

Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli SD

Galuh Andika Imamudin¹, Faridha Nurhayati², Sapto Wibowo³, Yuni Fitriyah Ningsih⁴

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4}

Corresponding Author: galuhandika71@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, terutama materi passing bawah bolavoli menyebabkan peserta didik kesulitan. Penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah kooperatif tipe TGT. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing bawah bolavoli. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan metode *two experimental control group pretest-posttest*. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1/255 yang berjumlah 192 orang. Pemilihan sampel dilakukan melalui cluster random sampling, dengan kelas V-C kelompok eksperimen dan V-D kelompok kontrol. Penelitian ini, digunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney untuk menganalisis data. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi $>0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar. Namun, pada hasil belajar keterampilan, diperoleh nilai signifikansi ($0,037 < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen. Untuk hasil uji Mann-Whitney, nilai signifikansi pada hasil belajar pengetahuan adalah ($0,179 > 0,05$), sedangkan hasil belajar keterampilan adalah ($0,176 > 0,05$), keduanya menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak memberikan pengaruh signifikan. Meskipun, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih tinggi baik pada hasil belajar.

Kata Kunci: Bolavoli, Passing Bawah, TGT

Abstract

Physical Education and Health learning in elementary schools faces challenges, particularly in teaching the underhand pass in volleyball, which many students struggle with. Therefore, selecting the right teaching model is crucial for improving student's understanding. The TGT cooperative learning model is one such approach that may enhance learning outcomes in this area. This study aims to examine the effect of the TGT model on student's underhand passing skills in volleyball. Using an experimental design with a two-group pretest-posttest control group method, the study involved 192 fifth-grade students from SDN Sidotopo Wetan 1/255. The experimental group (class V-C) and control group (class V-D) were selected through cluster random sampling. Data were analyzed using the Wilcoxon and Mann-Whitney tests. The Wilcoxon test revealed no significant difference in knowledge outcomes between the two groups ($p > 0,05$). However, the skill outcomes showed a significant difference ($p = 0,037 < 0,05$). The Mann-Whitney test confirmed no significant difference in knowledge ($p = 0,179$) and skill ($p = 0,176$) outcomes. In conclusion, the TGT cooperative learning model did not significantly affect learning outcomes for underhand volleyball passing, though the experimental group showed a higher average improvement in both knowledge and skill

Keywords: TGT, Underhand Passing, Volleyball

1. Pendahuluan

Pendidikan Nasional dapat diartikan sebagai upaya yang terencana sebagai bentuk menciptakan suasana peserta didik mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka dan menyadari potensi mereka sendiri. pelajaran yang mendorong partisipasi peserta didik sehingga, melalui proses progresif yang melibatkan dua pihak peserta didik dan guru mudah bagi mereka untuk mengembangkan potensi mereka saat ini. Sehingga individu memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan, yang merupakan upaya untuk membawa perubahan yang sadar bagi negara. Pendidikan yang bermutu tinggi akan memberikan dampak yang menguntungkan karena hampir sulit untuk membangun komunitas individu yang tumbuh dan berjuang untuk kemajuan tanpa pendidikan (Arifiin Shokhibul, Puspitasari Ika, 2022).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan di kelas (Adiyono, Umami, 2023). Tahapan pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang saling terkait untuk menghasilkan hasil yang terbaik karena pendidikan dipandang sebagai suatu kesatuan yang utuh, meliputi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah melalui suatu struktur kurikulum terprogram terdiri atas berbagai hal, yang bertujuan agar peserta didik berperan aktif dalam berbagai aktivitas gerak sehingga tercipta kebugaran jasmani dan rohani, membentuk sikap sportif, serta menjunjung tinggi kerjasama antara satu dengan yang lain. Peserta didik dapat belajar bagaimana bermain permainan dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan kinerja mereka dalam aktivitas fisik. (Mazhar & Priambodo, 2023). Kelas pendidikan jasmani ditawarkan di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas/kejuruan (SMA/K), dan lainnya. Kurikulum otonom membagi sekolah dasar (SD) menjadi tiga tahap: tahap A untuk kelas I–II, tahap B untuk kelas III–VI, dan tahap C untuk kelas V–VI. Pendidikan jasmani sekolah dasar mencakup kegiatan untuk mempromosikan hidup sehat dan pola perilaku kebugaran, serta pola gerak dasar dan keterampilan olahraga (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Permainan olahraga adalah permainan kelompok yang dimainkan untuk mencapai tujuan yang sama yaitu mencapai poin tertinggi untuk menang, meskipun secara berkelompok performa setiap individu sangatlah dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dalam tim (Mazhar & Priambodo, 2023). Permainan olahraga merupakan jenis olahraga sebagai bentuk permainan yang dilakukan secara dua tim atau saling menyerang untuk mendapatkan poin dan meraih kemenangan. Ada empat jenis permainan olahraga yang digunakan dalam pengajaran pendidikan jasmani: 1) permainan serangan, 2) permainan pukul-tangkap-lari, 3) permainan target, dan 4) permainan net. Permainan serangan, seperti bola basket dan sepak bola, adalah kontes di mana dua tim mencoba memasukkan bola ke gawang atau ring (Slavin, 2022)(Yahya & Arham, 2021). Olahraga pukul-tangkap-lari, termasuk baseball, softball, dan rounders, menggunakan bola dan tongkat sebagai media (Fortes et al., 2020), dan pemain harus berlari ke area aman yang telah ditentukan sebelumnya (Paulo et al., 2022). Permainan ini melibatkan berbagai keterampilan, termasuk ketangkasan, kelincahan, teknik, dan strategi. Permainan target adalah permainan di mana pemain mencetak poin jika bola atau proyektil lainnya mengenai target yang telah ditentukan sebelumnya. Aktivitas target, termasuk bowling, biliard, golf, dan panahan, menekankan pada akurasi, fokus, dan ketenangan. (Permainan net) adalah olahraga seperti bulu tangkis, bola voli, dan sepak takraw yang dimainkan di antara dua area pertahanan yang dibagi oleh net dengan ketinggian tertentu.

Olahraga permainan yang sering diberikan di sekolah yaitu permainan bolavoli (Ahmed & Al Salim, 2024). Dalam permainan bolavoli tentunya memiliki beberapa macam gerak dasar yang menunjang dalam permainan, meliputi: *serve*, *passing*, *smash*, *block*. Gerak servis sebagai dasar yang harus dikuasai oleh setiap individu dikarenakan *serve* memiliki peluang untuk mendapatkan angka agar meraih kemenangan dalam gerak *serve* perlunya ketepatan, kecepatan dan menyulitkan tim lawan untuk menebak arah datangnya bola. *Passing* merupakan gerak yang sangat penting untuk diperhatikan, perlunya koordinasi saat melakukan *passing*, koordinasi tangan-mata sangat penting untuk mencetak poin karena tim bolavoli akan kalah jika gerakan

passing nya tidak efektif, smash merupakan gerak yang membutuhkan kecepatan, ketepatan, dan pukulan yang keras sehingga menyulitkan tim lawan pada saat menerima datangnya bola, *block* juga merupakan gerak yang setiap anggota tim dapat menguasai dengan baik dikarenakan dengan *block* dapat menahan pukulan smash lawan yang mengarah ke area pertahanan (Saputra & Gusniar, 2019)

Kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah passing bawah. Permainan net tersebut diperlukan passing bawah yang akurat untuk mendapatkan poin. *Passing* bawah merupakan gerakan dimana rekan satu tim menerima bola dengan tenaga keras, telapak tangan menyilang dan ditekan dengan ibu jari, sedangkan kedua lengan terkunci dan lurus agar tidak lepas.

Pembelajaran passing bawah di sekolah SDN Sidotopo Wetan 1/255 menunjukkan kurangnya minat peserta didik dikarenakan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, bertanggung jawab untuk mengawasi hampir semua kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional adanya pertukaran yang terjadi dalam satu lingkungan yang melibatkan guru, pendidik, dan sumber daya pendidikan (sekolah, kelas, laboratorium, lapangan sekolah) (Jafar, 2021). Padahal tuntutan pada proses pembelajaran di kurikulum merdeka lebih berfokus pada kemampuan masing-masing peserta didik bukan lagi berfokus pada pendidik (Ozawa et al., 2021). Pembelajaran seperti ini tidak memberikan kemungkinan untuk mendorong peserta didik berpartisipasi dan melatih berpikir kritis dalam semua mata pelajaran yang berhubungan dengan bolavoli agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran dalam hal pengetahuan dan kemampuan. Selain itu, guru hanya fokus pada pemain bolavoli yang lebih terampil daripada teman sebayanya, yang membuat peserta didik yang kesulitan dengan materi menjadi malas dan tidak tertarik untuk belajar. Mereka akhirnya menjadi bosan, dan banyak peserta didik masih kesulitan karena mereka takut menyelesaikan materi passing bawah dan mengeluh jika mereka bosan (Wardana, Adi, 2020).

Sebagai pilihan untuk menangani masalah yang disebutkan di atas, penulis mengusulkan untuk memanfaatkan pembelajaran kooperatif TGT untuk menambah memperoleh nilai kelulusan di kelas V (Fortes et al., 2020). Ada sejumlah manfaat untuk memilih jenis pembelajaran ini, mengajari mereka cara berempati dengan orang lain, dan membangun empati yang lebih besar di antara peserta didik karena keberagaman orang dan terbatasnya waktu untuk memahami subjek secara menyeluruh. Pembelajaran ini berfokus pada peserta didik bukan pada guru. Pembelajaran ini membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dan menyatukan semua peserta didik tanpa memandang ras, warna kulit, atau agama. Untuk memiliki keberanian untuk berbagi pemikiran mereka sendiri, yang disajikan dalam kelompok (Nurhayati, Egok Sukenda Asep, 2022).

2. Metode

Jenis penelitian ini kuantitatif dan menggunakan desain *two eksperimen control group pretest posttest design*. Desain ini memerlukan kelompok eksperimen dan kontrol dengan pretest-posttest (Panuntun, 2020). Populasi merupakan secara global dalam penelitian, berbagai item dan partisipan dengan ciri-ciri tertentu (Amin et al., 2023). Dalam populasi menggunakan data semua kelas V yang ada di SDN Sidotopo Wetan 1 / 255 dengan total ada 6 kelas mulai dari kelas V-A hingga V-F dengan jumlah yaitu 192 peserta didik. Penggunaan pengambilan sampel secara acak klaster digunakan untuk memilih sampel untuk penelitian ini, yaitu pengambilan sampel dari kelompok atau unit kecil atau cluster pengambilan sampel yaitu dengan cara membuat potongan kertas berukuran sama sebanyak 6 potongan dari beberapa potongan kertas tersebut terdapat angka 1 dan 2 kertas yang lain kosong tanpa ada angka, setiap perwakilan kelas mengambil kertas tersebut dengan disaksikan teman sebayanya, dan untuk kelas yang digunakan yaitu dua kelas dengan jumlah peserta didik setiap kelasnya yaitu 31 orang (Ozawa et al., 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uraian dapat diketahui distribusi data pretest dan posttest pada uji deskripsi didapatkan nilai pretest pengetahuan kelompok eksperimen nilai minimum 20 dan nilai

maximum 100 dan mean 45,20 serta SD 18,055 selanjutnya untuk nilai pretest pengetahuan kelompok kontrol didapatkan nilai minimum 20 dan nilai maximum 100 dan mean 45,19 serta SD 25,172. Selanjutnya posttest pengetahuan diberikan untuk peserta didik, untuk posttest kelompok eksperimen didapatkan nilai minimum 20 dan nilai maximum 100 dan mean 55,20 serta SD 20,232. Berikutnya posttest pengetahuan kelompok kontrol didapatkan nilai minimum 20 dan nilai maximum 80 dan mean 47,41 serta SD 19,334. Selanjutnya untuk pretest keterampilan untuk kelompok eksperimen didapatkan nilai minimum 10 dan nilai maximum 70 dan mean 32,40 serta SD 21,071 untuk pretest kelompok kontrol didapatkan nilai minimum 10 dan nilai maximum 70 dan mean 27,78 serta SD 19,480. Selanjutnya untuk nilai posttest keterampilan pada kelompok eksperimen didapatkan nilai minimum 10 dan nilai maximum 100 dan mean 50,00 serta SD 38,406. Dan untuk posttest kelompok kontrol didapatkan nilai minimum 10 dan nilai maximum 70 dan mean 30,74 serta SD 17,080 pengujian data ini menggunakan SPSS 25.

Tabel. 1 Uji Deskriptif

Variabel	Nilai minimum	Nilai maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre-test</i> pengetahuan kelompok eksperimen	20	100	45.20	18.055
<i>Pre-test</i> pengetahuan kelompok kontrol	20	100	45.19	25.172
<i>Post-test</i> pengetahuan kelompok eksperimen	20	100	55.20	20.232
<i>Post-test</i> pengetahuan kelompok kontrol	20	80	47.41	19.334
<i>Pretest</i> keterampilan kelompok eksperimen	10	70	32.40	21.071
<i>Pretest</i> keterampilan kelompok kontrol	10	70	27.78	19.480
<i>Posttest</i> keterampilan kelompok eksperimen	10	100	50.00	38.406
<i>Post-test</i> keterampilan kelompok kontrol	10	70	30.74	17.080

Berdasarkan uraian data menyatakan bahwa nilai pada setiap kelompok kurang dari <0,05 maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel. 2 Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Statistic	DF	Sig	Keterangan
Hasil belajar <i>pre-test</i> pengetahuan	Eksperimen	0.333	25	0.000	Tidak normal
Hasil belajar <i>pre-test</i> pengetahuan	Kontrol	0.212	27	0.003	Tidak normal
Hasil belajar <i>post-test</i> pengetahuan	Eksperimen	0.214	25	0.005	Tidak normal
Hasil belajar <i>post-test</i> pengetahuan	Kontrol	0.242	27	0.000	Tidak normal

Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli SD (Galuh Andika Imamudin)

Variabel	Kelompok	Statistic	DF	Sig	Keterangan
Hasil belajar <i>pre-test</i> keterampilan	Eksperimen	0.216	25	0.004	Tidak normal
Hasil belajar <i>pre-test</i> keterampilan	Kontrol	0.264	27	0.000	Tidak normal
Hasil belajar <i>post-test</i> keterampilan	Eksperimen	0.251	25	0.000	Tidak normal
Hasil belajar <i>post-test</i> keterampilan	Kontrol	0.295	27	0.000	Tidak normal

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar pengetahuan kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi ($0,058 > 0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan. Kelompok kontrol pada variabel yang sama juga menunjukkan nilai signifikansi ($0,747 > 0,05$), yang mengindikasikan ketiadaan perbedaan signifikan. Namun, hasil belajar keterampilan pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi ($0,037 < 0,05$), menandakan adanya perbedaan signifikan. Sebaliknya, hasil belajar keterampilan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi ($0,617 > 0,05$), yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan signifikan.

Tabel. 3 Uji Wilcoxon

Variabel	Kelompok	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> pengetahuan	Eksperimen	.058
<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> pengetahuan	Kontrol	.747
<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> keterampilan	Eksperimen	.037
<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> keterampilan	Kontrol	.617

Berdasarkan uraian tabel 4 untuk semua nilai pada kelompok eksperimen dan kontrol mendapatkan nilai yang lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel. 4 Uji Mann Whitney

Tes statistik	<i>Pre-test</i> pengetahuan	<i>Post-test</i> pengetahuan	<i>Pre-test</i> keterampilan	<i>Post-test</i> keterampilan
Mann-Whitney U	316.000	267.500	296.000	266.000
Sig (2-tailed)	.680	.179	.432	.176

Berdasarkan uji wilcoxon, data *pre-test* dan *post-test* pengetahuan kelompok eksperimen menghasilkan nilai signifikansi 0,058, menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan. Pada aspek keterampilan, nilai signifikansi 0,037 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sementara itu, kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar pengetahuan maupun keterampilan. Peningkatan motivasi peserta didik, rasa percaya diri yang lebih baik, dan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi terhadap materi keterampilan *passing* bawah dalam bolavoli pada kelompok eksperimen

terlihat jelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Handayani, 2022). Dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya menyampaikan materi, penerapan model pembelajaran kooperatif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Beberapa studi mendukung efektivitas pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik. menunjukkan adanya peningkatan signifikan secara bertahap, sementara mengamati peningkatan rata-rata yang tercapai melalui penerapan metode tersebut (Dini Anjarika, 2022).

Hasil analisis menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk data terkait tes pengetahuan dan keterampilan pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi lebih dari $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan. Namun, peningkatan dalam penerapan pembelajaran terlihat ketika model pembelajaran TGT digunakan. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Mazhar & Priambodo, 2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak menunjukkan pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam hasil belajar. Dalam studi lain, terungkap bahwa pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga tidak memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar (Amni et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memperoleh nilai signifikan ($0,037 < 0,05$) lebih baik, dibandingkan dengan kelas yang hanya menerima pengajaran materi konvensional.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tidak ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing bawah bola, baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan. Mengingat tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka tingkat pengaruhnya relatif sebanding. Namun, rata-rata kenaikan pengetahuan dan keterampilan cenderung lebih tinggi pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Saran untuk penelitian selanjutnya dan digunakan sebagai evaluasi yaitu 1) masukan untuk sekolah upaya meningkatkan kualitas hasil belajar, agar memperbaiki praktik pembelajaran; 2) diharapkan dapat menghadirkan model pembelajaran yang lebih efektif agar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar; 3) mendapatkan baru dalam penerapan model pembelajaran kelompok, sehingga menumbuhkan rasa semangat untuk meningkatkan hasil belajarnya; 4) penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, diperlukan penelitian yang serupa dengan menggunakan sampel yang berbeda serta dengan populasi yang lebih banyak.

5. Daftar Pustaka

- Adiyono, Umami, R. (2023). the Application of the Team Game Tournament (Tgt) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. *Society and Humanity*, 01(01).
- Ahmed, M. D., & Al Salim, Z. A. (2024). Provision of Quality Physical Education to enhance the motive of Physical Activity and its underlying Behavior among university students. *Heliyon*, 10(3), e25152. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25152>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Arifiin Shokhibul, Puspitasari Ika, D. A. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)

- Didik, Rohman, A. (2019). Penerapan Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Tangan. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(2), 115. <https://doi.org/10.33222/juara.v5i1.927>
- Dini Anjarika, t. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ATLETIK LARI JARAK PENDEK KELAS X Universitas PGRI Semarang Pendidikan adalah suatu keadaan belajar pengetahuan atau keterampilan dengan proses*. November, 743–754.
- Fortes, L. S., Freitas-Júnior, C. G., Paes, P. P., Vieira, L. F., Nascimento-Júnior, J. R. A., Lima-Júnior, D. R. A. A., & Ferreira, M. E. C. (2020). Effect of an eight-week imagery training programme on passing decision-making of young volleyball players. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 18(1), 120–128. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2018.1462229>
- Hanafy, S. M. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Iswardhani, A. F., & Nurhasan. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dropshot Bulutangkis (Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 73–79.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Fase Preliminar Fase A a Fase E Fase F Fase G & H. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, 53(9), 1–36. [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A)
- Mazhar, H. A., & Priambodo, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT terhadap Kerja Sama dan Hasil Belajar Lay-Up Shoot. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1893–1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5828>
- Nurhayati, Egok Sukenda Asep, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Ozawa, Y., Uchiyama, S., Ogawara, K., Kanosue, K., & Yamada, H. (2021). Biomechanical analysis of volleyball overhead pass. *Sports Biomechanics*, 20(7), 844–857. <https://doi.org/10.1080/14763141.2019.1609072>
- Panuntun, F. (2020). *Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (tgt) dan Problem Based Learning (pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas XI SMK Hkti 2 Banjarnegara*. 5(1), 19–23. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jscpe>
- Paulo, A., Zaal, F. T. J. M., Fonseca, S., & Araújo, D. (2022). Predicting Volleyball Serve-Reception.

Frontiers in Psychology, 7(1), 2. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01694>

Saputra, D. I. M., & Gusniar, G. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Bermain Melempar Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.862>

Slavin, R. E. (2022). Cooperative learning in elementary schools. *Education 3-13*, 43(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>

Wardana, Adi, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>

Yahya, A. A., & Arham, S. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Bawah Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 2 Bone. *Jendela Olahraga*, 6(1), 150–157. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6948>