

---

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH BOLA VOLI II PADA MAHASISWA SEMESTER GANJIL PRODI PENJASKES FKIP UNIB

Dian Pujiyanto, Bayu Insanistyو dan Syafrial  
Universitas Bengkulu, Jl. W.R. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu 38371  
email: pujiyantod@gmail.com

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam perkuliahan Bola Voli II untuk meningkatkan pemahaman permainan Bola Voli. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian mahasiswa semester penjaskes III yang mengikuti perkuliahan Bola Voli II dan dosen pengampu mata kuliah Bola Voli II. Hasil dari penelitian ini pada pra siklus diperoleh data mahasiswa yang memperoleh nilai 70 ke atas ada 15,9%. Pada akhir siklus 1 ada 29,5%. Dan pada akhir siklus 2 telah tercapai 100% mahasiswa telah memperoleh nilai 70 atau nilai B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi Bola Voli II.

Kata Kunci: Permainan, Pembelajaran, dan Kooperatif

## PENDAHULUAN

Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dididik untuk menjadi seorang tenaga pendidik Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang profesional. Sehingga dalam kurikulum program studi pendidikan jasmani telah disusun sedemikian rupa agar mahasiswa mempunyai pengalaman belajar yang optimal selama masa studi di program studi pendidikan jasmani. Selain itu tenaga pendidik di program studi pendidikan jasmani merupakan tenaga pendidik yang telah diseleksi dan berkualifikasi master pada bidang-bidang ilmu yang berkaitan dengan pendidikan jasmani.

Demikian juga dengan mahasiswa pendidikan jasmani yang merupakan mahasiswa pilihan dari banyaknya calon mahasiswa yang berminat masuk ke program studi pendidikan jasmani. Mahasiswa telah diseleksi secara pertama fisik, yaitu kondisi fisik dari calon mahasiswa apakah telah sesuai dengan persyaratan yang ada atau tidak memenuhi. Kedua secara kognitif, apakah mahasiswa mempunyai

pengetahuan yang telah memenuhi standar minimum yang disyaratkan di program studi pendidikan jasmani. Ketiga secara psikomotor, calon mahasiswa diuji keterampilan gerakannya, untuk mengetahui kemampuan gerak dasar dari calon mahasiswa. Sehingga, jika disimpulkan bahwa adanya kurikulum yang terus diperbaharui untuk penyesuaian dengan kebutuhan lapangan kerja, adanya tenaga pendidik yang berkompeten dengan bidangnya, kemudian input mahasiswa yang telah disesuaikan dengan kebutuhan program studi, maka diharapkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan mahasiswa akan mampu untuk menguasai proses perkuliahan dengan baik dan lancar.

Akan tetapi pada kenyataannya masih ada beberapa mahasiswa yang tidak mampu mengikuti proses perkuliahan dengan baik atau sesuai dengan aturan. Hal ini terlihat pada mata kuliah Bola Voli II pada semester 3 tahun lalu, dimana masih banyak mahasiswa yang belum memahami tentang peraturan Bola Voli, sistem pertandingan Bola Voli,

dan perwasitan Bola Voli. Padahal mereka adalah calon pendidik yang harus siap untuk mentransferkan ilmunya pada anak didiknya pada suatu saat nanti. Untuk itu perlu suatu pendekatan kepada mahasiswa agar mahasiswa dengan cepat mampu memahami peraturan, pertandingan, dan perwasitan Bola Voli. Untuk memahami permainan Bola voli memerlukan pengalaman langsung dan salah satu bentuk model pembelajaran dengan pengalaman langsung adalah model pembelajaran kooperatif kooperatif tipe *team games tournament*. Menurut Metzler (2000:236) tipe pembelajaran kooperatif *team games tournament* bercirikan bahwa setiap mahasiswa masuk dalam sebuah tim, tim tersebut diberikan tugas untuk berlatih dan belajar dalam kurun waktu tertentu dan kemudian setiap tim akan dipertandingkan untuk mencari pemenang. Dari proses pembelajaran ini muncul kompetisi pada setiap tim untuk menjadi yang terbaik. Sehingga setiap tim akan berusaha untuk berlatih dan belajar dengan sebaik mungkin. Dan ini diharapkan akan memberikan dampak pada hasil belajar mahasiswa untuk mampu secara klasikal lulus dengan predikat nilai B sebanyak 99%. Metzler (2000:236) menyatakan bahwa pembelajaran tipe *team games tournament* bertujuan untuk setiap tim mampu menyelesaikan tugas dalam periode tertentu. Dan mahasiswa dibentuk dalam beberapa tim untuk saling dipertandingkan. Dengan adanya kompetisi ini diharapkan akan memberikan motivasi belajar yang lebih kepada mahasiswa.

Tim UPT P2AP Universitas Bengkulu (2011:37) pembelajaran tipe *team games tournament* mahasiswa dinilai dengan cara mengikuti turnamen, yaitu setiap tim akan dipertandingkan untuk memperoleh skor atau nilai yang terbaik. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *team games tournament* adalah sebagai berikut;

1. Dosen memberikan materi perkuliahan kepada mahasiswa, dan dosen sebagai fasilitator.
2. Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok yang heterogen.
3. Kemudian mahasiswa diberikan waktu untuk belajar dan berlatih dalam kelompoknya.
4. Mahasiswa berkompetisi dalam pertandingan untuk memenangkan kompetisi bagi kelompoknya.

Kemudian menurut Mosston dan Ashworth (2008:111) model pembelajaran kooperatif akan memberikan peningkatan pada domain afektif dan kognitif pada mahasiswa. Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif akan memberikan motivasi belajar dan berlatih, serta saling bersosialisasi antara satu mahasiswa dan mahasiswa yang lain sehingga dari interaksi ini mahasiswa akan memiliki pengalaman belajar yang optimal. Sehingga diharapkan nilai ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal dapat mencapai 99%. Dan apabila pengalaman belajar ini mampu diaplikasikan kepada teman ataupun pada anak didik mahasiswa ketika mahasiswa menjadi seorang pendidik pada nantinya, tentu saja akan lebih bermanfaat. Terutama dalam perkuliahan bola voli. Bola voli menurut Blume (2004 : 2) Permainan bolavoli adalah suatu permainan yang dilaksanakan pada waktu senggang dan di pertandingkan dalam sebuah kompetisi. Permainan bola voli merupakan suatu permainan beregu yang sangat menarik dan termasuk ke dalam kelompok permainan menyerang dan bertahan. Karena dalam permainan ini ada teknik penyerangan dan teknik pertahanan.

Yunus (1992 : 4) menyatakan bahwa permainan bola voli ini dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, masyarakat kota sampai masyarakat desa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli telah memasyarakat karena telah dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat. Kemudian menurut Bacthiar, (1999 : 4) dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar dalam bermain antara lain; servis, *passing*, *smash* dan *blocking*. Diantara keempat teknik dasar bola voli di atas teknik paling dasar yang harus dikuasai seseorang jika ingin mampu bermain bola voli maka dia harus minimal menguasai teknik servis dan teknik *passing*. Karena dengan minimal menguasai kedua teknik ini maka seseorang sudah mampu bermain bola voli dengan baik.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli merupakan permainan yang memasyarakat dan telah digemari oleh masyarakat. Dalam permainan bola voli mempunyai teknik-teknik dasar yang harus dikuasai. Untuk menguasai teknik

dasar bola voli memerlukan proses belajar dan latihan secara khusus. Sehingga dari latar belakang ini maka mata kuliah bola voli muncul. Mata kuliah bola voli I mempunyai materi teknik dasar bola voli, dan mata kuliah bola voli II mempunyai materi perwasitan, sistem pertandingan, dan sistem permainan dalam bola voli. Sehingga dari hal ini diharapkan mahasiswa benar-benar mampu menguasai permainan bola voli dengan baik. Mahasiswa perlu belajar sehingga hasil belajar bola volinya dapat dikuasai dengan baik. Hasil belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi setelah melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Winkel (1997: 28) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan dan usaha yang dilakukan dan merupakan kemampuan atau kecakapan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan yang dinyatakan dengan angka.

Suryabrata (1998: 56) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu: (1) faktor yang berasal dari luar diri si pelajar, yaitu faktor sosial dan faktor non sosial, (2) faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, yaitu faktor psikologis dan fisiologis. Hal ini sejalan dengan pendapat hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: faktor dari dalam siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Sedangkan faktor dari luar atau lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pembelajaran.

Hasil belajar ini jika dikaitkan dengan hasil belajar mata kuliah bola voli II maka dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada diri mahasiswa, dalam aspek kognitif. Perubahan itu terjadi setelah adanya proses pembelajaran mata kuliah bola voli II yang dilaksanakan di lingkungan kampus yang diukur dengan menggunakan alat ukur dalam bentuk tes tertulis. Dan hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa, dan faktor dari dalam diri mahasiswa

yang terdiri dari motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Karena akan memberikan sebuah perlakuan pada sebuah kelas yang memiliki hambatan dalam sebuah proses pembelajaran, dan tindakan ini berupaya untuk memperbaiki kondisi proses pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2006:3) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Menurut Suhardjono (2006:58) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Dari kedua pendapat di atas jelas bahwa penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas.

## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari observasi teman sejawat dan tes pengetahuan mahasiswa selama proses perkuliahan. Sebelum proses perkuliahan dimulai mahasiswa diberikan tes pengetahuan umum tentang bola voli, kemudian setelah siklus pertama selesai mahasiswa diberikan lagi tes pengetahuan umum bola voli. Dan tes diberikan lagi setelah siklus kedua selesai. Adapun data dari hasil pre tes pra siklus adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Pre Tes Pengetahuan Bola Voli.**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	80 - 100	-	0
2.	70 - 79,9	7	15,9
3.	60 - 69,9	20	45,5
4.	59,9 - ke bawah	17	38,6
	Jumlah	44	100

Dari data di atas dapat diketahui hasil pre tes pengetahuan bola voli mahasiswa, yaitu; ada 17 mahasiswa atau 38,6 % mahasiswa memiliki nilai di bawah 60. Ada 20 mahasiswa atau 45,5% mahasiswa

memiliki nilai diantara 60 sampai dengan 69,9. Dan ada 7 mahasiswa atau 15,9% mahasiswa memiliki nilai diantara 70 sampai dengan 79,9. Sehingga dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa rata-rata memiliki nilai di bawah nilai 70, yaitu sebanyak 37 mahasiswa atau 84,1% mahasiswa belum mencapai nilai 70 atau kategori nilai B. Dan hanya 7 mahasiswa atau 15,9% mahasiswa yang memperoleh nilai diantara 70 sampai dengan 79,9 atau kategori B.

Dari data siklus pertama diperoleh beberapa temuan yang berkaitan dengan proses perkuliahan. Hasil dari tes siklus I diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Tes Siklus 1 Pengetahuan Bola Voli.**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	80 - 100	3	6,8
2.	70 – 79,9	10	22,7
3.	60 – 69,9	20	45,5
4.	59,9 – ke bawah	11	25
	Jumlah	44	100

Dari data di atas telah menunjukkan peningkatan dari tes pada saat pra siklus. Pada saat pra siklus baru 7 mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 70. Dan pada saat akhir siklus 1 diperoleh data mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 70 ada 13 mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah diberikan model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*.

Setelah siklus pertama selesai maka selanjutnya dilaksanakan siklus ke 2. Dapat diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Tes Siklus 2 Pengetahuan Bola Voli.**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	80 - 100	10	22,7
2.	70 – 79,9	34	75
3.	60 – 69,9	-	0
4.	59,9 – ke bawah	-	0
	Jumlah	44	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 44 mahasiswa telah mencapai nilai di atas 70 dan tidak

ada mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah nilai 70 atau B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* telah meningkatkan hasil belajar bola voli mahasiswa.

## PEMBAHASAN

Dari data-data di atas telah diketahui bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* telah meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bola voli. Hal ini telah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tipe *team games tournament* yang bertujuan untuk setiap tim mampu menyelesaikan tugas dalam periode tertentu. Data menunjukkan bahwa pada pra siklus ada 15,9% mahasiswa yang telah mencapai nilai 70 ke atas atau nilai B. Kemudian pada akhir siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai dari mahasiswa yaitu menjadi 29,5% mahasiswa yang telah mencapai nilai 70. Dan di akhir siklus 2 ternyata sudah 100% mahasiswa memperoleh nilai 70 ke atas atau B.

Sehingga dari data ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bola voli II. Hal ini telah sesuai dengan pendapat dari Mosston dan Ashworth (2008:111) model pembelajaran kooperatif akan memberikan peningkatan pada domain afektif dan kognitif pada mahasiswa. Dan dapat disarankan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan tipe *team games tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan.

## KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* telah meningkatkan hasil belajar mata kuliah bola voli II mahasiswa semester ganjil program studi pendidikan jasmani FKIP UNIB.

Dari data diperoleh pra siklus hasil belajar mahasiswa hanya 15,9% yang memahami tentang materi permainan bola voli. Pada siklus 1 diperoleh data ada 29,5 mahasiswa yang telah mampu memahami materi bola voli. Dan pada akhir siklus

kedua diperoleh data 100% mahasiswa telah memperoleh nilai 70 atau B pada mata kuliah bola voli II.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bachtiar. (1999). *Pengetahuan Dasar Permainan Bola voli*. Padang: DIP Proyek UNP.

Blume, R. (2004). *Teknik Dasar Bola Voli*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.

Metzler M.W. (2000). *Intructional Model For Physical Education*. Booston: Allyn Bacon.

Mosston, M., Ashworth, S. (2008). *Teaching Physical Education*. USA: Sara Ashworth.

Suharsimi A, Suhardjono, Supardi.(2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakart: Bumi Aksara.

Suryabrata, S. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Tim UPT-P2AP UNIB. (2011). *Modul Pelatihan Pekerti Berbasis Active Learning Bagi Dosen Universitas Bengkulu*. Bengkulu: UPT-P2AP.

M. Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bola voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembeinaan Tenaga Pendidikan.

Winkel, WS (1997). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : Gramedia