

# Model Pembelajaran Cooperative Teams Games Tournament (TGT) Secara Tatap Muka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Passing Atas Kelas X IPS MA AL-Hidayah Sukamaju Singigi Hilir Kabupaten Kuantan Singigi Pada Pembelajaran PJOK

Selvia Elisa<sup>1</sup>, Aref Vai<sup>2</sup>, Wedi S<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Kampus Bina Widya Simpang Baru Kota/Kabupaten Kota Pekanbaru, Prov. Riau, Indonesia  
selvia.elisa0775@student.unri.ac.id

## Abstract

Penelitian model kooperatif TGT ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode pembelajaran Cooperative teams Games tournament (TGT) dilaksanakan guru PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar passing atas siswa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui pada siklus I pelaksanaan Metode Pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar passing atas peserta didik dengan hasil 47,33% dapat dikategorikan rendah. Pada siklus II dengan hasil 64,6% dapat dikategorikan cukup dengan perkembangan meningkatnya motivasi belajar passing atas peserta didik. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi bola voli dapat meningkatkan motivasi belajar passing atas peserta didik pada pembelajaran PJOK.

**Kata Kunci** : Pembelajaran Cooperative TGT, Motivasi Belajar Passing

## Abstrak

The research of the TGT cooperative model aims to find out the implementation of the cooperative learning model of teams games tournament (TGT) carried out by PJOK teachers can increase the motivation to learn passing over students. The research method that researchers apply is classroom action research, consisting of four stages, namely planning, implementing actions, observation and reflection. Based on the results of the study, it can be seen in the first cycle of the implementation of the *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model in PJOK learning to increase the motivation to learn passing over students with a result of 47.33% can be categorized as low. In cycle II with a result of 64.6% can be categorized as sufficient with the development of increased motivation to learn from students. Based on the results of this study, it can be concluded that the *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model in PJOK learning, especially in volleyball material, can increase the motivation to learn passing over students in PJOK learning.

**Keywords** : Cooperative TGT Learning, Motivation to Learn Passing

Copyright (c)2023 Selvia Elisa, Aref Vai, Wedi S

Corresponding author: Selvia Elisa

Email Address: selvia.elisa0775@student.unri.ac.id (Kampus Bina Widya Simpang Baru Kota/Kabupaten Kota Pekanbaru)

Received 12 April 2023, Accepted 18 April 2023, Published 18 April 2023

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Nurul & dkk, 2022)

Usaha apapun harus dimulai dari sikap dan kritis dalam berpikir dalam menanggapi berbagai situasi yang ditemui dalam kehidupan, tiap orang memiliki kelebihan serta kekurangan, semua tinggal

bagaimana mengoptimalkan potensi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Keberhasilan dan kegagalan seorang murid berasal dari pribadi peserta didik tersebut. Salah satu variabel yang mempengaruhi sistem pendidikan nasional adalah kurikulum. Oleh karena itu, kurikulum harus bisa dapat mengikuti dinamika yang ada dalam masyarakat. Kurikulum harus bisa menjawab kebutuhan masyarakat luas dalam menghadapi persoalan kehidupan yang dihadapi. Sudah sepatutnya kalau kurikulum itu terus diperbarui seiring dengan realitas, perubahan dan tantangan dunia pendidikan dalam membekali peserta didik menjadi manusia yang siap hidup dalam berbagai keadaan. Kurikulum harus *komprehensif* dan *responsive* terhadap dinamika sosial, *relevan*, tidak *overload*, dan mampu mengakomodasikan keberagaman, keperluan dan kemajuan teknologi. Untuk itu pemerintah telah menerapkan kurikulum 2013 (K13) menggantikan kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku beberapa tahun belakangan ini. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi masa depan, Akan tetapi dalam kurun waktu kurang lebih dua tahun belakangan ini budaya sekolah tatap muka telah digantikan dengan pembelajaran dirumah secara online sebagai akibat dari *covid-19*. Masa pandemi tersebut menyebabkan banyak dilakukan pembelajaran yang berbasis *e-learning* karena adanya pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) seperti menerapkan *social distancing* dan *physical distancing*. Salah satu mata pelajaran yang merasakan dampak dari belajar *online* adalah pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), terlebih mata pelajaran ini sebelumnya lebih sering dilakukan dengan aktivitas fisik yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam suatu lingkungan belajar.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang tentu didalamnya ada proses pembelajaran. Menurut Giriwijoyo dan Sidik (2013) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kulikuler, yang diperlukan sebagai media bagi proses pendidikan yang mengembangkan tiga domain yaitu domain kognitif (penalaran, pengetahuan, keilmuan, dan keluasan wawasan), domain afektif (sikap baik sikap rohaniah, sikap sosial), domain psikomotorik (pola perilaku sehari-hari, fisik). (Sudirjo Encep & Alifa Nur Muhammad, 2019)

Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaraan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga. Pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan peran peserta didik dalam pembelajaran pasca *covid-19*, saat ini berkembang berbagai macam metode pembelajaran sehingga mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Keterlaksanaan pembelajaran tersebut menyebabkan guru memiliki peran yang sangat penting, terlebih untuk membangun kembali karakter peserta didik, menciptakan kelas sosial, serta menyediakan pembelajaran yang *inovatif*. Proses pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan

model pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran tatap muka. Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari lima sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2013). Sedangkan menurut Isjoni pembelajaran kooperatif berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai suatu tim (Isjoni, 2009). Melalui pembelajaran kooperatif, pemahaman peserta didik akan lebih kuat sehingga konsep yang dikonstruksi sendiri oleh peserta didik semakin kuat. Karena dalam pembelajaran kooperatif terjadi hubungan interaksi antar peserta didik. Peserta didik yang kurang pandai atau lemah akan dibantu peserta didik yang lebih pandai, sehingga akan memperkaya pengetahuan peserta didik, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan sebuah pelajaran yang memiliki makna dan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis serta menangkap pelaksanaan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajarannya, Untuk itu dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dimasa peralihan yang tentunya memerlukan adaptasi. Konsep pembelajaran jasmani yang baik juga berdampak kepada motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan akan tercapai (Sadirman, 2006). Adapun faktor *intrinsik* dan *ekstrinsik* motivasi belajar seperti: a) minat; b) ekspektasi dan nilai; c) tujuan; d) keluarga; e) lingkungan sekolah dan lain sebagainya menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. (Erna, 2022).

MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi merupakan salah satu sekolah yang merasakan dampak dari pandemi *covid-19* dimana saat ini motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK mengalami penurunan. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang cenderung pasif dalam melakukan aktivitas fisik, lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *handphone* dan kurang dalam mempelajari serta mempraktikkan pembelajaran PJOK selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dari pemaparan tersebut berdasarkan observasi dan wawancara salah satu Guru PJOK di MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi pada tanggal 04 November 2021 diperoleh informasi guru mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, dengan adanya tanda-tanda sebagai berikut: 1) peserta didik cenderung monoton pada saat pembelajaran; 2) peserta didik merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran; 3) selama pandemi *covid-19* peserta didik tidak bisa beraktivitas fisik. Oleh sebab itu peneliti merasa tertarik melakukan penelitian

dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Isjoni “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda” (Isjoni, 2009). Sedangkan menurut Rusman, TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2013). Dengan menerapkan pembelajaran tipe TGT tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan tingkat konsentrasi siswa, peserta didik mempunyai tanggung jawab kepada dirinya sendiri dan orang lain sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dilakukan pembelajaran yang lebih menyenangkan sesuai karakteristik peserta didik yang senang bermain, agar peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran serta tujuan kompetensi dasar motivasi belajar mampu terpenuhi dengan baik. Guru juga mempelajari ilmu psikologi pendidikan, Sehingga tidak terlalu sulit untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswanya. Salah satu cara untuk menghidupkan peserta didik agar pada saat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, dan peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan pemberian *reward* dan *punishment*. Menurut Mulyasa, *reward* adalah respin terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Sedangkan *punishment* menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni dapat diartikan sebagai menghadirkan suatu yang tidak menyenangkan atau situasi yang dihadapi untuk menurunkan tingkah laku yang berpengaruh dalam mengubah seseorang (MOH & Aminol, 2018). Diharapkan dengan adanya pemberian *reward* dan *punishment* kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dapat menumbuhkan motivasi dan respon peserta didik kembali untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru dan motivasi belajar mereka lebih baik lagi.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, penulis merencanakan melakukan tindakan dengan memakai 2 siklus dalam penelitian tindakan (Arikunto, 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai Oktober 2022 dan dilakukan di MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi dengan sample yaitu 33 peserta didik kelas X IPS. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi dan juga wawancara. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RPP dan Angket. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil tes kemudian dihitung menggunakan rumus presentase, yaitu :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

## HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Passing Grade Atas Peserta Didik Kelas X Ips Pra Siklus

NO	INTERVAL		KRITERIA	KATEGORI	JUMLAH SISWA	PRESEN-TASE	KET
	PUTR A	PUTRI					
1	X > 30 KALI	X > 25 KALI	$X \geq 85,5$	Sangat Tinggi	0	0%	Tidak Ada
2	22-29 KALI	18-24 KALI	$75,5 \leq X < 85,5$	Tinggi	0	0%	
3	14-21 KALI	13-17 KALI	$65,5 \leq X < 75,5$	Cukup	3	9%	33 Siswa (100%) rendah
4	7-13 KALI	6-12 KALI	$55,5 \leq X < 65,5$	Rendah	10	30%	
5	X < 7 KALI	X < 6 KALI	$X < 55,5$	Sangat Rendah	20	61%	
JUMLAH					33	100%	100%

Tabel diatas merupakan penilaian terhadap pembelajaran passing atas peserta didik kelas X IPS dalam melakukan *passing* atas dalam permainan bola voli pada tindakan Pra Siklus dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar *passing* atas peserta didik kategori sangat tinggi tidak ada, peserta didik dengan kategori tinggi tidak ada, peserta didik kategori cukup sebanyak 3 orang dengan persentase 9%, peserta didik kategori rendah sebanyak 10 orang dengan persentase 30%, sedangkan persentase peserta didik kategori sangat rendah 20 orang dengan persentase 61%.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siklus I

No So- al	Kategori Jawaban										Jumlah		SC R	SI	SN I	Kategori
	Ss		Sr		Kd		Jr		Js		F	%				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%						
1	1	3,0	5	15,2	14	42,4	5	15,2	8	24,2	33	100	85,00	165	51,52	Rendah
2	0	0,0	1	3,03	12	36,4	11	33,3	9	27,3	33	100	71,00	165	43,03	Sangat Rendah
3	0	0,0	3	9,09	7	21,2	13	39,4	1	30,3	33	100	69,00	165	41,82	Sangat Rendah
4	0	0,0	3	9,09	13	39,4	10	30,3	7	21,2	33	100	78,00	165	47,27	Sangat Rendah
5	0	0,0	10	30,3	6	18,2	7	21,2	1	30,3	33	100	82,00	165	49,70	Rendah
6	2	6,1	8	24,2	12	36,4	5	15,2	6	18,	33	100	94,	165	56,	Rendah

No Soal	Kategori Jawaban										Jumlah		SC R	SI	SN I	Kategori
	Ss		Sr		Kd		Jr		Js		F	%				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%						
										2			00		97	
7	0	0,0	7	21,2	8	24,2	12	36,4	6	18,2	33	100	82,00	165	49,70	Rendah
8	1	3,0	0	0	7	21,2	15	45,5	10	30,3	33	100	66,00	165	40,00	Sangat Rendah
9	2	6,1	10	30,3	9	27,3	6	18,2	6	18,2	33	100	95,00	165	57,58	Rendah
10	1	3,0	3	9,1	11	33,3	8	24,2	10	30,3	33	100	76,00	165	46,06	Sangat Rendah
11	1	3,0	2	6,1	13	39,4	11	33,3	6	18,2	33	100	80,00	165	48,48	Sangat Rendah
12	2	6,1	5	15,2	10	30,3	12	36,4	4	12,1	33	100	88,00	165	53,33	Rendah
13	0	0,0	1	3,0	12	36,4	9	27,3	11	33,3	33	100	69,00	165	41,82	Sangat Rendah
14	1	3,0	3	9,1	10	30,3	11	33,3	8	24,2	33	100	77,00	165	46,67	Sangat Rendah
15	1	3,0	1	3,0	13	39,4	11	33,3	7	21,2	33	100	77,00	165	46,67	Sangat Rendah
16	1	3,0	5	15,2	6	18,2	14	42,4	7	21,2	33	100	78,00	165	47,27	Sangat Rendah
17	2	6,1	9	27,3	11	33,3	5	15,2	6	18,2	33	100	95,00	165	57,58	Rendah
18	1	3,0	2	6,1	17	51,5	5	15,2	8	24,2	33	100	82,00	165	49,70	Rendah
19	0	0,0	1	3,0	3	9,1	4	12,1	25	75,8	33	100	46,00	165	27,88	Sangat Rendah
20	0	0,0	4	12,1	8	24,2	11	33,3	10	30,3	33	100	72,00	165	43,64	Sangat Rendah
rata-rata	1	2,4	4,2	12,6	10,1	30,6	9,3	28	8,7	26,4	33	100	78,1	165	47,33	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan motivasi belajar pada siklus pertama yaitu sebesar 47,33%, artinya peningkatan motivasi belajar peserta didik sudah meningkat akan tetapi belum maksimal. Bila dilihat dari pernyataan yang dijawab oleh responden untuk kriteria sangat sering (SS) yaitu sebesar 2,4% ,kriteria sering (SR) sebesar 12,6%, kriteria kadang-kadang (KD) sebesar 30,6%, kriteria jarang (JR) sebesar 28.0%, dan kriteria jarang sekali (JS) sebesar 26,4% peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siklus II

No Soal	Kategori Jawaban										Jumlah		SC R	SI	SN I	Kategori
	Ss		Sr		Kd		Jr		Js		F	%				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%						
1	1	3,0	14	42,4	15	45,5	2	6,1	1	3,0	33	100	111	165	67,27	Cukup
2	1	3,0	7	21,2	10	30,3	11	33,3	4	12,1	33	100	89	165	53,33	Sangat

		0							1					94	Rendah	
3	8	24,2	10	30,3	7	21,2	5	15,2	3	9,1	33	100	114	165	69,09	Cukup
4	3	9,1	8	24,2	16	48,5	6	18,2	0	0,0	33	100	107	165	64,85	Rendah
5	1	3,0	10	30,3	13	39,4	6	18,2	3	9,1	33	100	99	165	60,00	Rendah
6	7	21,2	8	24,2	11	33,3	6	18,2	1	3,0	33	100	113	165	68,48	Cukup
7	5	15,2	11	33,3	9	27,3	5	15,2	3	9,1	33	100	109	165	66,06	Cukup
8	8	24,2	4	12,1	10	30,3	5	15,2	6	18,2	33	100	102	165	61,82	Rendah
9	3	9,1	11	33,3	9	27,3	8	24,2	2	6,1	33	100	104	165	63,03	Rendah
10	10	30,3	11	33,3	7	21,2	2	6,1	3	9,1	33	100	122	165	73,94	Tinggi
11	5	15,2	5	15,2	13	39,4	7	21,2	3	9,1	33	100	101	165	61,21	Rendah
12	5	15,2	7	21,2	12	36,4	8	24,2	1	3,0	33	100	106	165	64,24	Rendah
13	9	27,3	7	21,2	9	27,3	6	18,2	2	6,1	33	100	114	165	69,09	Cukup
14	3	9,1	4	12,1	12	36,4	6	18,2	8	24,2	33	100	87	165	52,73	Sangat Rendah
15	7	21,2	11	33,3	10	30,3	3	9,1	2	6,1	33	100	117	165	70,91	Tinggi
16	3	9,1	8	24,2	7	21,2	11	33,3	4	12,1	33	100	94	165	56,97	Sangat Rendah
17	9	27,3	7	21,2	13	39,4	2	6,1	2	6,1	33	100	118	165	71,52	Tinggi
18	5	15,2	5	15,2	16	48,5	7	21,2	0	0,0	33	100	107	165	64,85	Cukup
19	7	21,2	11	33,3	7	21,2	3	9,1	5	15,2	33	100	111	165	67,27	Cukup
20	5	15,2	6	18,2	15	45,5	5	15,2	2	6,1	33	100	106	165	64,24	Rendah
<b>rat a-rat a</b>	5,3	15,9	8,3	25,0	11,1	33,5	5,7	17,3	2,8	8,3	33	100	106,6	165	64,6	Cukup

Dari tabel diatas terdapat bahwa peningkatan motivasi belajar pada siklus kedua yaitu sebesar 64,6%, artinya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *cooperative teams games tournament* (TGT) berada dalam kategori cukup. Bila dilihat dari pernyataan yang dijawab oleh responden untuk kriteria sangat sering (SS) yaitu sebesar 15,9% ,kriteria sering (SR) sebesar 25,0%, kriteria kadang-kadang (KD) sebesar 33,5%, kriteria jarang (JR) sebesar 17,3%, dan kriteria jarang sekali (JS) sebesar 8,3%.

### **Diskusi**

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar *passing* atas bola voli pada peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi tahun ajaran 2022/2023. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada Pra Siklus ke siklus I, Siklus I ke siklus II. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Motivasi belajar *passing* atas bola voli meningkat pada siklus I walaupun belum optimal. Sehingga dilaksanakan tindakan siklus II berdasarkan pada refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II menyebabkan motivasi belajar *passing* atas bola voli cukup meningkat dan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas. Dengan memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menyebabkan peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada peningkatan motivasi belajar *passing* atas bola voli pada peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan pembahasan diatas terlihat bahwa rata-rata setiap peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar *passing* atas bola voli. Hal tersebut menandakan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil wawancara peserta didik pasca siklus menyatakan bahwa mereka merasa senang dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi keterampilan Bola voli. Pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih bersemangat.

## KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Sukamaju Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi tahun ajaran 2022/2023 telah dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan atau Tindakan; 3) Observasi atau Pengamatan; 4) Refleksi atau Evaluasi. Berdasarkan tindakan penelitian yang telah dilakukan dan hasil observasi yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa: Pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dengan hasil 47,33% dapat dikategorikan sangat rendah. Jadi, untuk mencapai kategori baik diperlukan 52,67%. Dari analisa penelitian pada pra siklus ke siklus pertama ada peningkatan namun belum maksimal untuk itu perlu ditingkatkan.

Tabel 4. Peningkatan Motivasi Belajar Pra Siklus ke Siklus I

NO	SIKLUS	HASIL	PENINGKATAN SIKLUS
----	--------	-------	--------------------



1	PRA SIKLUS	9,09%	38,24%
2	SIKLUS I	47,33%	

Setelah adanya refleksi, penelitian dilanjutkan dengan siklus II. Dimana penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PJOK pada siklus II meningkat dengan hasil 64,6 % dapat dikategorikan **Cukup**. Peningkatan yang signifikan terjadi dari pra siklus ke siklus I sebesar 38,24%. Peningkatan pada siklus II terjadi karena sudah ada penyesuaian peserta didik pada model pembelajaran dan peningkatan penyampaian materi oleh guru juga kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative teams games tournament* (TGT).

Tabel 5. Peningkatan Motivasi Belajar Siklus I ke Siklus II

NO	SIKLUS	HASIL	PENINGKATAN SIKLUS
1	SIKLUS I	47,33%	17,27%
2	SIKLUS II	64,6%	

## REFERENSI

- Arikunto, S., & dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Erna. (2022). *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal* (M. Hidayat & Miskadi (eds.)). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Belajar.
- MOH, Z. Z., & Aminol, R. A. (2018). *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantar.
- Nurul, A. N., & dkk. (2022). *Pengantar Pendidikan* (Suci Haryanti (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Paryanto. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli* (Maryam Wahidah Hj. (ed.)). Ahlimedia Press.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). 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.
- Roflin, E., & dkk. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel* (M. Nasrudin (ed.)). PT Nasya Expanding Management.

- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Press.
- Sadirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sudirjo Encep, & Alifa Nur Muhammad. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani* (Tatang Muhtar (ed.)). UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.