

KEEFEKTIFAN MODEL RECIPROKAL TEACHING DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL PASSING BAWAH BOLA VOLI

Muhammad Ridwan¹, Ibnu Fatkhu Royana², Danang Aji Setyawan³

^{1,2,3} PJKR Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
email: Muhmadridwan04@gmail.com

Abstrak

Keresahan tentang masalah rendahnya hasil belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa penjasorkes materi bola voli yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Keefektifan Model Pembelajaran *Reciprokal Teaching* Dan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Passing Bawah Bola Voli Siswa Kelas VIII. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental design* tipe *two group pretest posttest-group* (tes awal-tes akhir dua kelompok). Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII B SMPNegeri 3 Sayung Demak yang berjumlah 60 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil dokumentasi, tes, dan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. Data yang diperoleh yaitu rata-rata nilai *posttest* analisis uji t di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,594 > 2,001$ sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima, dari pengujian ketuntasan belajar individu nilai diatas KKM (75.00) peserta didik berjumlah 37 siswa lulus KKM dengan nilai tuntas dari KKM, dan dari pengujian ketuntasan belajar klasikal hasil *passing* bawah peserta didik secara keseluruhan mencapai persentase 62%. Meningkatnya hasil *passing* bawah peserta didik sebelum dan sesudah di beri perlakuan berupa pemberian model *Reciprokal Teaching* dan *Teams Games Tournament* yang ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* yang meningkat.

Kata Kunci: Reciprokal Teaching, TGT, Passing Bawah Bola Voli

Abstract

Reciprocal teaching Anxiety about the problem of low student learning outcomes, evidenced by the average scores of Physical Education students in volleyball material that do not meet the minimum completeness criteria (KKM). This study aims to analyze the effectiveness of the Reciprocal Teaching and Teams Games Tournament Learning Model on the Under-Passing Results of Class VIII Students Volleyball. This type of research uses quantitative research with a quasi-experimental method design type two groups pretest posttest-group (pre-test-final two groups). The population of this study was 60 students of class VIII A and VIII B of 3 Sayung Demak Junior High School. The data collected in this study were obtained from the results of documentation, tests, and observations. The data analysis used in this research is the t test. The data obtained is that the average posttest t-test analysis score is obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $6,594 > 2,001$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted, from the test of individual learning completeness the value is above the KKM (75.00) students totaling 37 students passed the KKM the completeness value of the KKM, and from the classical learning completeness test the results of passing under the students as a whole reached a percentage of 62%. The increase in students' under-passing results before and after being treated in the form of reciprocal teaching and Teams Games Tournament models was shown by the increased average posttest score results

Keywords: Reciprocal Teaching, TGT, Passing Down Volleyball

1. Pendahuluan

Pembelajaran sebagai usaha pendidikan telah banyak dilakukan baik dari jenjang sekolah dasar hingga menengah (Mohammad et al., 2017). Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang terjalin antara siswa dan komponen-komponen pembelajaran seperti guru, bahan ajar media dan lain-lain. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa atau berpusat kepada siswa (Ariani, 2017; Kasdi & Wijayanti, 2017). Untuk menghujudkan hasil belajar yang baik maka guru tidak bisa lepas tangan dalam proses pembelajaran karena guru berperan penting dalam menghujudkan tujuan tersebut (Jaya, 2017; Nurhasanah et al., 2016; Widiartha, 2018). Jadi, dapat dikatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan peran guru dalam merancang pembelajaran. pembelajaran yang dirancang bervariasi diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi (Shophia & Retno Mulyaningrum, 2017).

Namun, kondisi yang ada di sekolah SMP Negeri 3 Sayung tampaknya masih perlu dilakukan pengkajian model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah penjasorkes materi *passing* bawah bola voli. Berdasarkan informasi yang bersumber dari guru penjasorkes kelas VIII SMP Negeri 3 Sayung Kabupaten Demak, siswa kelas VIII hasil belajar pada mata pelajaran penjasorkes pembelajaran *passing* bawah bola voli masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil UTS semester 1 siswa masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari jumlah total siswa kelas VIII yaitu 60 siswa diperoleh data bahwa kelas VIII A dari 30 siswa terdapat 19 siswa (63%) nilainya tidak tuntas dan hanya 11 siswa (37%) yang nilainya sudah tuntas sedangkan pada kelas VIII B diperoleh data dari 30 siswa terdapat 18 siswa (60%) nilainya tidak tuntas dan hanya 12 siswa (40%) yang nilainya sudah tuntas. KKM mata pelajaran penjasorkes di SMP Negeri 3 Sayung Kabupaten Demak adalah 75. Hal ini mengindikasikan bahwa masih memerlukan usaha yang lebih keras untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Selama ini proses belajar yang terjadi masih menerapkan metode konvensional berupa ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Metode pembelajaran tersebut membuat mahasiswa lebih tergantung pada dosen dan menganggap jika tidak ada guru penjas maka tidak ada proses belajar mengajar. Selain itu mahasiswa tidak siap menerima pelajaran dan kurang aktif selama proses belajar mengajar.

Reciprocal Teaching merupakan salah satu model pembelajaran yang diduga kuat bisa meningkatkan kemampuan penalaran matematis peserta didik (Andira et al., 2018; Ketong et al., 2018). Pembelajaran terbaik mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk membangun pemahamannya dan mengembangkan kemampuan komunikasi matematikanya secara mandiri. Prinsip tersebut sejalan dengan prinsip dasar konstruktivisme yang beranggapan bahwa pengetahuan itu merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang mengetahui sesuat. Model pembelajaran *reciprocal teaching* diharuskan siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk melakukan scaffolding kepada teman dalam kelompok. Acuan (Sartono et al., 2018; Shophia & Retno Mulyaningrum, 2017). Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* merupakan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menerapkan empat strategi pemahaman mandiri, yaitu menyimpulkan materi, menyusun pertanyaan dan menyelesaikannya, menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya, kemudian memprediksikan pertanyaan selanjutnya dari persoalan yang disodorkan kepada siswa (Darmani & Renaldi, 2018). Jadi dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat meningkatkan hasil

passing bawah bola voli hal ini disebabkan oleh siswa akan memahami materi, melakukannya serta berbagi dengan teman kelompoknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dodik Mulyono, (2020) menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran reciprocal teaching dengan hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan menggunakan model student facilitator and explaining, setelah mengontrol kemampuan awal siswa. Perbedaan yang ditunjukkan adalah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran reciprocal teaching lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan menggunakan model student facilitator and explaining. Penelitian yang dilakukan oleh Ulya & Yanto, (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dengan model Reciprocal Teaching berbantuan "Economics Module" dilihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 86,1 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80. Terdapat peningkatan pada aktivitas siswa setelah perlakuan model Reciprocal Teaching berbantuan "Economics Module" dilihat dari total nilai rata-rata pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir pada kelas eksperimen sebesar 59,29 lebih tinggi dibandingkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 39,43.

Selain model Model Reciprocal Teaching model pembelajaran inovatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Hikmah et al., 2018; Wahyu Astuti, 2017; Yudianto et al., 2014). Penerapan model pembelajaran TGT akan berpengaruh besar terhadap keaktifan seluruh siswa baik yang akademiknya tinggi, sedang ataupun rendah dalam mengikuti proses pembelajaran (Listyarini et al., 2018; Nurmahmidah, 2017). Model TGT mendorong siswa untuk berkompetisi, bekerja sama dengan siswa lain dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Hikmah et al., 2018; Laila & Rahmat, 2018).

Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Rosdiani et al., (2013) menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan penguasaan konsep terhadap siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran TGT berbasis praktikum dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa praktikum, dengan perbedaan keduanya pada taraf $P < 0,05$, $t_{hitung} = 7,570 > t_{tabel} = 2,000$ untuk penguasaan konsep. Penelitian yang dilakukan oleh Susanna, (2018) menunjukkan bahwa Aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi adalah aktif. Prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi secara klasikal tuntas dengan persentase siklus I yaitu 61,29%, siklus II yaitu 90,32%, dan tes akhir yaitu 93,55%.

Menyadari pentingnya inovasi model pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, maka perlu dilakukan penelitian dengan tujuan menganalisis keefektifan model pembelajaran *reciprocal teaching* dan *teams' games tournament* terhadap hasil *passing* bawah bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sayung Kabupaten Demak Tahun 2020. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan akan membantu permasalahan yang berkaitan proses pembelajaran seperti hasil belajar, motivasi dan minat siswa dalam belajar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimental design* dengan desain *two group pretest-posttes*. Yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang mendapatkan perlakuan yang berbeda dan tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sayung Demak yang berjumlah 60 siswa yang terdiri atas 2 kelas. Peneliti ini menggunakan total sampling. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII A sebanyak 30 siswa yaitu 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan kemudian adapun siswa kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa yaitu 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah tes penilaian kemampuan pengetahuan siswa dan tes kemampuan praktek teknik passing bawah bola voli siswa yang merujuk pada instrument test oleh Sukatamsi (1984: 254) yaitu: 1) Pertama-tama siswa diberikan tes pengetahuan tentang teknik passing bawah dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 18 butir soal yang dilaksanakan di dalam kelas terlebih dahulu baik saat *pretest* maupun *posttest*. 2) Kemudian setelah itu pelaksanaan tes praktik teknik passing bawah dilaksanakan di lapangan dengan berpasangan untuk salah satu siswa sebagai pemberi umpan. 3) Salah satu siswa melakukan praktek passing bawah bola voli untuk diambil nilai dengan kriteria penilaian sikap badan, penilaian posisi kaki, dan penilaian posisi tangan. 4) Salah satu siswa dibelakang siswa yang melakukan praktik yang bertugas sebagai observer yaitu untuk menilai siswa yang sedang melakukan praktik. 5) Kesempatan melakukan passing bawah diberikan waktu 1 menit, dikarekan penilaian ini tidak menilai banyaknya bola yang dapat di passing akan tetapi yang dinilai yaitu bagaimana cara melakukan teknik passing bawah bola voli dengan menggunakan 3 kriteria yang sudah dijelaskan diatas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis uji-t yang diolah dengan bantuan penghitungan manual menggunakan software MS Excel. Sebelum diadakan pengujian dalam uji-t, terdapat uji prasyarat. Uji prasyarat bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi syarat untuk dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Setelah semua uji prasyarat dilakukan, langkah selanjutnya adalah analisis uji-t. Uji-t dilakukan untuk mengetahui atau tidaknya peningkatan kemampuan hasil passing bawah bola voli siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sayung setelah diberikan treatment atau perlakuan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini biasanya digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, ataupun rasio. Jika analisis menggunakan metode parametris, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Jika data tidak berdistribusi normal, atau jumlah sampel sedikit dan jenis data adalah nominal atau ordinal maka metode yang digunakan adalah statistic non parametris. Dalam pembahasan ini akan digunakan uji uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors adalah apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% (Sugiyono, 2018: 228-233). Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel x dan y bersifat homogen atau tidak, dan menjelaskan mengenai sama atau tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas menggunakan uji F dilakukan dengan bantuan software komputer MS Excel. Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh sebagai akibat dari perlakuan penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *Teams Games Tournament* yaitu peningkatan hasil dari pretest dan posttest berdasarkan nilai signifikasi dengan MS Excel penghitungan manual yaitu jika nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) < 0.05 dan jika $Thitung > T_{tabel}$. Selanjutnya tahap akhir uji-t independen dilakukan untuk mengetahui signifikasi perbedaan antara variabel yang digunakan berdasarkan nilai signifikasi dengan MS Excel penghitungan manual jika nilai sig.(2-tailed) < 0.05 .

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams games tournament* terhadap peningkatan kemampuan hasil *passing* bawah bola voli pada siswa VIII di SMP Negeri 3 Sayung. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sayung sebanyak 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa dan VIII B yang berjumlah 30 siswa. Hasil analisis deskripsi hanya mengukur nilai rata-rata. Nilai rata-rata (mean) dari jumlah hasil nilai kognitif dan psikomotor *passing* bawah bola voli kelompok eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *reciprokal teaching* untuk pretest 54,4 dan posttest 76,13, maka secara kualitas terdapat peningkatan yang berarti terhadap hasil *passing* bawah bola voli siswa kelas VIII A di SMP Negeri 3 Sayung. Dan dilihat dari tabel nilai rata-rata (mean) dari jumlah *passing* kelompok eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* untuk pretest 50,2 dan posttest 78,4, maka secara kualitas terdapat peningkatan yang berarti terhadap hasil *passing* bawah bola voli siswa kelas VIII B di SMP Negeri 3 Sayung. Serta secara kuantitas juga terdapat tingkat efektifitas dalam penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams games tournament* terhadap hasil *passing* bawah bola voli siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sayung karena nilai masing-masing rata-rata (mean) *posttest* > *pretest*.

Hasil penelitian penggunaan model *reciprokal teaching* menunjukkan peningkatan sebesar 16% dengan nilai signifikansi 0,008 lebih kecil dari 0.05 (sig.= 0.008<0.05) maka dapat diambil kesimpulan terdapat efektifitas dari penerapan model pembelajaran *reciprokal teaching* terhadap hasil *passing* bawah bola voli. Kemudian hasil dari penggunaan model *teams' games tournament* menunjukkan peningkatan sebesar 22% dengan nilai signifikansi 0.013 lebih kecil dari 0.05 (sig.= 0.012<0.05) dapat disimpulkan juga bahwa terdapat efektifitas dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil *passing* bawah bola voli.

Terdapat perbandingan efektifitas antara penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams' games tournament* terhadap peningkatan hasil *passing* bawah bola voli yang berbeda. Penggunaan model *reciprokal teaching* meningkat sebesar 16%, sedangkan penggunaan model *teams' games tournament* meningkat sebesar 22%, perbandingan tingkat efektifitas kedua penggunaan model ini tidak terlalu signifikan yaitu hanya berbeda 6%. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams' games tournament* sama-sama efektif terhadap peningkatan hasil *passing* bawah bola voli namun menurut perhitungan statistik penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* lebih efisien dari pada penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching*.

Berdasarkan hasil penelitian maka ditemukan beberapa temuan yaitu: **Pertama** adalah terdapat peningkatan hasil *passing* bawah bola voli setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *reciprokal teaching*. *Reciprocal Teaching* merupakan salah satu model pembelajaran yang diduga kuat bisa meningkatkan kemampuan penalaran matematis peserta didik (Andira et al., 2018; Ketong et al., 2018). Pembelajaran terbaik mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk membangun pemahamannya dan mengembangkan kemampuan komunikasi matematikanya secara mandiri. Prinsip tersebut sejalan dengan prinsip dasar konstruktivisme yang beranggapan bahwa pengetahuan itu merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang mengetahui sesuatu. Model pembelajaran *reciprocal teaching* diharuskan siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk melakukan scaffolding kepada teman dalam kelompok. Acuan (Sartono et al., 2018; Shophia & Retno Mulyaningrum, 2017). Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* merupakan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menerapkan empat strategi pemahaman mandiri, yaitu menyimpulkan materi, menyusun

pertanyaan dan menyelesaikannya, menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya, kemudian memprediksikan pertanyaan selanjutnya dari persoalan yang disodorkan kepada siswa (Darmani & Renaldi, 2018). Jadi dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat meningkatkan hasil passing bawah bola voli hal ini disebabkan oleh siswa akan memahami materi, melakukannya serta berbagi dengan teman kelompoknya. hasil penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dodik Mulyono, (2020) menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *reciprocal teaching* dengan hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan menggunakan model *student facilitator and explaining*, setelah mengontrol kemampuan awal siswa. Perbedaan yang ditunjukkan adalah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *reciprocal teaching* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang di belajarkan menggunakan model *student facilitator and explaining*. Penelitian yang dilakukan oleh Ulya & Yanto, (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dengan model *Reciprocal Teaching* berbantuan “Economics Module” dilihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 86,1 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80. Terdapat peningkatan pada aktivitas siswa setelah perlakuan model *Reciprocal Teaching* berbantuan “Economics Module” dilihat dari total nilai rata-rata pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir pada kelas eksperimen sebesar 59,29 lebih tinggi dibandingkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 39,43.

Temuan kedua, bahwa terdapat efektifitas dari penerapan model pembelajaran *teams' games tournament* terhadap hasil passing bawah bola voli. Dengan adanya model TGT dapat mengaktifkan siswa belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran dipadukan dengan permainan dan turnamen antar kelompok. Hal ini membuat siswa tidak terpaksa mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Hikmah et al., 2018; Wahyu Astuti, 2017; Yudianto et al., 2014). Penerapan model pembelajaran TGT akan berpengaruh besar terhadap keaktifan seluruh siswa baik yang akademiknya tinggi, sedang ataupun rendah dalam mengikuti proses pembelajaran (Listyarini et al., 2018; Nurmahmidah, 2017). Model TGT mendorong siswa untuk berkompetisi, bekerja sama dengan siswa lain dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Hikmah et al., 2018; Laila & Rahmat, 2018).

Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Rosdiani et al., (2013) menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan penguasaan konsep terhadap siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran TGT berbasis praktikum dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa praktikum, dengan perbedaan keduanya pada taraf $P < 0,05$, $t_{hitung} = 7,570 > t_{tabel} = 2,000$ untuk penguasaan konsep. Penelitian yang dilakuka oleh Susanna, (2018) menunjukkan bahwa Aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media kartu domino pada materi minyak bumi adalah aktif. Prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

melalui media kartu domino pada materi minyak bumi secara klasikal tuntas dengan persentase siklus I yaitu 61,29%, siklus II yaitu 90,32%, dan tes akhir yaitu 93,55%.

Temuan ketiga, penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams games tournament* sama-sama efektif terhadap peningkatan hasil *passing* bawah bola voli namun menurut perhitungan statistik penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* lebih efisien dari pada penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* walaupun ada perbedaannya namun tidak telalu signifikan hal ini karena kedua model pembelajaran sama-sama membuat siswa belajar lebih aktif untuk menggali dan membentuk pengetahuannya sendiri. selain itu kedua model pembelajaran sama-sama menumbuhkan kerja sama dan interaksi antara siswa dengan siswa sehingga proses belajar yang dilakukan sesama siswa akan lebih mudah diterima oleh siswa.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat efektifitas dari penggunaan model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams' games tournament* terhadap peningkatan hasil *passing* bawah bola voli siswa pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Sayung Kabupaten Demak. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian sebagai berikut: 1) Model pembelajaran *reciprokal teaching* efektif terhadap hasil *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VIII meningkat sebesar 16%. 2) Model pembelajaran *teams' games tournament* efektif terhadap hasil *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VIII meningkat sebesar 22%. Dan 3) Berdasarkan uji hipotesis perbandingan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *reciprokal teaching* dan *teams' games tournament* terhadap peningkatan hasil *passing* bawah, namun model pembelajaran *teams games tournament* lebih efektif dengan menghasilkan nilai yang lebih besar, dengan presentase 22%. Sedangkan model pembelajaran *reciprokal teaching* hanya 16%, jadi model pembelajaran *teams' games tournament* lebih baik dari pada model pembelajaran *reciprokal teaching* dalam meningkatkan kemampuan hasil *passing* bawah bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Sayung Kabupaten Demak

Daftar Rujukan

- Andira, T., Santoso, B., & Yusup, M. (2018). Penerapan model pembelajaran reciprocal teaching ditinjau dari kemampuan penalaran matematis peserta didik pada materi bangun datar segiempat Applying of reciprocal teaching learning model viewed from students' mathematical reasoning on quadrilateral mat. *Pythagoras*, 13(1), 88–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.16579>
- Ariani, T. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 169. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1802>
- Darmani, J. W., & Renaldi, A. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Dampak Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dengan Fieldtrip. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 373–380. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3108>
- Dodik Mulyono, A. E. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dan Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Mengontrol Kemampuan Awal Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 238–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2536>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/download/7049/pdf>

- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35. <http://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/1555/1275>
- Kasdi, K., & Wijayanti, D. N. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Efektif Melalui Lagu Anak-Anak Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1931>
- Ketong, S., Burhanuddin, B., & Asri, W. K. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Kemampuan Membaca Memahami Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(1), 45–54. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5629>
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i1.9518>
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538–543. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i5.10930>
- Mohammad, F. H., Suwignyo, H., & Mudiono, A. (2017). Penerapan Model Inkuiri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa KELAS V. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1, 20–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10315>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Nurmahmidah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Mercumatika*, 1(2), 65–72. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26486/mercumatika.v1i2.252>
- Rosdiani, Khairil, & Nurmaliah, C. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbasis Praktikum Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia Di Sma Negeri 1 Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi*, 5(2), 66–71. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JBE/article/view/1221>
- Sartono, N., Komala, R., & Dumayanti, H. (2018). Pengaruh Penerapan Model Reciprocal Teaching Terintegrasi Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Filum Arthropoda. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.4>
- Shophia, A., & Retno Mulyaningrum, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantu Media Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *BIOMA Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i1.1486>
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>

- Ulya, E. A., & Yanto, H. (2016). Implementasi Model Reciprocal Teaching Berbantuan “Economics Module” dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dan Aktivitas Siswa Kompetensi Dasar Pasar Modal. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 170–180. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/9994>
- Wahyu Astuti, F. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Widiartha, K. D. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15396>
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>