sup>1</sup>Andi Supriyadi, <sup>2</sup>Dupri

\*<sup>1</sup>MA Madinatun Najah Rengat, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 21 September 2020; Accepted 05 December 2020; Published 15 December 2020

OPEN ACCESS

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring pada siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat yang berjumlah 27 siswa/siswi. Pengambilan nilai berupa kognitif menggunakan ulangan materi bolavoli berupa soal atau kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 26 orang siswa dengan persentase 96% dan yang tidak tuntas 1 orang siswa dengan persentase 4%, pada siklus II yang tuntas berjumlah 27 orang siswa dengan persentase 100% dan yang tidak tuntas tidak ada. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan pembelajaran sistem daring dapat meningkatkan hasil belajar bolavoli pada siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. Diharapkan sistem daring ini bisa menjadi solusi bagi guru-guru pendidikan jasmani dalam mengajar di masa pandemi Covid 19.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Bolavoli; Daring

**\*Corresponding Author**

Email: [andisupriyadipturahkota@gmail.com](mailto:andisupriyadipturahkota@gmail.com)

#### ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of volleyball learning outcomes using the online system in class XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. This research is a classroom action research, which is to determine the improvement of learning outcomes for volleyball using an online system. The subjects of this study were 27 students of class XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. The value taking is cognitive using volleyball material tests or quizzes. The results showed that in cycle I there were 26 students who completed with a percentage of 96% and 1 student who did not complete it with a percentage of 4%, in the second cycle there were 27 students with a percentage of 100% and no one who did not complete. Based on the results of the research, it can be concluded that using online learning systems can improve volleyball learning outcomes in class XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. It is hoped that this online system can be a solution for physical education teachers in teaching during the Covid 19 pandemic.

**Keywords:** Learning Outcomes; Volleyball; Online System



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5609](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5609)

**How To Cite:** Supriyadi, A., & Dupri. (2020). Peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 112-119. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5609](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5609)



## PENDAHULUAN

Pada saat ini sistem pendidikan di dunia terganggu oleh adanya wabah Covid-19 (Setiyawan, Kresnapati, & Setiawan, 2020). Covid-19 merupakan penyakit yang diidentifikasi penyebabnya adalah virus corona yang menyerang saluran pernapasan. Penyakit ini pertama kali dideteksi kemunculannya di Wuhan, Tiongkok (Lee & Hsueh, 2020; Zhu et al., 2020). Berdasarkan fenomena alam berupa wabah penyakit virus corona COVID 19 ini, seluruh dunia termasuk Indonesia sudah banyak memakan korban hingga puluhan ribu manusia yang terjangkit penyakit virus corona ini.

Dalam menghambat penularan mata rantai virus corona ini, Pemerintah memberikan pernyataan proses belajar mengajar dilakukan dengan jarak jauh, belajar di rumah,

dilakukan secara daring baik dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA Sederajat sampai Perguruan Tinggi. Para guru diwajibkan menguasai belajar dengan sistem daring dan diaplikasikan terhadap siswa sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar. Sehingga sistem pembelajaran berubah secara drastis dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran di rumah secara daring (Setiyawan, Kresnapati, & Setiawan, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah daring memiliki arti terhubung melalui jejaring komputer, internet dan sebagainya. Memiliki arti yang sama dengan *online*, aktivitas daring terjadi ketika perangkat elektronik seperti komputer, laptop, maupun ponsel terhubung ke internet. Menurut Syarifudin (2020) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka. Diperkuat oleh Rahmatullah (2019) menyatakan bahwa penggunaan media *offline* dan *online* harus digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman.

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. *Social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan system pembelajaran daring melalui aplikasi pembelajaran daring yang sudah ada. Menurut Jayul dan Irwanto (2020) di tengah pandemi covid-19 kegiatan belajar mengajar disarankan menggunakan model pembelajaran daring dan tidak semua metode pembelajaran daring dapat digunakan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan aspek psikomotor (gerak) yang bersifat praktikum. Metode yang memiliki aplikasi video dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, kelas virtual, pesan suara, email, aplikasi Whatsapp, Classroom dan *video streaming online*. Pembelajaran daring ini dapat dilakukan secara baik dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus covid-19.

Dari banyaknya mata pelajaran yang diajarkan secara daring di sekolah pada masa pandemi covid-19 ini, pembelajaran praktek olahraga khususnya materi bolavoli merupakan sebuah tantangan bagi guru pendidikan jasmani dalam mengajar. Pembelajaran bolavoli ini mengajarkan bermacam-macam teknik-teknik dasar bermain bolavoli kepada siswa, sehingga akan menyulitkan dalam mengajari siswa jika menggunakan sistem daring. Murtiyono (2015) menyatakan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pendidikan jasmani. Sedangkan menurut Hidayat (2017) permainan bolavoli merupakan jenis olahraga yang membutuhkan keterampilan dan penguasaan teknik.

Sadikin dan Hamidah (2019) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat siswa ataupun mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama

proses pembelajaran daring. Lemah sinyal internet dan mahal biaya kuota internet menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring. Akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bolavoli menggunakan sistem daring terhadap siswa yang mengalami dampak pandemi Covid-19 yang mempengaruhi proses pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi bolavoli. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode daring. Tempat dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat dengan cara pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Meet* dan *Google Form*. Menurut [Jannah \(2015\)](#) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan cara guru untuk berpikir kreatif guna memecahkan masalah di kelasnya dan dalam membelajarkan siswa. Pemilihan instrumen penelitian ini adalah dengan memberikan pembelajaran melalui penugasan dan kuis dari setiap pertemuan kelas virtual, adapun teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, kepustakaan dan penilain dengan teknik analisis data Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran daring bolavoli, penulis melakukan penilaian.

**Tabel 1. Format Penilaian Pembelajaran Daring Bolavoli**

Aspek yang Dinilai	Kualitas Koognitif			
	1	2	3	4
Tugas gambar lapangan bolavoli Ulangan 1				
Tugas Pengaruh Pandemi Terhadap Pendidikan dan Olahraga Ulangan 2				
<b>Jumlah</b>				
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>24</b>		

(Herlina & Widoyoko, 2018)

Skala Nilai:

4= Amat Baik

3= Baik

2= Cukup Baik

1= Kurang Baik

Setelah didapatkan skor masing- masing siswa, selanjutnya dilakukan penghitungan sebagai berikut.

$$Nilai\ total = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran pendidikan jasmani MA Madinatun Najah Rengat, maka apabila tuntas mendapatkan nilai 70. Ketuntasan tercapai apabila 80% siswa dan siswi mampu melakukan pembelajaran daring dengan nilai minimum 70. Maka kelas itu dinyatakan lulus. Adapun rumus yang digunakan untuk menentuka ketuntasan sebagai berikut.

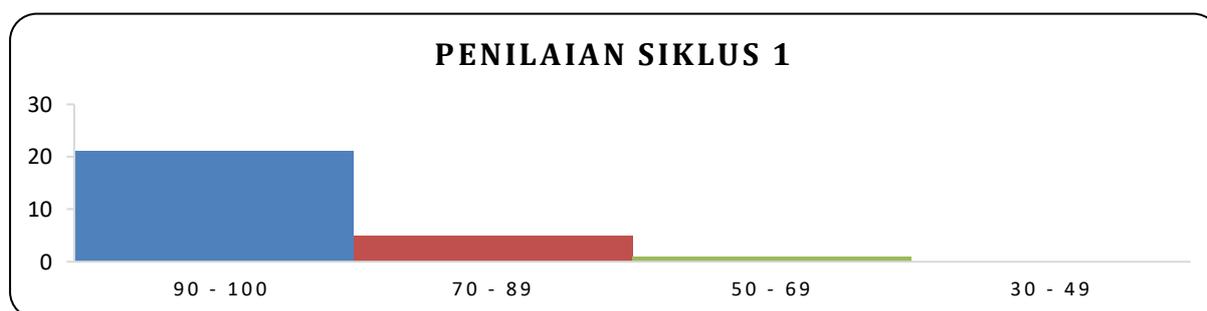
$$P = \frac{F}{N} \times 100 \text{ (Sudijono, 2010)}$$

Keterangan:

- P : Angka presentase maksimal  
F : Frekuensi siswa yang tuntas  
N : Jumlah siswa

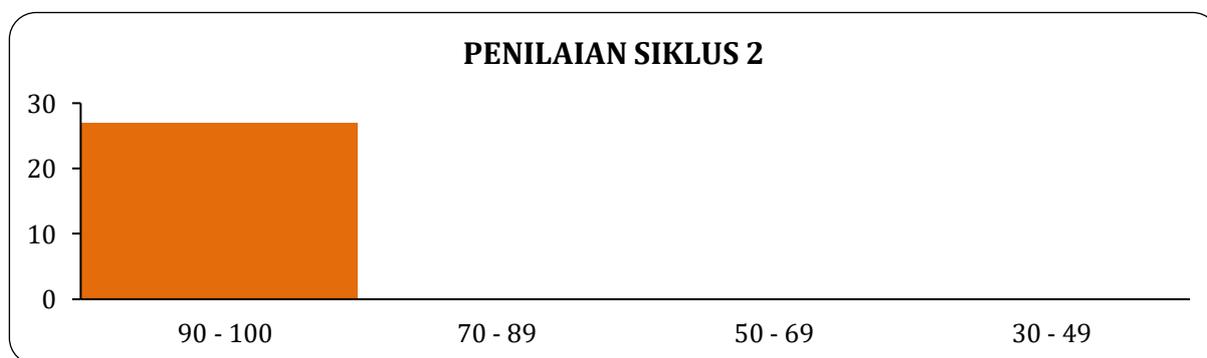
### HASIL PENELITIAN

Pada pertemuan pertama peneliti hanya ingin melihat daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan dan siswa dapat merespon atau tidak dalam materi tersebut dengan menggunakan belajar daring. Adapun hasil pada siklus I terdapat pada grafik 1.



Grafik 1. Histogram Ketuntasan Siswa Pada Siklus I Dalam Pembelajaran Daring Bolavoli Pada Siswa Kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat

Tahap akhir pelaksanaan refleksi pada siklus ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan selama pembelajaran dengan kelas virtual. Refleksi untuk nilai unjuk kerja pada pembelajaran daring dengan permainan bolavoli siklus I adalah rata-rata perolehan kemampuan belajar daring kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat sebesar 78 % dalam kategori "Sangat kompeten" dengan jumlah 21 siswa, 5 siswa dalam kategori kompeten dengan persentase 18%, dan 1 siswa dalam kategori cukup kompeten dengan persentase 4%. Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan materi tentang teknik *smash*, blok dan permainan voli mini. Adapun hasil pada siklus II terdapat pada grafik 2.



Grafik 2. Histogram Ketuntasan Siswa Pada Siklus II Dalam Pembelajaran Daring Kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat

Perolehan data siklus II pembelajaran daring pada teknik materi bolavoli siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat, dengan rata-rata 100 dalam kategori "sangat kompeten". Dapat dilihat bahwa terdapat 27 siswa mampu memperoleh nilai tuntas

dengan persentase 100%. Pada siklus II ini terjadi peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Maka dari itu, perolehan nilai secara individual siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75). Data yang diperoleh mulai dari pembelajaran daring, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. pada siklus I terdapat 21 siswa yang tuntas dan pada siklus II terdapat 27 siswa yang tuntas. Untuk lebih jelasnya terpapar pada grafik 3.



**Grafik 3. Hasil Ketuntasan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Materi Bolavoli Pembelajaran Daring Siswa Kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat**

Dari data ketuntasan kemampuan siswa dari pembelajaran daring siklus I dan siklus II di atas dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan kemampuan siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat, pada siklus I terdapat 96% (26 siswa), dan siklus II terdapat 100% (27 siswa). Pada siklus I dan siklus II terdapat perubahan nilai pada siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat, Dari hasil penilaian pada siklus II yang mengalami peningkatan 100% maka dikategorikan berhasil dalam upaya meningkatkan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring pada siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat. Pelaksanaan pembelajaran daring siswa kelas XII MIPA 2 MA Madinatun Najah Rengat dalam Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dengan subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Persentase siklus I 96 % dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 26 orang dan Siklus II menjadi 100% dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 27 orang. Dari hasil penilaian pada siklus II yang mengalami peningkatan 100% maka dikategorikan berhasil dalam upaya meningkatkan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus 4 pertemuan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar bolavoli dapat dibuktikan dari hasil akhir penilaian siklus II dengan persentase 100 % siswa yang tuntas dengan KKM 75. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran yang menarik dan membuat siswa lebih aktif sehingga menyenangkan. Dilihat dari jumlah siswa yang melakukan pembelajaran daring dalam materi bolavoli, pada siklus pertama ini sudah mengalami kenaikan yang berarti bahkan bisa dibilang sudah baik kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran daring. Pada siklus pertama terlihat hanya ada 1 siswa yang belum bisa melebihi nilai KKM. Jadi masih ada 4% siswa di kelas XII MIPA 2 yang belum bisa melakukan pembelajaran daring dengan benar dan

nilainya masih dibawah KKM dalam siklus pertama ini, sementara 96 % siswa sudah dapat melakukan pembelajaran daring.

Pada Pelaksanaan pembelajaran daring di siklus II ini sudah tidak ada siswa yang belum bisa melakukan pembelajaran daring dengan baik atau dapat dikatakan nilainya masih dibawah KKM. Karena sudah dilakukan penyampaian materi dan perbaikan nilai ujian terhadap siswa yang belum mencapai KKM, dengan asumsi siswa lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari guru karena tugas yang diberikan menyangkut nilai atau hasil dari ujian, sehingga seluruh siswa berhasil melampaui nilai KKM 75.

Dalam pembelajaran daring berhasil menumbuhkan kepuasan dan motivasi dalam belajar. Hal ini terbukti karena siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran daring bolavoli sehingga siswa menjadi berminat dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring materi bolavoli dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini mampu memberikan inovasi yang baru dalam pembelajaran di sekolah. Dalam mengikuti pembelajaran bolavoli, peserta didik menjadi sangat antusias dan sangat gembira. [Sadikin dan Hamidah \(2019\)](#) menyatakan pembelajaran daring efektif, karena kelas virtual ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring ini merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online serta dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas dan juga bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar ([Kuntarto, 2017](#)).

Pelaksanaan pembelajaran daring memungkinkan siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan mengirim tugas yang diberikan guru tanpa harus bertemu secara fisik di kampus. Tindakan ini bisa mengurangi timbulnya kerumunan massa di sekolah seperti yang terjadi pada pembelajaran tatap muka. merekomendasi bahwa menjaga jarak dapat mencegah penularan Covid-19. Jadi untuk saat ini saran dari peneliti, kita tetap mengikuti kebijakan dari Menteri Pendidikan untuk tetap melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan upaya memutuskan mata rantai penyebaran virus corona COVID 19 sampai dengan keadaan sudah benar- benar membaik.

Namun dari sisi lain terdapat berbagai macam kendala dalam pembelajaran daring, adapun kelemahan dari pembelajaran daring. Seperti siswa tidak terlalu serius dalam memperhatikan materi yg disampaikan, siswa bermasalah dengan jaringan, quota internet, dan ada yang tidak memiliki handphone. [Sulata dan Hakim \(2020\)](#) juga mengatakan terdapat beberapa kendala pembelajaran daring yang di tingkat Universitas, kendala tersebut meliputi paket kuota data dan sinyal yang minim ditambah dengan teknis perkuliahan yang memberatkan mahasiswa dengan penugasan yang banyak dengan deadline pengerjaan yang pendek. Ada sebagian siswa yang tidak bisa masuk kedalam *link* yang sudah dibagikan, siswa juga dengan mudah menjawab soal dan tugas yang diberi oleh guru dengan menconci paste dari internet. Siswa hanya memahami pembelajaran dari materi yang diberi, namun untuk praktik sebagian tidak memahami. Sedangkan kelebihan dari pembelajaran daring ini, siswa jadi bisa menggunakan media virtual maupun kelas online dengan baik, mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Pelaksanaan pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan perkuliahan dari rumah masing-masing. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan mengirim tugas yang diberikan guru tanpa harus bertemu secara fisik di kampus.

## KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis daring memberikan dampak yang positif bagi siswa yang didapat dari proses pembelajaran dengan daring dapat berlangsung bersama dengan teman-teman. Kemudian efisiensi waktu dan biaya dalam pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menghabiskan waktu berjam-jam untuk belajar di kelas. Keutamaan selanjutnya adalah bahan belajar dapat diakses kapan saja dengan kecanggihan teknologi, materi materi pembelajaran tersebut dapat diunduh dan dapat dipelajari kapan saja tanpa dibatasi waktu.

Perlu diingat juga bahwa sehebat apapun kemajuan teknologi pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga pembelajaran konvensional tetap dibutuhkan. Bagaimanapun pembelajaran tatap muka merupakan pengalaman pembelajaran terbaik yang pernah ada dan tidak bisa secara total digantikan dengan kemajuan teknologi apapun, namun dari sisi lain terdapat berbagai macam kendala dalam pembelajaran daring, siswa tidak terlalu serius dalam memperhatikan materi yg di sampaikan, siswa bermasalah dengan jaringan, kuota internet dan ada yang tidak memiliki handphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Herlina, S., & Widoyoko, S. E. . (2018). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Desain dan Produksi Kriya Teksril. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 4(1), 35–47. <https://doi.org/10.37729/jpse.v4i1.4891>
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bolavoli*. Jakarta: Anugrah.
- Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. In *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM* (pp- 27–32). Universitas Lampung.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Lee, P. I., & Hsueh, P. R. (2020). Emerging threats from zoonotic coronaviruses-from SARS and MERS to 2019-nCoV. *Journal of Microbiology, Immunology and Infection*. <https://doi.org/10.1016/j.jmii.2020.02.001>
- Murtiyono, E. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Bolavoli Mini Melalui Tutor Sebaya Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 1613–1620.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2019). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 187-192. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20887>
- Setiyawan., Kresnapati, P., & Setiawan, D. A. (2020). Analisis perkuliahan daring mahasiswa PJKR Universitas PGRI Semarang sebagai dampak pandemi covid 19. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 25-32. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5148](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5148)
- Sudijono, A (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sulata, M., & Hakim, A. (2020). Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNESA di Masa Pandemi Covid - 19. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3). 1-10.
- Syarifudin, A. . (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Zhu, N., Zhang, D., Wang, W., Li, X., Yang, B., Song, J., ... Tan, W. (2020). A Novel Coronavirus from Patients with Pneumonia in China, 2019. *The New Engl and Journal of Medicine*, 1-7. <https://doi.org/10.1056/NEJMoa2001017>



## Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan *smash* pembelajaran bolavoli

### *The use of modification methods in improving volleyball learning smash skills*

<sup>1</sup>Ardi Noprian, <sup>2</sup>Zulrafla, <sup>\*3</sup>Kamarudin

<sup>1</sup>Sekolah Menengah Kejuruan Kansai, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2,\*3</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 16 June 2020; Accepted 07 December 2020; Published 17 December 2020



#### ABSTRAK

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran di sekolah sebagian besar ditentukan oleh metode yang dilakukan. Penerapan metode yang tepat akan memberikan hasil yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pembelajaran bolavoli. Subjek penelitian ini yaitu 39 siswa laki-laki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data ini menggunakan kemampuan siswa dalam melakukan metode modifikasi pada pembelajaran *smash* bolavoli menggunakan tes penampilan (psikomotor). Hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan prestasi belajar bolavoli yang memuaskan dengan menggunakan metode modifikasi. Pada penilaian sebelum siklus ketuntasan siswa sebesar 12,8% (5 orang), ketuntasan siswa pada penilaian siklus I juga sebesar 12,8% (5 orang), sedangkan ketuntasan siswa pada penilaian siklus II sebesar 43,6% (17 orang). Hal ini membuktikan bahwa metode modifikasi mampu meningkatkan keterampilan *smash* permainan bolavoli siswa kelas XI SMK Kansai Pekanbaru. Rekomendasi penelitian ke depannya, diharapkan peneliti lain agar menggunakan metode modifikasi ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dengan lebih menarik dan kreatif dalam memodifikasinya serta menggunakan jumlah sampel yang banyak.

**Kata Kunci:** Modifikasi; *Smash*; Bolavoli

**\*Corresponding Author**

Email: kamarudin@edu.uir.ac.id

#### ABSTRACT

The success of teachers in the learning process in schools is largely determined by the method used. Applying the right method will give good results. This study aims to determine the increase in volleyball learning ability. The subjects of this study were 39 male students. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This data collection uses the ability of students to make modification methods in volleyball *smash* learning using performance tests (psychomotor). The results of this study are an increase in the satisfactory learning achievement of volleyball using the modified method. In the assessment before the student completeness cycle was 12.8% (5 people), the student completeness in the first cycle assessment was also 12.8% (5 people), while the student completeness in the second cycle assessment was 43.6% (17 people). This proves that the modification method is able to improve the volleyball game *smash* skills of class XI students of SMK Kansai Pekanbaru. In future research recommendations, it is hoped that other researchers will use this modified method in learning physical education in schools to be more interesting and creative in modifying it and using a large number of samples.

**Keywords:** Modification; *Smash*; Volleyball



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)

**How To Cite:** Noprian, A., Zulrafla, & Kamarudin. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan *smash* permainan bolavoli *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120-127. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)



#### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani seyogyanya dimaknai sebagai bentuk pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam arti menyeluruh, yaitu memanusiaikan manusia secara utuh. Suatu proses mendidik melalui media aktivitas jasmani, yakni suatu upaya membentuk sehat jasmani yang berdampak pada sehat rohani, sehat mental, sehat sosial, dan bahkan sehat spiritual (Abduljabar, 2014). Pendidikan jasmani merupakan program dari

bagian pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yaitu fisik, gerak, mental, dan sosial (Haris, 2018). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki dua keuntungan utama yaitu keuntungan fisik dan edukasi (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Aktifitas jasmani pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia didalam kehidupannya agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik. Akan tetapi, dimana sekarang ini menuntut manusia akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bekerja. Dengan kondisi yang demikian, olahraga menjadi sesuatu yang jarang dilakukan, jika hanya bisa dilakukan dalam waktu luang siang hari (Mubarok, 2015). Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya (Erfayliana, 2015). Melalui mata pelajaran pendidikan jasmani diajarkan bermacam-macam olahraga yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Hasrion, Sari & Gazali, 2020), khususnya pada penelitian ini adalah pembelajaran bolavoli.

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran di sekolah sebagian besar ditentukan oleh metode yang dilakukan. Perlu untuk menentukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan keterampilan dasar pada cabang olahraga (Cvetković et al dalam Rusmanto, Lardika, & Muspita, 2020). Penerapan metode yang tepat akan memberikan hasil yang baik. Masalahnya adalah bagaimana menyampaikan pelajaran itu agar mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Untuk itu guru harus terampil memilih metode yang digunakan agar materi yang diajarkan dapat dipahami siswa. Peran metode pengajaran sangat menentukan sekali untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Gazali (2016) guru bidang studi pendidikan jasmani di sekolah harus mampu memilih metode yang cocok dan tepat, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan prestasi belajar akan tercapai dengan baik ketika semua faktor mendukung, seperti metode pengajaran, dengan metode yang menarik yang dapat menjadi jembatan untuk mencapai kompetensi (Maesaroh, 2013).

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang memasyarakat di Indonesia (Ismoko & Sukoco, 2013). Bolavoli merupakan cabang olahraga yang cara bermainnya dengan melewatkan bola di atas net, dengan maksud dan tujuannya dapat menjatuhkan bola ke dalam petak lapangan lawan dan untuk mencari kemenangan dalam bermain (Hanggara & Ilahi, 2018). Dalam permainan bolavoli kita perlu menguasai teknik dasar yang meliputi servis, *passing*, *smash*, dan *block* (Gazali, 2016a). Salah satu kesulitan yang dialami siswa adalah menguasai teknik dasar yaitu keterampilan *smash*. *Smash* merupakan taktik menyerang yang paling efektif untuk dilakukan karena dapat mematahkan perlawanan dan pertahanan lawan (Zulhermandi, Saputra, & Wakidi dalam Candra & Henjilito, 2018). Oleh karena itu, teknik *smash* sangat penting dikuasai oleh seorang pemain, karena pemain yang memiliki keterampilan *smash* yang tinggi mempunyai peluang yang besar untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan (Maifa, 2019).

*Smash* merupakan perpaduan gerakan yang tidak dapat dipisahkan. Kerjasama antar otot antara lain otot lengan, otot perut, otot tungkai, otot pinggul, otot bahu, dan kelentukkan tolok sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan *smash* (Fallo & Hendri, 2016). *Smash* mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat. Untuk melakukan *smash* dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan,

pukulan, dan pendaratan (Supriyanto & Martiani, 2019).

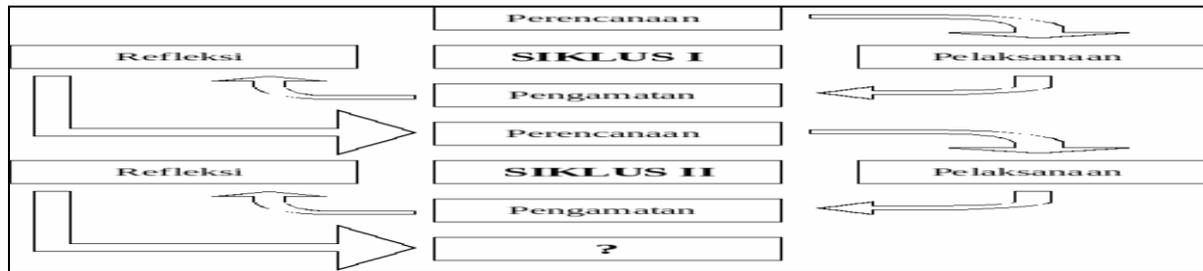
Dari kesenjangan yang ada, maka penulis melakukan modifikasi pada metode pembelajaran agar siswa mampu melaksanakan *smash* dengan baik dan benar. Pengertian modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan (Bangun, 2018). Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajarannya. Modifikasi lingkungan ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti modifikasi peralatan (Irwanto, 2016). Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan (Saputra, 2015). Adapun metode modifikasi pembelajaran yang diterapkan adalah dengan menggunakan ban kendaraan roda dua bekas. Pada pelaksanaannya, pertama ban dibariskan di belakang net dengan susunan satu buah ban, dua buah ban dan tiga buah ban. Sedangkan ukuran tinggi net pada awalnya menggunakan ukuran net putri yaitu 2.24 m, baru kemudian menggunakan ukuran net yang sebenarnya untuk putra yaitu 2.43 m. Selanjutnya, siswa berbaris berjajar di belakang ban dan melakukan gerakan melompat dalam lingkaran ban hingga lompatan ban terakhir sambil melakukan gerakan *smash* permainan bolavoli. Sedangkan guru atau salah satu siswa berdiri di atas kursi di depan net dengan memegang bolavoli, kemudian melambungkan bolavoli tersebut di atas net ke arah siswa yang akan melakukan gerakan *smash*.

Dari hasil pengamatan peneliti bahwa SMK Kansai Kota Pekanbaru memiliki sarana dan prasarana olahraga yang cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bolavoli. Pada SMK Kansai Kota Pekanbaru juga terdapat beberapa ekstrakurikuler sebagai penunjang dan penyaluran bakat para siswanya. Namun perkembangan olahraga di SMK Kansai Kota Pekanbaru dapat dikatakan belum cukup membanggakan, karena masih jarang siswa yang mendapatkan prestasi terutama pada cabang olahraga bolavoli. Dalam permainan bolavoli siswa masih banyak mengalami kendala saat melakukan teknik *smash*. Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli di SMK Kansai Kota Pekanbaru adalah pada saat latihan *smash*, masih ada banyak siswa yang memiliki kemampuan *smash* kurang baik dan sebagian siswa lainnya memiliki kemampuan *smash* yang baik. Sering kali siswa dalam *smash* bola tidak mampu menyebrang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bolavoli atau keluar dari lapangan permainan bolavoli. Hal tersebut dikarenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat pada sasaran atau target.

Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan metode modifikasi dapat mengatasi semua permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bolavoli di SMK Kansai Kota Pekanbaru. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan pembelajaran *smash* bolavoli dengan menggunakan metode modifikasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MO 2 SMK Kansai Kota Pekanbaru sejumlah 39 orang. Adapun prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun penelitian ini menggunakan teknik model siklus I, siklus II, observasi, dokumentasi, RPP dan rubrik penilaian. Analisis data yang dilakukannya itu untuk mengolah, meneliti, melaporkan dan membandingkan hasil penelitian masing masing siklus terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah melalui metode modifikasi dalam pembelajaran *smash* bolavoli. Data diklarifikasikan sebagai data kuantitatif, data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan nilai proses antar siklus, yang dianalisis adalah nilai proses pembelajaran yang telah melalui metode modifikasi sebanyak dua siklus data yang dibandingkan hasilnya dapat mencapai batas ketercapaian atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## HASIL

Untuk memperoleh data dilakukan sebanyak tiga kali penilaian dengan menggunakan tes unjuk kerja. Satu kali penilaian dilaksanakan sebelum siklus, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan *smash* permainan bolavoli siswa kelas XI MO2 SMK Kansai Kota Pekanbaru. Selanjutnya pada setiap minggunya dilaksanakan perencanaan siklus dan melakukan penilaian dengan menggunakan tes unjuk kerja. Adapun hasil perolehan nilai dari tes unjuk kerja selama pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penilaian Kemampuan *Smash* Permainan Bolavoli Sebelum Siklus

Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
17	85	5	12.8 %	Tuntas
16	80	12	30.8 %	Tuntas
15	75	10	25.6 %	Tuntas
14	70	12	30.8 %	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>100 %</b>	

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa pada penilaian sebelum siklus nilai maksimum 85 sebanyak 5 siswa (12.8%) dan nilai minimum 70 sebanyak 12 siswa (30.8%). Selanjutnya dilakukan perencanaan siklus dan melakukan penilaian tes unjuk kerja. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh data hasil penilaian dengan perolehan nilai tiap-tiap siswa seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Kemampuan *Smash* Permainan Bolavoli Siklus I

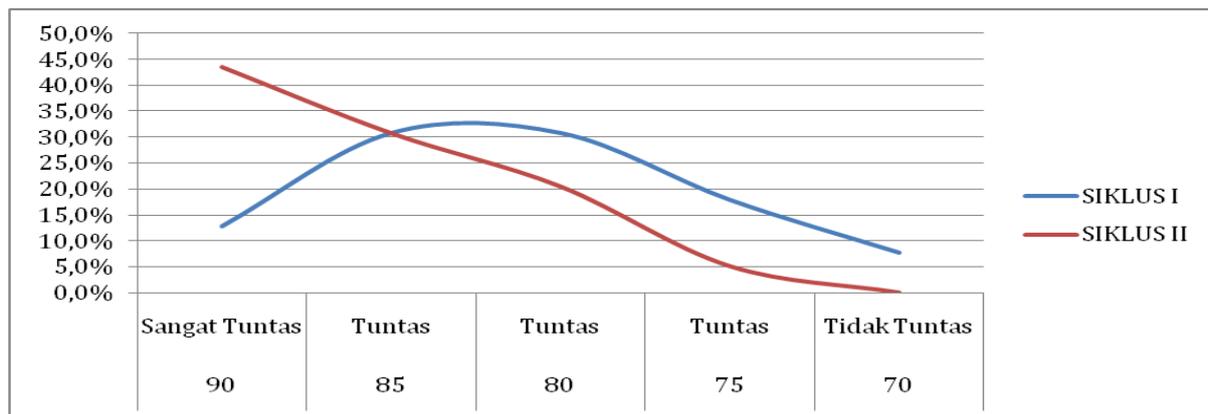
Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
18	90	5	12.8 %	Sangat Tuntas
17	85	12	30.8 %	Tuntas
16	80	12	30.8 %	Tuntas
15	75	7	17.9 %	Tuntas
14	70	3	7.7 %	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>100 %</b>	

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa pada penilaian siklus I nilai maksimum 90 sebanyak 5 siswa (12.8 %) dan nilai minimum 70 sebanyak 3 siswa (7.7 %).

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Kemampuan Smash Permainan Bolavoli Siklus II**

Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
18	90	17	43.6 %	Sangat Tuntas
17	85	12	30.8 %	Tuntas
16	80	8	20.5 %	Tuntas
15	75	2	5.1 %	Tuntas
14	70	0	0 %	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>100 %</b>	

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa pada penilaian siklus II nilai maksimum 90 sebanyak 17 siswa (43.6 %) dan nilai minimum 75 sebanyak 2 siswa (5.1 %). Persentase perolehan nilai seperti yang tertera pada tabel di atas disajikan dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa Siklus I dan Siklus II**

Dari gambar 2 yang disajikan di atas, dapat dilihat peningkatan kemampuan smash permainan bolavoli siswa kelas XI MO2 SMK Kansai Kota Pekanbaru melalui metode modifikasi. Gambar di atas menunjukkan pada umumnya siswa mengalami peningkatan dalam hal perolehan nilai pada setiap siklus.

Berdasarkan deskripsi data yang dipaparkan sebelumnya dengan sampel siswa kelas XI MO2 SMK Kansai Kota Pekanbaru yang berjumlah 39 siswa, diperoleh nilai dan persentase yang bervariasi. Pada penilaian sebelum siklus nilai maksimum 85 sebanyak 5 siswa (12.8%) dan nilai minimum 70 sebanyak 12 siswa (30.8 %). Penilaian siklus I nilai maksimum 90 sebanyak 5 siswa (12.8%) dan nilai minimum 70 sebanyak 3 siswa (7.7%). Penilaian siklus II nilai maksimum 90 sebanyak 17 siswa (43.6 %) dan nilai minimum 75 sebanyak 2 orang siswa (5.1 %).

Merujuk pada data di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan perolehan nilai yang cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada tabel baik pada siklus I maupun siklus II. Dari total sampel sebanyak 39 siswa dapat diketahui bahwa pada siklus II sebanyak 17 siswa (43.6%) memperoleh kategori nilai baik sekali, 20 siswa (51.3%) memperoleh kategori nilai baik dan 2 siswa (%) memperoleh kategori nilai cukup. Hal ini membuktikan bahwa metode modifikasi mampu meningkatkan kemampuan smash permainan bolavoli siswa kelas XI MO2 SMK Kansai Kota Pekanbaru.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan pembelajaran *smash* bolavoli dengan menggunakan metode modifikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan terlihat terjadi peningkatan kemampuan pembelajaran *smash* bolavoli dengan menggunakan metode modifikasi dilihat dari siklus 1 ke siklus 2. Temuan dari penelitian ini diperkuat dengan temuan Prayoga (2016), serta Yuniawan, Setyawati, dan Yuwono (2012) yang menyatakan metode modifikasi ini merupakan suatu model pembelajaran inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar servis bolavoli. Selanjutnya Effendy, Kharisma dan Ramadhan (2020) serta Haprabu (2017) juga menyatakan dalam temuan penelitiannya bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media bola modifikasi dan permainan sederhana 3 on 3 dapat meningkatkan hasil belajar hasil pembelajaran kemampuan *passing* bawah bolavoli. Selain metode modifikasi ini bisa diterapkan pada pembelajaran bolavoli, metode modifikasi ini juga bisa meningkatkan kebugaran jasmani siswa (Kusmiyati, Soegiyanto, & Rahayu, 2014), dan juga dapat meningkatkan kegembiraan dalam belajar siswa (Showab & Djawa, 2019). Berdasarkan temuan-temuan penelitian terdahulu tersebut, maka metode modifikasi ini efektif digunakan oleh guru-guru pendidikan jasmani di sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang metode modifikasi pada pembelajaran *smash* permainan bolavoli kelas XI MO2 SMK Kansai Kota Pekanbaru diperoleh kesimpulan yaitu metode modifikasi dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan *smash* pembelajaran bolavoli siswa kelas XI SMK Kansai Kota Pekanbaru. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya menggunakan 1 kelas untuk penelitian. Sedangkan rekomendasi penelitian ke depannya diharapkan peneliti lain agar menggunakan metode modifikasi ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dengan lebih menarik dan kreatif dalam memodifikasinya dan menggunakan jumlah sampel yang banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2014). Memperkokoh Pendidikan Karakter Melalui Mediasi Aktivitas Jasmani Berbasis Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 97-107. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2180>
- Bangun, M. W. A. (2018). Pemanfaatan Hasil Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SLB-YPAC Cabang Medan. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 97-106. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9553>
- Candra, A., & Henjilito, R. (2018). Pengaruh Latihan Pukulan Menggunakan Imagery Terhadap Hasil *Smash* permainan Bolavoli. *Journal Sport Area*, 3(2), 102-110. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(2\).1611](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(2).1611)
- Effendy, F., Kharisma, Y., & Ramadhan, R. (2020). Penggunaan Modifikasi Permainan Bolavoli Untuk Meningkatkan Kemampuan *Passing* Bawah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 1-14.
- Erfayliana, Y. (2015). Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 302-315.

- Fallo, I. S., & Hendri. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Smash Permainan Bolavoli Melalui Pembelajaran Gaya Komando. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 10–19. <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v5i1.309>
- Gazali, N. (2016a). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Servis Atas Atlet Bolavoli. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v3i1.6496>
- Gazali, N. (2016b). Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56–62. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(1\).373](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(1).373)
- Hanggara, D., & Ilahi, B. R. (2018). Implementasi Ekstrakurikuler Bolavoli Di SMA N 1, 2 Dan 3 Bengkulu Tengah. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 16–22. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9182>
- Haprabu, E. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi dan Permainan Sederhana pada Siswa Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 17(1), 61–72. <https://doi.org/10.36728/jis.v17i1.706>
- Haris, I. N. (2018). Model Pembelajaran Peer Teaching dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. *Biomartika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1).1–10.
- Hasrion, Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar shooting sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16–24. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119)
- Irwanto, E. (2016). Metode Pembelajaran dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 102–118.
- Ismoko, A. P., & Sukoco, P. (2013). Pengaruh Metode Latihan dan Koordinasi Terhadap Power Tungkai Atlet Bolavoli Junior Putri. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i1.2339>
- Kusmiyati., Soegiyanto., & Rahayu, S. (2014). Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bolavoli Mini “Serpasing” Pembelajaran Penjasorkes Sd Kelas V. *Journal of Physical Education and Sports*, 3(2), 73–77.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Maifa, S. (2019). Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan dan Daya Ledak Otot Tungkai dengan Kemampuan Smash dalam Permainan Bolavoli pada Mahasiswa Penjaskesrek Angkatan 2017/2018 STKIP Paris Berantai Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 122–129. <https://doi.org/10.33659/cip.v7i1.126>
- Mubarok, H. (2015). Analisis Profil Tingkat Kesegaran jasmani pemain futsal Anker FC Tahun 2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Prayoga, A. S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Melalui Penggunaan Modifikasi Bola. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(1), 1-12. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v2i1.652](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.652)
- Rusmanto, Lardika, R. A., & Muspita. (2020). Efektivitas metode resiprokal terhadap keterampilan dasar bermain sepakbola: Studi eksperimen. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 1-8. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5165](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5165)
- Saputra, I. (2015). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 35-41. <https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6112>
- Showab, A. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 307-312.
- Supriyanto, & Martiani. (2019). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan terhadap Keterampilan Smash dalam Permainan Bolavoli. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 3(1), 74-80. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.829>
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2), 44-60.
- Yuniawan, A. E., Setyawati, H., & Yuwono, C. (2012). Modifikasi Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Permainan Bola Voli Mini Berlapis. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(4), 185-189. <https://doi.org/10.15294/active.v1i4.517>



## Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu

### *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Model: Increased creativity, cooperation and soccer skills for deaf students*

\*<sup>1</sup>Ibastanta Sembiring, <sup>2</sup>Beltasar Tarigan, <sup>3</sup>Dian Budiana

\*<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Received: 30 September 2020; Accepted 16 December 2020; Published 21 December 2020



#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan kreatifitas, kerjasama, keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan desain penelitian adalah *pretest* and *posttest* desain. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SLB Negeri Cicendo dan sampelnya adalah siswa kelas X yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Instrumen penelitan adalah kreatifitas yang dikembangkan dari penelitian Juliantine (2010) dan instrumen keterampilan bermain sepakbola menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument Components*). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kreatifitas pada siswa tunarungu, (2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama pada siswa tunarungu, (3) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu, (4) terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. Mengacu pada hasil analisis dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi bagi peneliti lain yang berminat untuk menjawab penemuan-penemuan baru yaitu mengenai tidak adanya pengaruh pada variabel kreativitas, kerjasama, keterampilan sepakbola melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut mungkin adanya kelemahan pada peneliti mengenai metode penelitian, tehnik pengambilan data, dan sampel yang terlibat.

**Kata Kunci:** Model Kooperatif; *Team Games Tournament*; Kreatifitas, Kerjasama; Sepakbola

**\*Corresponding Author**

Email: [ibastantasembiring@gmail.com](mailto:ibastantasembiring@gmail.com)

#### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine and examine the effect of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model on increasing creativity, cooperation, soccer skills in deaf students. The method used was an experimental method with a research design was a *pretest* and *posttest* design. The population in this study were students of SLB Negeri Cicendo and the sample was 20 grade students. The sampling technique is total sampling. The research instrument is creativity developed from Juliantine's research (2010) and the instrument for playing football skills using GPAI (*Game Performance Assessment Instrument Components*). The results showed that: (1) there was an effect of the *Team Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model on creativity in deaf students, (2) there was an influence of the *Team Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model on cooperation among deaf students, (3) There is the influence of the *Team Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model on the skills of playing football in deaf students, (4) there are differences in the *Team Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model and the conventional learning model on creativity, cooperation, and football playing skills of deaf students. Referring to the results of the analysis and research conclusions, the authors provide several recommendations for other researchers who are interested in answering new findings, namely regarding the absence of influence on the variables of creativity, cooperation, football skills through the *Team Games Tournament* learning model. This may be a weakness in the researcher regarding the research method, data collection techniques, and the sample involved.

**Keywords:** Cooperative Model; *Team Games Tournament*; Creativity, Cooperation; Football



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)

**How To Cite:** Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128-140. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)



## PENDAHULUAN

Aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya terbatas dengan fasilitas pembelajaran tetapi harus mampu menjadikan siswa berperan aktif sehingga untuk memenuhi harapan dibutuhkan model pembelajaran aktif (*active learning*) untuk menunjang keberhasilan belajar. Maksud dari pembelajaran aktif yaitu untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Rosida & Suprihatin, 2020). Pembelajaran aktif pada dasarnya menunjukkan bahwa belajar lebih bermakna dan bermanfaat apabila siswa menggunakan alat indra mulai dari telinga, mata, sekaligus berfikir mengelola informasi dan ditambah dengan mengerjakan sesuatu yang bermanfaat, tidak hanya bagi dirinya sendiri tapi juga bagi diri orang lain (Avana, 2018). Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Satu cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan membagi peserta dengan berpasang-pasangan dan menyusun partner belajar (Gumilar & Sulisty, 2015).

Efektifitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan. Efektivitas berkaitan dengan penggunaan waktu sebaik-baiknya untuk memberikan materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa dengan meminimalkan kesalahan yang bisa terjadi dalam suatu episode pembelajaran (Prayogo, 2013). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat meningkatkan keterampilan dan perkembangannya dibandingkan dengan kemampuan sebelumnya dalam setiap periode (Rustanto, 2017).

Pendidikan Jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Pahliwandari, 2017). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki dua keuntungan utama yaitu keuntungan fisik dan edukasi (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Keuntungan fisik meliputi: kebugaran, keterampilan gerak, dan kebiasaan melakukan aktivitas fisik (gaya hidup aktif). Sedangkan keuntungan edukasi meliputi: sosial, afektif, dan kognitif. Pengalaman belajar pendidikan jasmani yang diperoleh siswa di sekolah pada dasarnya merupakan proses penanaman nilai-nilai edukasi melalui aktivitas fisik dan olahraga yang disediakan oleh gurunya, yang pada gilirannya kebiasaan baik tersebut dapat dipraktekkan oleh siswa pada kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat sepanjang hidupnya. Adapun yang membedakan mata pelajaran pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, dimana manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik (Kurnia, 2018). Siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK

memperoleh kebugaran yang lebih baik, aktif dalam mengikuti penjelasan guru dan selalu konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, tentunya ini juga bergantung pada pelaksanaan pembelajaran PJOK yang dilakukan secara prosedur, tentunya proses pembelajaran menjadi bagian penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Mukhit, 2016). Pendidikan jasmani adaptif disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Hal ini disebabkan gerak merupakan kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dan tanpa gerak manusia tidak akan mampu mempertahankan hidupnya, baik dari aspek kesehatan, pertumbuhan fisik, perkembangan mental sosial dan intelektual. Siswa yang memiliki kebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dengan siswa yang normal dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru pendidikan jasmani (Friskawati, 2015). Apabila dihubungkan dengan beberapa variabel yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan kerjasama, kreatifitas, dan keterampilan bermain sepakbola pada permainan sepakbola untuk siswa tunarungu diharapkan keterkaitan antara beberapa variabel tersebut dapat diketahui karena belum ada data yang menyebutkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama, kreatifitas, dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Oleh karena itu, penulis berkeinginan meneliti “Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Kerjasama, Kreatifitas dan Keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu di SLB Negeri Cicendo.”

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yakni dengan menyertakan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status yang mana pada model pembelajaran ini terdapat unsur permainan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2018). Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu: Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) lebih mengoptimalkan pencurahan waktu untuk tugas gerak. (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi lebih mendalam, (4) kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (6) Semangat belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, (8) meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat. Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis, (2) masih adanya siswa berkemampuan tinggi tidak terbiasa dan susah memberikan penjelasan kepada siswa lainnya (Riski, 2013).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *pretest-posttest* desain. Desain ini sudah memenuhi kriteria eksperimen sebenarnya, yaitu dengan adanya manipulasi variabel pemilihan kelompok yang diteliti secara *random* dan seleksi perlakuan, desainnya seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Pretest-Posttest Design**

Kelompok		Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	R	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	R	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

(Creswell, 2014)

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pretest kelas eksperimen

O<sub>1</sub> = Pretest kelas kontrol

O<sub>2</sub> = Posttest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = Posttest kelas kontrol

X<sub>1</sub> = Treatment (pembelajaran (TGT) pada kelompok eksperimen)

R = Siswa dirandom menjadi dua kelompok (eksperimen dan kontrol)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang berjumlah 20 orang sedangkan sampel pada penelitian sebanyak 20 orang. Adapun teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *total sampling*, maksudnya seluruh siswa dalam populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreatifitas adalah tes kreatifitas dalam bentuk angket yang dikembangkan oleh (Juliantine, 2010). Instrumen untuk mengukur kerjasama adalah angket yang dikembangkan oleh (Baron & Byane, 2000). Sedangkan instrumen keterampilan sepakbola menggunakan tes pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI (*Game Performance Assessment Instrument Components*) (Metzler & Klafter, 2000). Dalam menguji angket kreatifitas dan kerjasama dengan menggunakan skala Guttman. Pengolahan data dan analisis data digunakan untuk mempermudah peneliti menjawab berbagai pertanyaan yang menjadi masalah pada penelitian ini. Adapun Jenis data pada kerjasama, kreatifitas dan keterampilan bermain sepakbola adalah data interval dengan skala *rating scale*. Analisis menggunakan pengolahan data secara manual dengan urutan analisis data sebagai berikut; (1) Uji Normalitas Data dengan *Liliefors*, (2) Uji Homogenitas Data *Product Moment*, (3) Menghitung *Gain Pretest* dan *Posttest*.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t dua sampel yaitu untuk mengetahui perbedaan antar variabel peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak) dan untuk menentukan uji beda antar variabel menggunakan uji manova (*Multivariate Analysis of Variance*). Sedangkan esensi dari pengujian adalah ingin mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan (jelas) antara rata-rata hitung beberapa kelompok data.

## HASIL

### 1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kreatifitas Pada Siswa Tunarungu

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kreatifitas pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 2.

**Tabel 2. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Terhadap Kreativitas**

Variabel	N	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
Kreativitas	20	2,182	2,101	Signifikan

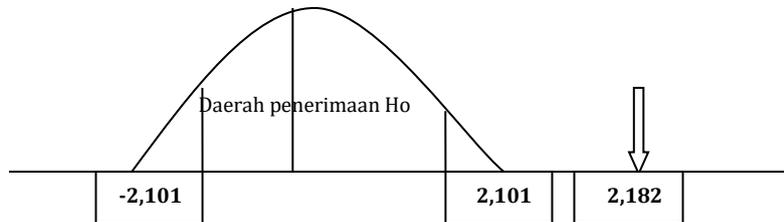
Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_i: \mu_1 > \mu_2$

Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

- $H_i$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kreativitas pada siswa tunarungu.

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (n_1 + n_2 - 2)$  adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut: 18 maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



Oleh karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,182 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_i$  diterima, atau hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas siswa tunarungu.

## 2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kerjasama Pada Siswa Tunarungu

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 3

**Tabel 3. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kerjasama**

Variabel	N	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
Kerjasama	20	2,319	2,101	Signifikan

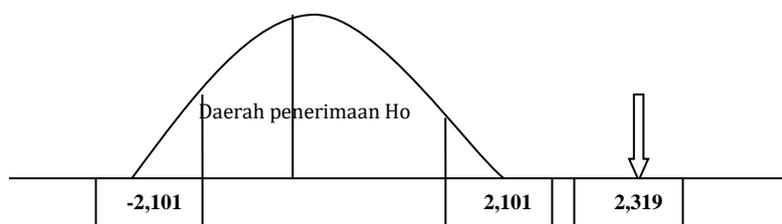
Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_i: \mu_1 > \mu_2$

Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

- $H_i$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama pada siswa tunarungu.

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan dk ( $n_1 + n_2 - 2$ ) adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi t ( $18$ ) = 2,101 dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



Karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,319 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_i$  diterima, artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama siswa tunarungu.

### 3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Siswa Tunarungu

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 4.

**Tabel 4. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola**

Variabel	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Keterampilan Bermain Sepakbola	20	2,188	2,101	Signifikan

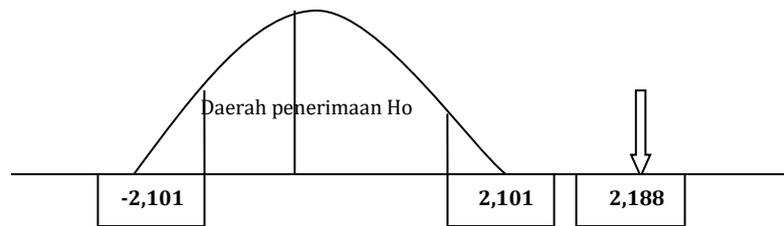
Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_o: \mu_1 = \mu_2$
- $H_i: \mu_1 > \mu_2$

Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

- $H_i$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu.

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan dk ( $n_1 + n_2 - 2$ ) adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi t ( $18$ ) = 2,101 dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



Karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,188 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_1$  diterima atau hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu.

#### 4. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kreativitas, Kerjasama, dan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Tunarungu

Untuk menguji perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreativitas, kerjasama, dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji manova. Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Uji MANOVA

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Rata - rata	1	1135,2	1135,2			
Rata - rata antar kelompok	2	80	40	4,651	3,59	Signifikan
Rata - rata dalam kelompok	19	154,8	8,147			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengujian analisis uji Manova adalah sebagai berikut:

- Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

$H_0: \mu y_1 = \mu y_2 = \mu y_3 = 0$  artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variabel

$H_1: \mu y_1 \neq \mu y_2 \neq \mu y_3 \neq 0$  artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variabel

- Menentukan taraf nyata

Taraf nyata atau derajat keyakinan yang digunakan sebesar  $\alpha = 0,05$  derajat bebas (df) dalam distribusi F yaitu:

$$df_1 = k-1 = 3-1 = 2$$

$$df_2 = n-k = 20-3 = 17$$

Maka diperoleh  $F_{tabel} (0,95; 2,17) = 3,59$

- Kriteria pengujian:

Terima  $H_1$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variabel

- Keputusan

Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji analisis data manova diketahui nilai  $F_{hitung}$  4,651 dan  $F_{tabel}$  adalah 3,59 karena  $F_{hitung} (4,651) > F_{tabel} (3,59)$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu.

Hasil deskripsi data pada model pembelajaran *Team Games Tournament* dan konvensional terhadap peningkatan kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan sepakbola adalah pada tabel 6.

**Tabel 6. Deskripsi Data *Team Games Tournament* dan Konvensional**

Descriptive Statistics TGT					Descriptive Statistics Konvensional		
Variabel	Tes	N	Jumlah	Rata-Rata	N	Jumlah	Rata-Rata
Kreatifitas	Tes Awal	10	802	80,2	10	713	71,3
	Tes Akhir	10	855	85,5	10	742	74,2
Kerjasama	Tes Awal	10	267	26,7	10	221	22,1
	Tes Akhir	10	306	30,6	10	244	24,4
Keterampilan Bermain	Tes Awal	10	163	16,3	10	144	14,4
	Tes Akhir	10	189	18,9	10	160	16
Selisih	Kreativitas	10	53	5,3	10	29	2,9
	Kerjasama	10	39	3,9	10	23	2,3
	Keterampilan Bermain	10	26	2,6	10	16	1,6

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada variabel kreatifitas rata-rata untuk tes awal yaitu 80,2 dan tes akhir rata-rata 85,5. Kemudian pada variabel kerjasama diketahui rata-rata tes awal adalah 26,7 dan tes akhir 30,6. Selanjutnya pada variabel keterampilan sepakbola diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 16,3 dan tes akhir rata-rata 18,9. Pada model pembelajaran konvensional pada variabel kreatifitas diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 71,3 dan tes akhir rata-rata 74,2. Kemudian pada variabel kerjasama adalah rata-rata tes awal 22,1 dan tes akhir 24,4. Selanjutnya pada variabel keterampilan sepakbola diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 14,40 dan tes akhir rata-rata 16,00. Berdasarkan rata-rata dan simpangan baku pada kedua model pembelajaran untuk variabel kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan sepakbola mengalami peningkatan yang nyata. Berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti maka untuk uji hipotesis menggunakan uji statistik induktif uji t.

**PEMBAHASAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan kreatifitas, kerjasama, keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu. Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Sesuai yang disampaikan oleh Gazzali (2016), model pembelajaran kooperatif ini merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam

bekerja dan dalam struktur kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

*Team Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 2 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Strategi *Team Games Tournament* yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Sirait & Noer, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournaments* (TGT) memberikan kesempatan guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Strategi *Team Games Tournaments* (TGT) yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap adanya permainan-permainan di kelas (Nuryanti, 2019). Hasil penelitian yang dilakukan, penulis menemukan berbagai penemuan yang diuraikan pada bagian pembahasan ini. Adapun pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Kreatifitas Siswa Tunarungu**

Hasil penelitian menunjukkan pada hipotesis pertama yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kreatifitas siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Hasil secara kualitatif menunjukkan perkembangan yang signifikan terhadap perubahan perilaku siswa, dimana kebiasaan siswa merasa malas ketika mengikuti pembelajaran jasmani tetapi melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* kreatifitas siswa meningkat. Berdasarkan data yang sudah diolah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua variabel tersebut, maka secara nyata bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi kreatifitas siswa. Hal tersebut terjadi karena untuk menumbuhkan rasa kreatifitas pada siswa yang memiliki kebutuhan khusus dibutuhkan pendekatan yang kontiniu karena orang yang memiliki kebutuhan khusus harus sesuai keadaan diri siswa tersebut. Pendekatan yang dibutuhkan anak kebutuhan khusus harus mencakup tiga ranah, adapun ketiga ranah tersebut menurut Maftuhin dan Fuad (2018), sikap itu terdiri dari tiga komponen yakni “komponen afektif, komponen kognitif, dan komponen psikomotor.” Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan yang menjadi pegangan seseorang. Adapun komponen psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

### **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Kerjasama Siswa Tunarungu**

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu membentuk kerjasama yang baik bagi siswa tunarungu. Gambaran yang diperoleh berdasarkan kejadian dilapangan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya terbatas dengan fasilitas pembelajaran tetapi harus

mampu menjadikan siswa berperan aktif sehingga untuk memenuhi harapan dibutuhkan model pembelajaran aktif (*active learning*) untuk menunjang keberhasilan belajar. Keberhasilan yang dimaksud yaitu timbulnya kerjasama antar siswa sehingga pada akhir tujuan dari pembelajaran jasmani tercapai. Selain itu, meningkatnya kerjasama siswa tidak akan terjadi apabila kurang perhatian atau pengawasan dari pengajar. Hal tersebut terjadi karena butuhnya perhatian khusus bagi siswa tunarungu sehingga peneliti kurang menemukan strategi yang cocok untuk penyampaian materi yang akan disampaikan. Pemaparan tersebut sesuai dengan kejadian di lapangan. Seperti yang diungkapkan oleh Lakoy (2015) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kerjasama harus tercapai keuntungan bersama. Pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya (*win-win*). Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai keuntungan atau manfaat bersama dari kerjasama, perlu komunikasi yang baik antara semua pihak dan pemahaman samaterhadap tujuan bersama. Pada dasarnya maksud dan tujuan dari kemitraan (kerjasama) adalah *win-win solution*. Aplikasinya yaitu bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerjasama tersebut harus memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar. Akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Efektifitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tetapi lebih mengedepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Siswa Tunarungu**

Permainan sepakbola merupakan permainan kolektif dan membutuhkan keahlian khusus untuk menjadikan seseorang mampu melakukan beberapa keterampilan dalam sepakbola. Keterampilan-keterampilan tersebut tidak akan terbentuk atau terlaksana apabila orang tersebut tidak melakukan latihan. Sama halnya dengan siswa tunarungu dibutuhkan latihan khusus agar siswa tersebut mampu melakukan beberapa keterampilan khusus dalam permainan sepakbola. Untuk memenuhi tujuan dari permainan sepakbola yaitu siswa dituntut terampil melakukan beberapa gerakan khusus dalam sepakbola. Adapun latihan yang digunakan agar tercapai tujuan tersebut yaitu melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Latar belakang pemilihan model tersebut yaitu karena inti dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu kerjasama dan kompetisi antar kelompok. Hal tersebut yang diharapkan oleh peneliti yaitu melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa tunarungu menjadi terampil melakukan beberapa unsur penting dalam permainan sepakbola. Setelah dilakukan penelitian ternyata siswa tunarungu mampu melakukan beberapa unsur dalam sepakbola. Hal tersebut diketahui melalui pengolahan data yang diambil berdasarkan observasi peneliti dan dilakukan pengolahan data dengan hasil bahwa model pembelajaran mampu membuat siswa tunarungu terampil dalam melakukan permainan sepakbola. Seperti yang diungkapkan oleh Wasti (2013), hasil belajar adalah

bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Maksudnya bahwa hasil belajar diperoleh ketika siswa mampu melakukan beberapa perubahan ke arah yang positif sehingga siswa paham terhadap apa yang menjadi permasalahan dalam dirinya.

#### **4. Perbedaan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kreativitas, Kerjasama dan Keterampilan Sepakbola Pada Siswa Tunarungu**

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti menunjukkan hasil yang berbeda antara siswa tunarungu yang diberikan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut didasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan data yang terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data dengan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional terhadap kreativitas siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Hasil tersebut sesuai dengan ungkapan Kiranawati dalam [Nugroho dan Rachman \(2013\)](#) bahwa, pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: (1) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap kreativitas siswa tunarungu, (2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap kerjasama siswa tunarungu, (3) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu, (4) terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (tgt) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreativitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. Mengacu pada hasil analisis dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi bagi peneliti lain yang berminat untuk menjawab penemuan-penemuan baru yaitu mengenai tidak adanya pengaruh pada variabel kreativitas, kerjasama, keterampilan sepakbola melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut mungkin adanya kelemahan pada peneliti mengenai metode penelitian, tehnik pengambilan data, dan sampel yang terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Avana, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran aktif Tipe Giving Question and Getting answer Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Pembelajaran Statistik. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1(1), 91–100.
- Baron, R., & Byane, D. (2000). *Social psychology ninth edition. United states: Printed of America*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th Ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publication, Inc.
- Friskawati, G. F. (2015). Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak Pada Siswa Tunarungu. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 3(1).
- Gazali, N. (2016). Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56-62. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(1\).373](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(1).373)
- Gumilar, G., & Sulisty, E. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Guided Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Merekam Audio Distudio di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2).633-638.
- Juliantine, T. (2010). Model Pembelajaran Inkuiri dalam pendidikan jasmani untuk Mengembangkan Kreativitas siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurnia, M. (2018). Kontribusi Guru Penjas Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang (pp. 22-29)*. Universitas PGRI Palembang.
- Lakoy, A. C. (2015). Pengaruh Komunikasi, Kerjasama Kelompok dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Aryaduta Manado. *Jurnal Emba: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(3), 981-991. <https://doi.org/10.35794/emba.v3i3.9773>
- Maftuhin, M., & Fuad, A. J. (2018). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 3(1), 76-90. <https://doi.org/10.33367/psi.v3i1.502>
- Metzler, R., & Klafter, J. (2000). The random walk's guide to anomalous diffusion: a fractional dynamics approach. *Physics reports*, 339(1), 1-77. [https://doi.org/10.1016/S0370-1573\(00\)00070-3](https://doi.org/10.1016/S0370-1573(00)00070-3)
- Mukhit, A. (2016). Perilaku Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.254>

- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI ANAKKU: Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164. <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v5i2.383>
- Prayogo, I. Y. (2013). Efektivitas Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Untuk Kelas X Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 30-40.
- Sirait, M., & Noer, P. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 1(3), 252-259. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v1i3.1914>
- Riski, N. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Times Games Tournaments) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Rosida, P., & Suprihatin, T. (2020). Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 SMU. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 6(2), 89–102.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Rustanto, H. (2017). Kinerja Mengajar Guru Penjas Dalam Mengimplementasikan Penilaian Portofolio Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Sepak Bola Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 130–143.
- Wasti, S. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *E-Journal Home Economic and Tourism*, 2(1), 15-25.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2), 44-60.