



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLA VOLI DI SMA PN BATANG KIBUL KABUPATEN MERANGIN

Al Mubaroq¹, Reza Hadinata², Iwan Budi Setiawan³

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Correspondence author : mubarokbangko993@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi passing atas dalam permainan bola voli di SMAN PN Batang Kibul. Penelitian dilaksanakan pada Februari hingga Maret 2024 dengan subjek 15 siswa kelas XII, terdiri dari 10 siswi perempuan dan 5 siswa laki-laki. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes keterampilan passing atas. Data kualitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa, sedangkan data kuantitatif berasal dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Informasi yang dikumpulkan mencakup kondisi awal siswa, kemampuan dasar dalam teknik passing atas, serta perkembangan keterampilan selama dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berjumlah 8 orang atau 53%, sedangkan 7 siswa atau 46% belum mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dan penerapan model TGT secara lebih optimal pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 13 orang atau 86%, sementara 2 siswa atau 13% belum tuntas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci : BolaVoli, Hasil Belajar , Kooperatif, TGT (*Team Games Tournament*).

Copyright (c) 2025 Score



ABSTRAC

This study aims to examine the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) on students' learning outcomes in the overhead passing skill of volleyball at SMAN PN Batang Kibul. The research was conducted at SMA PN Batang Kibul, Merangin Regency, from February to March 2024. The subjects of the study were 15 twelfth-grade students, consisting of 10 female and 5 male students. Data were collected through observations, interviews, and performance tests as part of a Classroom Action Research (CAR) design. This research employed both qualitative and quantitative

descriptive approaches. Qualitative data were obtained from students' learning test results, while quantitative data were gathered from teacher and student observation sheets during the learning process. The collected information included students' conditions, basic abilities, and progress in performing overhead passing throughout the research cycles.

Based on data analysis, the results in Cycle I showed that 8 students (53%) achieved the Minimum Mastery Criterion (KKM), while 7 students (46%) had not yet met the required standard. After improvements and a more effective application of the TGT model in Cycle II, a significant increase was observed. In Cycle II, the number of students who met the KKM rose to 13 students (86%), and only 2 students (13%) remained below the standard. In conclusion, the use of the TGT cooperative learning model effectively improved students' learning outcomes in volleyball overhead passing. The progress from Cycle I to Cycle II demonstrates that TGT successfully enhances student engagement, motivation, and skill mastery during physical education learning activities.

Keywords: *Cooperative Learning, Learning Outcomes TGT (Team Games Tournament), Volleyball*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan aspek penting untuk menghasilkan sumber daya manusia dengan kualitas yang baik. Maka dari itu, pendidikan harus dapat beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Pendidikan merujuk pada proses belajar mengajar yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh para guru dengan melibatkan siswa guna untuk menghasilkan generasi penerus yang berpengetahuan luas, menguasai beragam keterampilan, serta memiliki sikap dan perilaku yang baik. Dalam pembelajaran, guru dituntut agar dapat memberikan suasana belajar yang nyaman bagi para siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Selain itu, siswa juga dapat memiliki spiritualitas yang kuat, pengendalian diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupannya.

Pada pendidikan jasmani di sekolah, banyak kejadian di mana sebagian besar siswa menyepelkan proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa lebih memilih untuk aktif di bidang akademik lainnya. Hal ini disebabkan karena minimnya kreativitas guru dan pengetahuan yang kurang mengenai pentingnya pendidikan jasmani, sebagaimana dikemukakan Nugraha & Yuliawan (2021) bahwa rendahnya minat belajar dalam pembelajaran olahraga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Akibatnya, ketika pembelajaran berlangsung maka siswa lebih senang ketika tidak ada materi yang diberikan oleh guru sehingga mereka memiliki kebebasan untuk bermain. Namun, ketika guru memberikan materi mereka justru tidak mendengarkan dan asik berbicara dengan sesamanya. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penjas, khususnya materi permainan bola voli, yang sejalan dengan temuan Lubis et al. (2017), Asnaldi (2020) dan Lisa et al. (2011) bahwa masalah utama dalam pembelajaran bola voli adalah rendahnya keterlibatan dan penguasaan teknik dasar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas XII SMA PN Batang Kibul, diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat aktif berjumlah 2 orang (13,3%), siswa dalam kategori aktif berjumlah 3 orang (20%), siswa dalam kategori cukup aktif berjumlah 4 orang (26,6%), siswa dalam kategori kurang aktif berjumlah 6 orang (40%), dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang aktif. Salah satu pilihan yang diambil dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Model ini memiliki karakteristik permainan dan turnamen yang menciptakan

suasana positif di dalam kelas karena siswa menikmati kegiatan permainan tersebut (Slavin, 2008; Fauzi & Masrupah, 2024). Model pembelajaran kooperatif seperti TGT diharapkan dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, mengatasi kebosanan, serta meningkatkan motivasi siswa, sebagaimana telah dibuktikan oleh banyak penelitian sebelumnya (Cahyaningsih, 2017; Santosa, 2018; Mulyadi, 2022; Erviani et al., 2022; Kamila et al., 2024; Rahmawati et al., 2023).

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli di SMAN PN Batang Kibul. Model ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar karena melibatkan unsur permainan yang dapat membangkitkan semangat belajar dan memanfaatkan reinforcement (Aje, 2022). Aktivitas pembelajaran yang dipadukan dengan permainan memungkinkan siswa belajar secara lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, dan persaingan sehat, yang sejalan dengan penelitian Mulyani et al. (2018), Anisa et al. (2024), dan Nugroho & Rachman (2013). Selain itu, penelitian Ramadhan (2019) membuktikan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli.

Permainan bola voli telah berkembang menjadi olahraga yang banyak diminati masyarakat. Sugiata (2018), Sulistiani & Mutiarani (2024), serta Pakaya et al. (2024) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran bola voli sangat dipengaruhi oleh variasi model pembelajaran yang diterapkan guru. Teknik dasar bola voli seperti servis, passing, smash, dan block perlu dikuasai dengan baik (Ahmadi, 2007; Hendarta, 2022; Annisa et al., 2022). Banyak penelitian lain juga menunjukkan bahwa peningkatan teknik passing atas dapat dicapai melalui modifikasi permainan dan media pembelajaran (Cahyanto, 2015; Dadi, 2020; Hakim, 2018; Nulhadi et al., 2023).

Belajar mengacu pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang direncanakan (Oemar Hamalik; Winkel; Nana Sudjana; Gagne & Briggs). Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model tersebut adalah Cooperative Learning, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang memiliki tujuan belajar bersama (Suprijono, 2009; Isjoni, 2014; Slavin, 2005). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki lima komponen utama yakni presentasi kelas, tim, games, turnamen, dan penghargaan (Slavin, 2009). Banyak penelitian lain membuktikan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan sikap toleransi siswa (Sugiata, 2018; Putri, 2022; Putra et al., 2017; Astuti et al., 2022; Kusuma & Khoirunnisa, 2018; Santosa, 2018; Kamila et al., 2024).

METODE

Penelitian ini dilakukan di Kab. Merangin dengan berkolaborasi dengan guru pjok ya itu bapak Doni Saputra S,Pd. Peneliti melakukan penelitian di SMA PN Batang Kibul Kab. Merangin. Penelitian dilakukan pada bul Februari-Maret setiap berlangsungnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA PN Batang Kibul Kab. Merangin Tahun Pelajaran 2024/2025, yaitu setiap berlangsung nya pembelajaran Bola Voli. Hal ini dilakukan karena dalam penelitian tindakan kelas proses pelaksanaan penelitian tidak boleh mengganggu proses belajar mengajar itu sendiri

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus pada penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2011 :16 dalam Leni Marlina 2019:19.)

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dan siswi SMA PN Btang Kibul Kabupaten Merangin yang berjumlah 15 orang siswa dengan komposisi prempuan 10 dan laki laki 5.

Tabel 1 Populasi Penelitian Murid Kelas X E1 SMA PN Batang Kibul Merangin

No.	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	12	5 orang	10 orang	15 orang

Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diambil dari tes hasil belajar siswa dan sedangkan data kuantitatif diambil dari observasi guru dan siswa kelas XII SMA PN Batang Kibul Merangin. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XII SMA PN Batang Kibul Merangin.

Data yang dihimpun dalam penelitian ini mencakup informasi mengenai kondisi siswa yang dianalisis dari segi kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif melibatkan pencatatan langsung dari pelaksanaan pembelajaran dan hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai panduan. Sementara itu, aspek kuantitatif mencakup penilaian hasil belajar dari materi inti, yaitu bola voli.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Siklus pertama dan kedua masing-masing berlangsung dua minggu atau 4 kali pertemuan dengan memberikan tindakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Group Tournament (TGT), masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Prihantoro and Hidayat 2019 dalam Muhammad Hasbillah, Herman, Suparman 2021: 46).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing atas Bola Voli Pada Siswa Kelas XII Di SMA PN Batang Kibul Kabupaten Merangin. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, daur siklus pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Proses penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 minggu atau 4 kali pertemuan, yang mana setiap mata pelajaran Pendidikan Jasmani 2 kali setiap minggunya. Siklus pertama dilakukan pada minggu pertama dan ke dua, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada minggu ketiga dan keempat.

Hasil penelitian dengan menggunakan siklus pertama mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing atas Bola Voli Pada Siswa Kelas XII Di SMA PN Batang Kibul Kabupaten Merangin.

Setelah dilakukan pembelajaran Passing atas melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada kelas XII SMA PN Batang Kibul Kabupaten Merangin pada siklus I, diperoleh data yaitu : nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 100, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 55. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I di dapat kelas interval antara 45 – 55 dengan 3 siswa atau nilai persentase 20%, nilai interval antara 56 – 66 dengan 4 siswa atau nilai persentase 26%, nilai interval 67 – 77 dengan 5 siswa atau nilai persentase 33%, nilai interval 78 – 88 dengan 2 siswa atau nilai persentase 13%, nilai interval 89 – 100 dengan 1 siswa atau nilai persentase 6%. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus I sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I Merangin

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	45 – 55	3	20%
2	56 – 66	4	26%
3	67 – 77	5	33%
4	78 – 88	2	13%
5	89 – 100	1	6%

Jumlah	15	100%
---------------	----	------

Setelah dilakukan tes siklus I, masih juga terdapat siswa yang belum mencapai KKM, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan penilaian passing atas pada siklus II yang bertujuan agar nilai siswa bisa mencapai target nilai KKM. Berdasarkan hasil tes siklus II, diperoleh data yaitu nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 100, sedangkan nilai terendahnya pelaksanaan siklus II adalah 66. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II, antara 63 - 69 dengan nilai frekuensi 2 atau nilai persentase 13%, interval 70 - 76 dengan frekuensi 0 atau nilai persentase 0%, interval 77 - 83 dengan frekuensi 7 atau nilai persentase 46%, interval 84 - 90 dengan frekuensi 4 atau nilai persentase 26%, interval 91 - 100 dengan frekuensi 2 atau nilai persentase 13%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus II sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus II

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	63 - 69	2	13%
2	70 - 76	0	0%
3	77 - 83	7	46%
4	84 - 90	4	26%
5	91 - 100	2	13%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tes penilaian passing atas melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament kelas XII SMA PN Batang Kibul Kabupaten Merangin pada siklus II dari 15 siswa, maka nilai siswa telah mencapai KKM sebanyak 13 orang dengan persentase 86%, sedangkan 2 siswa belum mencapai KKM dengan Persentase 13%.

Pada sikap posisi awal gerakan, indikator penilaian yaitu berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan, posisi lengan didepan dengan kedua telapak tangan dan jari - jari renggang dengan membentuk seperti mangkuk didepan atas muka. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi awal gerakan adalah 38, dimana ada 9 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 3, ada 6 siswa yang mendapatkan nilai 2, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 1.

Pada sikap posisi gerakan, indikator penilaian yaitu kedua lengan di dorong kedepan, lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dan perkenaan bola tepat menyentuh jari - jari tangan. Jumlah skor keseluruhan dari sikap posisi gerakan adalah 39, dimana skor 3 didapat oleh 9 siswa, skor 2 didapat 6 siswa, dan tidak ada siswa yang dapat skor 1.

Pada posisi akhir gerakan, indikator penilaian yaitu tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta tangan lurus dan pandangan mengikuti arah gerakan bola. Jumlah skor keseluruhan dari posisi akhir gerakan adalah 35, dimana skor 3 di dapat oleh 6 siswa, skor 2 didapat oleh 8 siswa, dan skor 1 didapat oleh 1 siswa. Berdasarkan analisis data pada siklus I dan II, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3 Distribusi Frekuensi *Passing* Atas

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
Siklus I	8	53%	Tuntas
	7	46%	Belum Tuntas
Siklus II	13	86%	Tuntas
	2	13%	Belum Tuntas

Dalam proses Pendidikan Jasmani, siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih mengasyikkan dengan fokus pada pelajaran passing atas. Melalui pendekatan bertahap, siswa mampu menguasai gerakan passing atas secara baik, mencapai indikator penilaian yang ditetapkan.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat ketuntasan klasikal siswa, di mana 8 siswa mencapai KKM dengan persentase 53%, sedangkan 7 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM dengan persentase 46%. Ketuntasan klasikal tercapai jika minimal 70% siswa mampu melakukan gerakan passing atas dengan nilai minimal 70, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan pada siklus II.

Pada hasil penelitian siklus II, terlihat peningkatan dimana 13 siswa mencapai nilai KKM dengan persentase 86%, sementara 2 siswa masih belum mencapai KKM dengan persentase 13%.

Penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh pengalaman siswa dalam pertandingan, seperti pengalaman menjadi juara dan motivasi untuk mencapai prestasi tertinggi. Hal ini menguatkan pendapat bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT sangat dipengaruhi oleh heterogenitas dalam kelompok, termasuk level keterampilan, pengalaman, etnik, jenis kelamin, keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan motivasi untuk berjuang bagi timnya (Suherman, 2009).

Membangun karakter siswa melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani memerlukan strategi yang tepat. Penelitian ini menemukan bahwa pengajaran tanggung jawab sosial dan pribadi, serta model pembelajaran kooperatif, dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa. Lebih lanjut, pengajaran tanggung jawab sosial dan pribadi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran tanggung jawab siswa (Dupri, 2017).

Kendala penelitian yang ditemukan dilapangan dari dua siklus, siklus I dan siklus II yaitu : kendala pada siklus I (1) kurang nampaknya rasa percaya diri siswa siswi untuk melakukan pembelajaran yang telah diberikan. (2) kurangnya kerja siswa/i terhadap kelompoknya. (3) banyaknya siswa/i kurang tepat menggunakan Teknik dasar yang telah ditetapkan atau yang diajarkan. (4) adanya beberapa siswa/i yang kurang bertanggung jawab terhadap kelompoknya maka tingkat keberhasilan kelompok tidak maksimal. (5) hanya beberapa siswa saja yang telah memahami dan mengasai teknik dasar passing atas. (6) hanya beberapa siswa yang ditemui oleh peneliti sudah mempunyai pengalaman dan skill untuk mengajarkan teman sekelompoknya.

Kendala pada siklus II (1) rasa ingin juaranya kelompok atau tim yang belum berhasil pada pertemuan siklus I maka di siklus II ini mulai nampaknya persaingan antar kelompok atau tim. (2) satu duang orang saja siswa yang berada dalam kelompoknya kurang respectny a terhadap kelompoknya karena tidak sejalandengan teman timnya. (3) kelompok yang telang memenangkan pertandingan pada siklus I tidak bisa menahan prestasinya karena semakin meningkatnya kerja sama antar tim.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan secara umum, penelitian ini berhasil membantu siswa/i meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih baik dan maksimal. Adapun kendala-kendala yang terjadi di lapangan dalam kedua siklus penelitian ini adalah: (1) keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian pada kedua siklus tersebut, dan (2) keterbatasan untuk mengikuti kegiatan lain yang dianggap lebih penting, yang dapat menghambat keaktifan dan mencapai ketuntasan belajar siswa secara maksimal.

Kelemahan yang muncul pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II, yang ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbaikan tersebut, hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai tingkat ketuntasan. Berdasarkan uraian ini, dapat disimpulkan

bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli siswa kelas XII SMA PN Batang Kibul Kabupaten Merangin.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) pada kelas XII SMA PN Batang Kibul, Kabupaten Merangin. Hal ini terlihat dari siklus I, di mana 8 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 53%. Pada siklus II, hasilnya meningkat menjadi 13 siswa yang mencapai KKM, dengan persentase 86%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aje, A. U. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (STAD) & team games tournament (TGT). CV Azka Pustaka.
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., & Triutami, T. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51–59.
- Annisa, N., Suhardianto, S., & Rusli, K. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli melalui media target. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 2(1), 1–6.
- Asnaldi, A. (2020). Meningkatkan keterampilan passing atas bola voli melalui media pembelajaran menggunakan alat bantu. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 23–35.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 280142.
- Cahyanto, A. G. I. (2015). Pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar passing atas bolavoli (Studi pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3).
- Dadi, S. (2020). Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar passing atas bola voli melalui tutor teman sebaya pada siswa kelas V. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2615(4285).
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Hakim, H. (2018). Upaya peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui modifikasi alat pembelajaran murid SD Negeri Kumala. *Sportive: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(1), 41–47.
- Hendarta, H. (2022). Modifikasi permainan bola digantung untuk meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli siswa kelas IX A semester I SMP Negeri 1 Dayeuhluhur. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 72–86.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan sikap toleransi peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553.
- Lisa, L., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2011). Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui permainan volsal pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1).

- Lubis, A. E., Agus, M., Olahraga, S. T., Bina, K., Medan, G., Alumunium, J., & No, R. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64.
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2021). Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui pendekatan gaya mengajar latihan dengan menggunakan audio visual. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(2), 231–242.
- 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.
- Nulhadi, A., Ashari, L. H., Herlina, H., & Burhan, Z. (2023). Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui permainan 3 on 3 pada siswa sekolah menengah pertama. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 497–506.
- Pakaya, R., Bengkal, A. S., Ilham, A., Hidayat, J. T., & Isnanto, J. (2024). Hasil belajar passing atas bola voli melalui model pembelajaran problem based learning. *Jambura Arena of Physical Education and Sports*, 3(1), 30–39.
- Ramadhan, Q. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (Skripsi doctoral, Universitas Islam Riau).
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sulistiani, M., & Mutiarani, M. (2024). Peningkatan hasil belajar passing atas bola voli siswa SMK melalui variasi pembelajaran. *SEMNASFIP*.