

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR *SERVICE* BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS V SDN SUKARATU KECAMATAN DARMARAJA

N. Siti Nur'aeni Sofa (n_sitainurainisofa@stkip11april.ac.id)

Program Studi Pendidikan Jasmani
STKIP Sebelas April Sumedang, Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang

ABSTRAK

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar *service* bawah, di antaranya model pembelajaran yang digunakan seorang guru. Model pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat siswa lebih kritis dalam berfikir dan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat kepada guru namun pembelajaran harus lebih berpusat kepada siswa. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan oleh seorang guru pendidikan jasmani dalam usaha meningkatkan kemampuan *service* bawah dalam permainan bola voli. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen sebagai cara untuk memecahkan masalah, dan mencari jawaban atas hipotesis yang diajukan. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukaratu Kec. Darmaraja yang berjumlah 27. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan statistik terhadap data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa: (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *service* bawah bola voli. Dari nilai rata-rata tes awal yaitu 4.16 dan tes akhir yaitu 6,16. Maka selisih antara tes awal dan tes akhir adalah 2,00. Dengan demikian ada peningkatan antara tes awal dan tes akhir yang meningkat (signifikan). (2) Besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah bola voli adalah dengan uji peningkatan, ternyata nilai $t_{hitung} = 17,241$ berada di daerah penerimaan hipotesis yang $>$ (lebih dari) $t_{tabel} = 1,711$. Dengan demikian, nilai peningkatan hasil belajar *service* bawah bola voli pada siswa V SDN Sukaratu Kec. Darmaraja sangat berarti (signifikan).

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, TGT, *Service* Bawah dan Bola Voli.

PENDAHULUAN

Mengajar bukan tugas yang ringan bagi seorang guru, melainkan tugas yang sangat komplisit antara lain sebagai fasilitator dan distributor. Dalam mengajar guru harus berhadapan dengan kelompok siswa. Para siswa memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk menuju kedewasaan, bertanggung jawab pada diri sendiri, berkepribadian yang baik serta berbudi pekerti luhur dan berakhlak (Lengkana, 2016, hlm. 34). Begitupun dalam menerapkan pelajaran penjas yang pada hakikatnya untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional dan juga memaparkan bahwa penjas memperlakukan anak/siswa sebagai sebuah kesatuan yang utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang berfokus pada pengembangan kebugaran jasmani dan kemampuan untuk melakukan dan menikmati kegiatan jasmani sehari-hari dengan mudah. Anak-anak juga mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, seperti sepak bola, bola basket, renang dan lain sebagainya. Pembelajaran pendidikan jasmani mempersiapkan anak-anak untuk aktif secara fisik dan mental, bugar, dan sehat hingga dewasa. Program pendidikan jasmani yang efektif harus mencakup pelajaran

yang menarik, guru pendidikan jasmani yang kompeten, periode pembelajaran yang memadai, dan evaluasi pembelajaran siswa yang lebih adil (Muhtar & Lengkana, 2019).

Ulum (2013, hlm. 6) menjelaskan bahwa, pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Alif & Sudirjo, 2019, hlm. 32). Lengkana & Sofa (2017, hlm. 2) menjelaskan bahwa, mengajar yang efektif tergantung pada kesiapan guru dalam mengelola dan menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan berkooperatifnya proses belajar. Belajar yang efektif tergantung pada corak kemaknaan yang penuh dari belajar itu sebagai umpan balik dari pengajaran, sehingga tercapai efektifitas maksimal.

Bola voli merupakan salah satu cabang permainan olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Permainan voli tersebut diajarkan dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK bahkan Perguruan Tinggi. Salah satunya yang diajarkan di SDN Sukaratu Kecamatan Darmaraja. Dari beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli yang diberikan di sekolah, ada salah satu teknik dasar sebagai kunci utama dalam permainan yaitu *service*, karena pada dasarnya *service* sangat mempengaruhi jalannya pertandingan dan menjadi suatu senjata yang ampuh untuk serangan pertama. Oleh karena itu timbul dalam pemikiran penulis bagaimana caranya untuk meningkatkan kualitas *service* bawah.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti bahwa pembelajaran voli yang diajarkan di SDN Sukaratu Kecamatan Darmaraja belum sepenuhnya memperhatikan kebebasan seorang murid dalam mengeksplorasi kemampuannya serta dalam pembelajaran yang dilakukan dengan berulang-ulang sering kali siswa harus menunggu giliran untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Sehingga hal ini berdampak pada munculnya emosional siswa yaitu rasa bosan dan disertai dengan ketidakseriusan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar. Padahal untuk anak tingkat usia SD masih didominasi oleh masa bermain (siswa tertarik pada permainan) sehingga guru harus menyesuaikan dengan usia perkembangan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang akhir-akhir ini baru marak diperbincangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Slavin (2014, hlm. 80) mengemukakan efek-efek pencapaian dari pembelajaran kooperatif telah memfokuskan bukan hanya pada pembedokumentasian efek-efek dari metode ini terhadap pencapaian prestasi tetapi juga pada pemahaman kondisi-kondisi seperti apa efek positif akan cenderung lebih banyak terlihat.

Sedangkan dalam penerapannya pembelajaran kooperatif itu terdiri dari berbagai macam tipe. Salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu model Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada suatu kegiatan belajar secara berkelompok. Menurut Slavina (Suherman, 2016), penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi siswa serta interaksi pembelajaran yang positif diantara para siswa. Oleh sebab itu, ketika pembelajaran dikemas menggunakan model TGT. Banyak aspek yang terdapat dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yang berkontribusi kemampuan teknik dasar dari *service* bawah. Karena dalam pembelajaran tipe ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa meningkat, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis mencoba untuk melakukan penelitian karya ilmiah berupa proposal. Adapun judul penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Hasil Belajar *Service* Bawah Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas V SDN Sukaratu Kec. Darmaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Metode adalah cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Arikunto (2013, hlm. 203) menjelaskan, "Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya". Sedangkan menurut Margono (Suherman, 2009, hlm. 33) menjelaskan bahwa, metode penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi.

Berkaitan dengan masalah yang ingin penulis ungkapkan tentang kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan *service* bawah dalam permainan voli, maka penulis perlu menentukan suatu metode yang tepat untuk penelitian tersebut. Untuk itu penulis mempergunakan metode penelitian yang disebut metode *eksperimen*. Menurut Suherman (2009, hlm. 45) "Metode eksperimen merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol". Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat, berapa besar hubungan keduanya dengan cara memberikan perlakuan-

perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang melibatkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu.

Sementara pendapat dari Arifin (2014, hlm. 67) tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat (*cause and effect relationship*) dengan membandingkan hasil awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*). Sehingga dalam penelitian eksperimen ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh dari penerapan modifikasi bola terhadap gerak dasar *passing* atas dalam permainan bola voli. Pengaruh yang didapat akan terlihat setelah diberikan perlakuan berupa program pembelajaran.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *one-group pretest-posttest design* menurut Syaodih (2005, hlm. 208). Pada desain *pra* eksperimental ini tidak terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding. Tetapi hanya membandingkan pretest dan posttest.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di SDN Sukaratu Kelas V Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti program ekstrakurikuler bola voli di SDN Sukaratu Kelas V Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Karakteristik partisipan pada penelitian ini adalah partisipan yang berada pada rentan usia 9 sampai 12 tahun. Jumlah partisipan yang mengikuti program ekstrakurikuler bola voli sebanyak 25 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 siswa dan siswa perempuan sebanyak 10 siswa yang seluruhnya berada dalam kelompok eksperimen.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan dalam pengambilan data yaitu melakukan tes *passing* atas. Tes *passing* atas ini dilakukan untuk mengukur gerak dasar *passing* atas para siswa yang dijadikan sampel penelitian. Pencatatan hasil tes *passing* atas yang dianggap benar dan dihitung adalah bila bola mencapai ketinggian minimal 2,30 m untuk putra dan 2,15 m untuk putri dan dilakukan di dalam area selama 60 detik (Widiastuti & Pd, 2011). Penilaian hasil *passing* atas dilakukan dengan berpedoman seperti apda tabel dibawah ini:

Tabel 1
Penilaian Tes Passing Atas

| Putra | Putri | Nilai |
|---------|---------|-------|
| > 56 | > 54 | 5 |
| 43 - 55 | 37 - 53 | 4 |
| 31 - 42 | 20 - 36 | 3 |
| 20 - 30 | 10 - 19 | 2 |
| < 19 | < 9 | 1 |

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data kuantitatif (bentuk angka). Apabila yang digunakan adalah perhitungan dan pengolahan data manual dari hipotesis yang diajukan, teknik analisis data yang akan dilakukan dengan menggunakan rumus-rumus: Menghitung Skor Rata-Rata, Mencari Simpangan Baku, Mencari varians, Pengujian Normalitas dengan Uji Lilifors, Menghitung Homogenitas dua Varians. Menghitung Varians, Menentukan derajat kebebasan, Pengujian Hipotesis menggunakan Uji t, Pengujian Hipotesis Hasil Belajar *Prettest* dan *posttest*. Sedangkan jika menggunakan aplikasi *software SPSS 19.0 for windows* ada beberapa tahap analisis data kuantitatif yaitu uji normalitas untuk mengetahui normalitas data kedua kelompok, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians kedua kelompok, dan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji w jika data kurang dari 30 dan dan uji u jika data lebih dari 30, uji ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata kelompok. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 19.0 for windows*.

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari skor-skor yang diperoleh melalui bentuk tes *service* bawah dalam permainan bola voli. Agar data yang diperoleh dapat memberikan suatu jawaban terhadap hipotesis yang diajukan, maka setelah data diidentifikasi langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang meliputi pengujian normalitas, dan signifikasi serta uji hipotesis sehingga dapat diketahui jawaban dari rumusan masalah dan dapat membuktikan hipotesis yang diajukan. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil pengolahan data, penulis informasikan pada sub bab berikut ini.

1. Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi

Nilai rata-rata dan standar deviasi dari setiap tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2

Rata-rata dan Standar Deviasi Nilai Tes Awal dan Tes Akhir

| (Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT) | Periode Tes | Rata-rata | Standar Deviasi |
|--|-------------|-----------|-----------------|
| | Tes Awal | 4,16 | 1,31 |
| | Tes Akhir | 6,16 | 1,65 |
| | Peningkatan | 2,00 | 0,58 |

2. Uji Normalitas Data Tes Awal dan Tes Akhir

Setelah nilai rata-rata dan standar deviasi diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji statistik Lilliefors. Hasil pengujian normalitas data tes awal dan tes akhir sampel tersaji pada tabel 2 berikut.

Tabel 3

Nilai $L_{O_{hitung}}$ dan L_{tabel} Data Tes Awal dan Tes Akhir

| (Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT) | Periode Tes | $L_{O_{hitung}}$ | L_{tabel} | Tafsiran |
|--|-------------|------------------|-------------|----------|
| | Tes Awal | 0,111 | 0,173 | Normal |
| | Tes Akhir | 0,137 | 0,173 | Normal |

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai $L_{O_{hitung}}$ tes awal dan tes akhir kedua kelompok sampel lebih kecil dari nilai L_{tabel} pada taraf nyata $(\alpha) = 0,05$ artinya data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Peningkatan (Signifikansi) Hasil Belajar Service Bawah

Setelah diketahui data dari setiap tes berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah uji peningkatan dengan menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji peningkatan kedua kelompok sampel tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4

Hasil Uji Peningkatan (Signifikansi)

| (Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT) | t_{hitung} | t_{tabel} | Tafsiran |
|--|--------------|-------------|------------|
| | 17,241 | 1,711 | Signifikan |

Dari tabel diatas, pada kelompok nilai $t_{hitung} = 17,241$ dan nilai t_{tabel} pada taraf nyata $(\alpha) = 0,05$ dalam dk $(n - 1) = 24$ diperoleh $t_{tabel} = 1,711$. Dengan demikian t_{hitung} berada di luar batas interval t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,241 > 1,711$). Maka dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

PEMBAHASAN

Bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan, dilakukan seseorang dan membuat hari menjadi senang dan gembira. Bermaian adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (Saputra, 2001, hal. 6). Oleh sebab itu, pembelajaran yang dikemas melalui permainan akan meningkatkan kegembiraan dan antusias bagi siswa mengikuti pembelajaran. Permainan merupakan suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenal sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan (Pebriadi, 2015). Dalam suasana pembelajaran yang ideal, semua siswa akan belajar bagaimana bekerja secara kooperatif dengan orang lain, bersaing untuk kesenangan dan kesenangan, dan bekerja secara mandiri. Guru harus memutuskan satu pembelajaran yang bisa mengarah langsung kepada situasi pembelajaran kerja sama. Melalui bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam situasi kerja sama, individu mencari hasil yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan bermanfaat bagi semua anggota kelompok lainnya. Pembelajaran kooperatif adalah penggunaan instruksional kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan satu sama lain. Tanggung jawab utama anggota kelompok pembelajaran kooperatif adalah untuk (a) memastikan semua anggota membuat kemajuan akademis yang baik (yaitu, saling ketergantungan tujuan positif) (b) meminta pertanggungjawaban satu sama lain untuk berusaha belajar (yaitu, akuntabilitas individu), dan (c) saling menyediakan dukungan, dorongan, dan bantuan dalam menyelesaikan tugas (yaitu, interaksi promotif) (Johnson & Johnson, 2011).

Pembelajaran kooperatif merujuk kepada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Menurut (Felder & Brent, 2007), pembelajaran kooperatif adalah bentuk strategi pembelajaran yang berfungsi menggali serta membagi-bagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong seorang anak melakukan kegiatan dalam fungsi kerja yang sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya serta sikap tanggung jawab dengan dirinya. Model kooperatif tipe TGT. Penerapan permainan simpan kelereng banyak memiliki manfaat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, siswa SD (Sekolah Dasar). Manfaat yang bisa diambil dari permainan simpan kelereng adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dan mengatasi

kejenuhan dan kesulitan dalam pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran simpan kelereng menjadikan siswa lebih antusias karena kelereng adalah suatu media yang disenangi anak. TGT (Teams Game Tournament) merangsang siswa agar lebih aktif dan bersemangat saat melakukan pembelajaran serta nilai-nilai yang tersirat di dalamnya seperti: disiplin, kerjasama, tanggung jawab, sportivitas, semangat dan sebagainya. Dengan pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek menggunakan model TGT, maka pembelajaran akan lebih berkembang dan menyenangkan. Model TGT menjadikan anak lebih menikmati dan berusaha semaksimal mungkin untuk menjadi yang terbaik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas V SDN Sukaratu dan analisis data pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar *service* bawah dalam permainan bola voli, terlihat dari meningkatnya hasil belajar setelah menggunakan model tersebut.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *service* bawah dalam permainan bola voli dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata (α) = 0,05 ($t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,241 > 1,711$).

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Muhammad Nur Alif.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Beutelsthal, Dieter. (2008). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: PIONIR JAYA.
- Felder, R. M., & Brent, R. (2007). *Cooperative learning*. ACS Publications.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2011). *Cooperative learning*. The Encyclopedia of Peace Psychology.
- Lengkana, A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*. Salam Insan Mulia.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12.
- Lutan, Rusli., dkk. (2007). *Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.

- Mensup, Constantianus H. (2013). "Implementasi Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bola Basket". *Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Olahraga dan Kesehatan Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*. 1-9.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan jasmani dan olahraga adaptif*. UPI Sumedang Press.
- Nugroho, Wachit. (2012). "Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bola Voli Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012 / 2013". *Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta*. 1-19.
- Nurhasan, Cholil Hasanudin. (2013). *Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pebriadi, P. (2015). Meningkatkan Pembelajaran lari Jarak Pendek Melalui Permainan Warna-warni. *Mimbar Pendidikan Dasar*, 6, 39-43.
- Riyanto, Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Rubaiya, Rizki. (2015). "Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Servis Bawah dalam Permainan Bolavoli Melalui Metode Koopertif (Tipe Stad) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tapa". 1-10.
- Saputra, M. Y. (2001). *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar (Sebuah Pendekatan Pembinaan Gerak Dasar Melalui Permainan)*. Direktorat Jendral Olahraga, Depdiknas.
- Slavin, Robert E. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suadnyana, I. Kd., dkk. (2014). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bola Voli". *e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 1, 1-9.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Ayi. (2009). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. WarliArtika.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperati Tipe Jigsaw dan TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1, 1-8.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ulum, Aminul. (2013). "Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli dengan Model Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa Kelas V SDN Peleret II Kabupaten Pasuruan". *Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*. 1-18.

Widiastuti, D., & Pd, M. (2011). Tes dan pengukuran olahraga. *Jakarta: PT. Bumi Timur Jaya*.

Yasa, Gede, B., dkk. (2014). "Implementasi Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bola Basket". *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 1, 1-10.