

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMES AND COMPETITION DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI REJO

Mediadilah¹, Doni Admanegara², Yuli Febrianti³
Universitas PGRI Lubuklinggau
Email: mediadilah3@gmail.com

Submitted: 2026-06-28

Published: 2026-06-30 DOI: <https://doi.org/10.55526/sjs.v6i1.996>

Accepted: 2026-06-27

URL: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SJS>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Games and Competition* dalam proses pembelajaran permainan bola voli pada siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 25 orang, yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Games and Competition* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo. Setelah model pembelajaran tersebut diterapkan, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi terhadap pembelajaran bola voli. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test*, rata-rata nilai siswa secara keseluruhan belum mencapai ketuntasan sehingga dinyatakan belum efektif. Sementara itu, pada *post-test*, rata-rata nilai siswa telah mencapai ketuntasan dan dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 8,974 dan nilai *t* tabel sebesar 2,8970, sehingga *t* hitung > *t* tabel ($8,974 > 2,8970$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Games and Competition* mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Games and Competition* efektif diterapkan dalam pembelajaran bola voli bagi siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo.

Kata kunci: Efektivitas, model pembelajaran, *Games and Competition*, bola voli, servis, *passing*.

ABSTRACT

This study aims to determine the effective games and competition learning model in the teaching and learning process of volleyball games for Grade V students of Bumi Rejo Elementary School. The research method uses quantitative research. The population consists of 25 people, namely grade V students of Bumi Rejo Elementary School. Data collection techniques use observation, testing and documentation techniques. Data analysis uses the *t* test. The results of the study are that the games and competition learning model can complete the learning outcomes of Grade V students of Bumi Rejo Elementary School in Physical Education learning. After the games and competition learning model is applied, students are more interested and interested in volleyball learning. This can be seen from the increase in learning outcomes carried out through pretest and posttest activities. In the *pre-test*, the average student score overall was declared ineffective, while in the *post-test*, the average student score overall was complete and declared effective. Based on the results of the hypothesis test calculation, the *t* count and *t* table values were obtained, meaning that $Z_{count} (8,974) > Z_{table} (2,8970)$ means H_a is accepted, namely the average student learning outcomes after the games and competition learning model is applied are significantly effective. It can be concluded that the games and competition learning model is effective in learning volleyball for Grade V students of Bumi Rejo State Elementary School.

Keywords: Effectiveness, Learning Model, Games and Competition, Volleyball, Service, Passing

Pendahuluan

Olahraga merupakan wahana yang efektif dan strategis dalam menciptakan masyarakat yang sportif dan mandiri. Olahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Melakukan olahraga tidak hanya memerlukan kekuatan otot, akan tetapi memerlukan keseimbangan dengan psikis seorang atlet, baik berupa kecerdasan intelektual (IQ) maupun kecerdasan emosional (EQ) (Sumaryanto, 2020:1). Olahraga merupakan wahana yang efektif dan strategis dalam menciptakan masyarakat yang sportif dan mandiri (Sumaryanto, 2020:1). Olahraga untuk prestasi terdiri dari olahraga individu dan olahraga tim. Olahraga individu antara lain tenis lapangan, atletik, beladiri, badminton, dan renang, sedangkan olahraga tim meliputi bola basket, bola voli, badminton, bulutangkis, dan bola tangan (Sumaryanto, 2020:5).

Olahraga juga ada di dalam dunia pendidikan yang diajarkan di sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan

sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Sumaryanto, 2020:5). Penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif (Sumaryanto, 2020:7). Cabang olahraga bola voli di sekolah dasar yang mengajarkan dasar-dasar permainan bola voli terkait dengan teknik-teknik dasar seperti (1) Servis yaitu melempar bola ke lawan, (2) passing adalah memantulkan bola untuk diberikan kepada teman satu kelompok, (3) Smash adalah pukulan untuk mendapatkan poin di tempat lawan, (4) block adalah membalikan bola (Irwanto, 2021:8). Proses belajar mengajar permainan bola voli di SD Negeri Bumi Rejo belum menguasai cara atau teknik gerak dasar permainan bola voli yang benar, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran terkesan monoton, proses belajar mengajar berjalan tidak kondusif siswa sibuk sendiri, metode pembelajaran

tidak bervariasi, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan pada tanggal 23 Nopember 2024 pada siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo. Hasil di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan passing atas dan bawah masih kurang, kemudian dalam melakukan servis atas dan bawah sikap siswa masih kurang sempurna. Selain itu metode pembelajaran permainan bola voli yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang terkesan monoton, hanya melakukan permainan bola voli bagi siswa yang mau bermain saja. Banyak dikalangan siswa yang belum memahami dan menguasai permainan bola voli sehingga proses belajar mengajar tidak kondusif. Hasil wawancara tanggal 23 Maret 2025 bahwa dalam pembelajaran voli ini, guru lebih banyak mempergunakan metode ceramah dari pada metode demonstrasi, sehingga kemampuan siswa dalam bermain voli menjadi kurang. Mengingat luasnya permasalahan yang berhubungan dengan permainan bola voli, penelitian ini hanya dibatasi pada proses belajar mengajar permainan bola voli melalui metode pembelajaran *games and competition* pada

kelas V SD Negeri Bumi Rejo.

Selama ini pembelajaran di kelas V SD Negeri Bumi Rejo belum pernah menerapkan model pembelajaran *games and competition*, selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan seperti metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramonsah Putra (2019) dengan judul Efektivitas Proses Belajar Mengajar Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran *Games And Competition* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Lebong Selatan dengan hasil penelitian yaitu hasil pengamatan proses belajar mengajar permainan bola voli melalui metode pembelajaran *games and competition* pada siswa kelas V SD Negeri 14 Lebong Selatan. pada pra siklus, siklus I dan siklus II, ada peningkatan terhadap proses belajar mengajar pada pembelajaran permainan bola voli terhadap siswa, yaitu pada siklus I nilai pengamatan proses belajar mengajar terhadap siswa hanya terlaksana 11 poin atau jika dipersentasekan mencapai 55% dari keseluruhan penilaian dalam proses belajar mengajar, lalu pada siklus II nilai pengamatan proses belajar mengajar

terhadap siswa meningkat menjadi 17 poin atau jika dipersentasekan meningkat menjadi 85%. Sehingga pada tahap siklus II mencapai hasil yang mendekati kesempurnaan. Dengan demikian dilihat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II diatas maka dapat dikatakan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran games and competition dapat meningkatkan proses belajar mengajar permainan bola voli pada siswa kelas V SD Negeri 14 Lebong Selatan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *games and competition* dapat memotivasi siswa dalam bermain bola voli menjadi lebih baik. Model pembelajaran *games and competition* membuat siswa bersemangat menjadi yang terbaik diantara siswa yang lainnya. Penerapan model pembelajaran *Games and Competition* diharapkan akan lebih memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Games and Competition* dalam Pembelajaran Bola Voli Siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yaitu menggunakan angka sebagai dasar analisis data. Metode penelitian ini menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu dengan kategori *pre-test and post-test Group*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan di awal suatu proses pembelajaran atau pelatihan untuk mengukur pengetahuan atau pemahaman awal peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bumi Rejo pada tanggal 15 April 2025 sampai 15 Mei 2025 di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes. Analisis data menggunakan uji t.

Hasil Dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 15 April 2025 sampai dengan 15 Mei 2025 di

siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo yang berjumlah 25 orang yang diambil melalui sampel jenuh.

Penelitian ini dimulai dengan memberi tes awal (*pretest*), melaksanakan model pembelajaran *games and competition* dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttest*). Adapun pelaksanaan latihan dengan langkah-langkah Model pembelajaran *games and competition* siswa secara terlibat aktif dalam interaksi pembelajaran, siswa di Kelas V SD Negeri Bumi Rejo memiliki hasil belajar belum efektif setelah diterapkan model pembelajaran *games and competition*, maka hasil belajar siswa di Kelas V SD Negeri Bumi Rejo mengalami peningkatan.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, dengan rincian satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre test*) uji instrumen dan tes, 3 kali pertemuan untuk melaksanakan model pembelajaran *games and competition* dan pertemuan terakhir untuk tes kemampuan akhir (*post test*).

Kemampuan Awal Siswa

Kemampuan awal siswa di Kelas V SD Negeri Bumi Rejo yang dimaksud

dalam penelitian ini adalah kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum diberi diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *games and competition* pada tanggal 15 April 2025. Skor tes awal (*pretes*) yang merupakan kemampuan awal siswa sebelum mengikuti model pembelajaran *games and competition*.

Berdasarkan hasil perhitungan, rekapitulasi data hasil tes awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Data Hasil Pre-test
Servis

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	10	40%
2	Tidak Tuntas	15	60%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dilihat dari sebanyak 10 orang (40%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 15 orang (60%). Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan servis Kelas V SD Negeri Bumi Rejo, berarti bahwa kemampuan servis siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikatakan tidak tuntas.

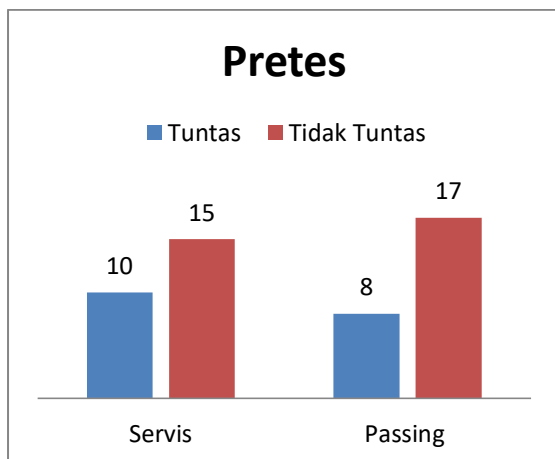
Sedangkan kemampuan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test*
Passing

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	8	32
2	Tidak Tuntas	17	68
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat dari sebanyak 8 orang (32%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 17 orang (68%) dinyatakan tidak tuntas. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan *passing* Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikatakan tidak tuntas.

Hasil kemampuan siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo berkaitan dengan servis dan passing dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1
Nilai Pretes Servis dan Passing

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo kemampuan passing dan servis pada permainan

bola voli tidak tuntas.

Treatment* menggunakan Model Pembelajaran *Games And Competition

Treatment dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan tujuan agar hasil belajar siswa meningkat menjadi lebih baik dari sebelumnya. *Treatment* pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 16 April 2025, pertemuan 3 dilakukan pada tanggal 19 April 2025 dan pertemuan 4 dilakukan pada tanggal 23 April 2025.

Model pembelajaran games and competition dilakukan dalam rangkai *treatment* dalam kegiatan penelitian. Pada kegiatan ini penulis menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

- Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah.
- Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok terdiri dari 6 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Ada 1 orang yang menjadi cadangan dikarenakan jumlah siswa yang ganjil

- c. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
- d. Melakukan permainan dimainkan di turnamen oleh 6 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing.
- e. Siswa melakukan servis dan passing secara perorangan. Secara berkelompok melakukan latihan untuk melakukan servis dan passing.
- f. Kegiatan ini dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok bersiap-siap melakukan pertandingan.
- g. Siswa dibagi ke dalam beberapa turnamen.
- h. Jalannya permainan yaitu kelompok 1 akan berhadapan dengan kelompok 2 untuk mendapatkan pemenangnya, kemudian kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4, maka akan diperoleh pemenangnya
- i. Untuk kelompok yang menang akan bertanding kembali untuk mendapatkan posisi 1 dan 2, selanjutnya kelompok yang kalah akan

berhadapan untuk mendapatkan posisi 3 dan 4.

- j. Peserta didik dengan pencapaian akan menjadi pemenang, kelompok yang lain akan bertanding dengan kelompok yang kalah dan seterusnya.
- k. Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti tournament, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Post-Test Kemampuan Servis dan Passing

Kemampuan akhir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kemampuan servis dan *passing* dalam bermain voli setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *games and competition*. Kemampuan akhir siswa dilaksanakan setelah pelaksanaan *treatment* (pelaksanaan) yaitu tanggal 26 April 2025. Skor hasil tes akhir yang merupakan kemampuan akhir siswa setelah mengikuti model pembelajaran *games and competition*.

Berdasarkan hasil perhitungan, rekapitulasi data hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Rekapitulasi Data Hasil *Post-test*
Servis

	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	20	80%
2	Tidak Tuntas	5	20%
	Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dilihat dari sebanyak 20 orang (80%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 5 orang (20%) dinyatakan tidak tuntas. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan akhir siswa dalam melakukan servis Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dinyatakan telah tuntas. Sedangkan kemampuan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dapat dilihat pada tabel berikut:

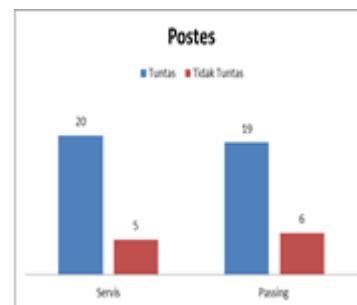
Tabel 4
Rekapitulasi Data Hasil *Post-test*
Passing

N o	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	19	76%
2	Tidak Tuntas	6	24%
	Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat dari sebanyak 19 orang (76%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 6 orang (24%) dinyatakan tidak tuntas. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan akhir siswa dalam melakukan *passing* Kelas V SD

Negeri Bumi Rejotelah tuntas.

Hasil kemampuan siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo berkaitan dengan servis dan *passing* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar .2

Nilai *Post Test* Servis dan *Passing*

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo bahwa kemampuan servis dan *passing* pada permainan bola voli senantiasa mengalami peningkatan.

Pengujian Hipotesis

Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = n-1, dimana n adalah banyak kelas interval data dengan taraf signifikansinya 5% jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2017:109).

Kesimpulan yang dapat penulis tarik dari data peningkatan dari dilakukan hipotesis

dalam siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo setelah diberikan model pembelajaran games and competition secara signifikan. Sebelum hipotesis diuji data dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Akhir

Kelas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Postes	8,9615	5	11,1	Normal

Berdasarkan tabel 4.4 di atas bahwa chi kuadrat $\chi^2_{hitung} = 8,9615$ dan chi kuadrat $\chi^2_{tabel} = 11,1$ maka distribusi statistik dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas, data berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis digunakan uji – z. Hipotesis yang di uji dalam penulisan ini sebagai berikut:

$$H_a : \mu \geq 70$$

$$H_o : \mu < 70$$

Kriteria penelitiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak dan jika jika $z_{hitung} < z_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima dengan syarat signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-1)$.

Tabel .6. Tabel Uji Hipotesis

z_{hitung}	z_{tabel}	α
2,71	1,71	0,05

Berdasarkan hasil pengujian

hipotesis diperoleh nilai $z_{hitung} = 2,71$ sedangkan t_{tabel} taraf signifikannya yaitu $\alpha = 0,01$ dengan demikian di dapat $t_{hitung} = 2,71 < z_{tabel} = 1,71$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya, artinya model pembelajaran games and competition dapat menuntaskan hasil belajar permainan bola voli pada Siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *games and competition* tuntas dalam pembelajaran bola voli siswa kelas V SD Negeri Bumi Rejo.

Pembahasan

Model Pembelajaran *Games And Competition* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Srilisnani, 2019:63).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bumi Rejo. Penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2023/2025. Subjek penelitian ini adalah

siswa Kelas VA SD Negeri Bumi Rejo dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, yang terdiri atas 15 laki-laki dan 10 perempuan. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 15 April 2025 dengan sampai 15 Mei 2025. Pemberian soal *Pre-test* yang dilakukan pada tanggal 15 April 2025, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran Penjaskes dengan menggunakan model pembelajaran games and competition sebanyak 4 kali pertemuan dan diakhiri dengan pemberian soal *Post-test* yang dilakukan pada tanggal 7 Juni 2025.

Pelaksanaan pembelajaran penelitian dengan kegiatan *pre-test*, yaitu pada tanggal 20 April 2025. Materi yang disampaikan, yaitu mengenai bola voli Berdasarkan rekapitulasi hasil *pre-test*, dari 25 siswa yaitu pelaksanaan servis kemampuan servis siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikatakan masih kurang, dimana tidak ada siswa yang dapat melakukan servis dengan kategori sangat baik, akan tetapi secara keseluruhan siswa dapat melakukan servis. Sedangkan kemampuan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo kemampuan awal siswa dalam melakukan *passing* Kelas V SD Negeri Bumi Rejo, berarti bahwa kemampuan *passing* siswa Kelas V SD

Negeri Bumi Rejo dikatakan masih kurang.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 20 April 2025 dan ketiga dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025, penulis memulai proses pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan Setelah selesai menjelaskan materi, penulis mengkondisikan kelas untuk melakukan diskusi dengan menggunakan model pembelajaran games and competition. kemudian penulis membuat 4 kelompok belajar yang terdiri dari 6 orang. Setelah mempelajari materi, Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok dinilai cukup efektif untuk bekerja sama saling membantu dalam menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.

Peneliti dalam pembelajaran menerapkan *Games and Competition* merupakan sebuah Model Pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berusaha mengaitkan materi yang dipelajari dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Model pembelajaran *Games and Competition* ini melakukan langkah-langkah yaitu menyampaikan materi,

tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah. Membagi kelas menjadi 4 kelompok terdiri dari 6 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Ada 1 orang yang menjadi cadangan dikarenakan jumlah siswa yang ganjil.

Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. Melakukan permainan dimainkan di turnamen oleh 6 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing.

Siswa melakukan servis dan passing secara perorangan. Secara berkelompok melakukan latihan untuk melakukan servis dan passing. Kegiatan ini dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok bersiap-siap melakukan pertandingan. Siswa dibagi ke dalam beberapa turnamen.

Jalannya permainan yaitu kelompok 1 berhadapan dengan kelompok 2 untuk mendapatkan pemenangnya,

kemudian kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4, maka akan diperoleh pemenangnya. Untuk kelompok yang menang akan bertanding kembali untuk mendapatkan posisi 1 dan 2, selanjutnya kelompok yang kalah akan berhadapan untuk mendapatkan posisi 3 dan 4.

Peserta didik dengan pencapaian akan menjadi pemenang, kelompok yang lain akan bertanding dengan kelompok yang kalah dan seterusnya. Mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti *tournament*, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Model pembelajaran *games and competition* dilakukan dalam rangkai treatment dalam kegiatan penelitian yaitu guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok terdiri dari 6 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Ada 1 orang yang menjadi cadangan dikarenakan jumlah siswa yang ganjil. Kegiatannya

berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. Melakukan permainan dimainkan di turnamen oleh 6 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa melakukan servis dan passing secara perorangan. Secara berkelompok melakukan latihan untuk melakukan servis dan passing. Kegiatan ini dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok bersiap-siap melakukan pertandingan. Siswa dibagi ke dalam beberapa turnamen. Jalannya permainan yaitu kelompok 1 akan berhadapan dengan kelompok 2 untuk mendapatkan pemenangnya, kemudian kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4, maka akan diperoleh pemenangnya. Untuk kelompok yang menang akan bertanding kembali untuk mendapatkan posisi 1 dan 2, selanjutnya kelompok yang kalah akan berhadapan untuk mendapatkan posisi 3 dan 4. Peserta didik dengan pencapaian akan menjadi pemenang, kelompok yang lain akan bertanding dengan kelompok yang kalah dan seterusnya. Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti

tournament, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Setelah treatment dilakukan, maka di adakan *post-test*, pada tahap ini siswa tidak lagi berada dalam kelompok tetapi telah sseperti biasa yaitu duduk secara individu. Pada kegiatan *post-test* ini siswa dipanggil satu persatu menurut absen yang telah ada. Secara individu siswa melakukan passing dan servis untuk pengambilan nilai.

Post-test dilakukan dengan tujuan untuk melihat perubahan kemampuan siswa melakukan *passing* dan servis pada saat *pretest*. Melalui *post-test* ini diharapkan kemampuan *passing* dan servis siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo terjadi perubahan menjadi lebih baik dari seebelumnya.

Post-test dilakukan setelah penyampaian materi dengan model pembelajaran *games and competition*, ternyata nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *games and competition* meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil tes akhir (*post-test*) servis yang dapat bahwa kemampuan servis siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikatakan sangat baik

hanya beberapa orang saja, hal ini dikarenakan dari pelaksanaan pretes diketahui bahwa ada beberapa siswa yang dapat melakukan servis yang dapat dikatakan telah baik dan setelah diterapkan pelatihan membuat siswa tersebut dapat melakukan servis lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan kemampuan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo yaitu hanya ada beberapa orang yang memiliki kriteria sangat baik dan ada satu orang dengan kriteria kurang. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan akhir siswa dalam melakukan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo, berarti bahwa kemampuan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikatakan masih kurang.

Dugaan peneliti bahwa adanya peningkatan kemampuan servis dan *passing* siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran *games and competition*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan perhitungan uji normalitas data bertujuan untuk melihat apakah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (*Chi-kuadrat*) dapat disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test*

menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 1% ($\alpha = 0,01$), karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Kemudian setelah dianalisis dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai $t_{hitung} = 2,71$.

Selama proses model pembelajaran *games and competition* siswa cukup aktif. Siswa cenderung siap mengikuti model pembelajaran *games and competition*, sehingga siswa lebih bisa belajar mandiri tetapi diawasi dalam kegiatan penelitian sedangkan peneliti lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator, pengamat dan penilai. Hasil belajar bola voli menggunakan model pembelajaran *games and competition* memungkinkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar bola voli, dimana siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam latihan. Dari sini siswa memperoleh informasi maupun pengetahuan tentang model pembelajaran *games and competition*.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *games and competition*, maka hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan siswa belajar dalam situasi yang berbeda sehingga keinginan belajar siswa menjadi meningkat, sehingga hasil belajar siswa

mengalami keefektifan.

Hal ini juga didukung dengan penelitian oleh Maryani (2017) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Games and Competition* Dengan Minat Belajar Penjaskes Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Salatiga. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa yaitu dari 24 siswa, 2 (8.4%) siswa berminat, 21 (87.5%) siswa kurang berminat, 1 (4.1%) siswa tidak berminat. Uji t yang telah dilakukan setelah tindakan diperoleh signifikansi .000 lebih kecil dari 0,05 (0,000).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Pipit Maratusolihat (2020) menyimpulkan dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Games and Competition* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar.” Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Uji normalitas, maka distribusi data hasil pre-test kelas kontrol tersebut normal. Setelah diketahui bahwa data pre-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji homogenitas. Pengujian homogenitas antara dua variabel yang berarti bahwa data pre-test siswa kelas eksperimen dan

kelas kontrol homogen. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post test siswa kelas eksperimen dan nilai post test siswa kelas kontrol. Hal ini dapat di Interpretasi, tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahas yang dilakukan, *Games and Competition* merupakan sebuah Model Pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berusaha mengaitkan materi yang dipelajari dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Dalam penerapan model pembelajaran *Games and Competition* memiliki keunggulan yaitu mengajak siswa bermain dalam belajar menimbulkan rasa senang sehingga siswa merasa tidak bosan dalam belajar, model pembelajaran ini menimbulkan keinginan siswa dan kelompoknya menjadi yang terbaik, siswa merasa senang dalam belajar, sehingga tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, kegiatan pembelajar ini melatih siswa agar dapat menggunakan potensi yang ada dalam dirinya dalam belajar dan semua siswa terlibat aktif dalam kelompoknya agar menjadi yang terbaik.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Games and Competition* yaitu siswa lebih santai dalam belajar dan tidak begitu mengembangkan ide atau gagasannya karena guru lebih intensif dalam membimbing dan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide dan mengajak peserta didik agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran *games and competition* tuntas hasil belajar mengajar permainan bola voli pada Siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo dengan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} berarti berarti $Z_{hitung} (2,71) > Z_{tabel} (1,71)$ berarti H_a diterima yaitu model pembelajaran *games and competition* efektif dalam pembelajaran bola voli siswa Kelas V SD Negeri Bumi Rejo.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta
- American Sport Education Program. (2007). *Volleyball (Technic and Practic)*. New York: New York University
- Ardianto, I Putu Nik. 2023. Tingkat

Ketepatan Atlet Bola Voli Putera di Club Formula Desa Munduk Bestala. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*. Volume 14 Nomor I 2023 E-ISSN: 2614-6923 DOI: <https://dot.org/10.23887/jjpko.v12i3>

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Blom. (2018). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2020). *Belajar dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdiknas. (2019). *Petunjuk Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 – 15 Tahun*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mujiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwiyanti, W. ., Effendy, F. ., & Agustin, N. M. . (2022). Tingkat Ketepatan Servis Unit Kegiatan Mahasiswa Bola Voli Tahun 2021. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 17–23. Retrieved <https://ejournal.stkipnu.ac.id/index.php/JKJO/article/view/152>
- Ghani. (2017). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 7 No. 2 Juli-Desember 2018
- Hamalik. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardini. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.

- Hermansyah., & Permadi, A. G. (2018). Peningkatan Ketepatan Smash Bola Voli Dengan Metode Target Games Pada Siswa Kelas XI SMA Darul Hikmah Tahunpelajaran 2017/2018. JISIP, 2(1), 397-406.
- Huda. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bina Ilmu
- Hussaeni, A., Achmad, I. Z., & Nurwansyah, R. (2022). Survei Tingkat Keterampilan Servis Atas Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli. Jurnal Patriot, 4(3), 242-251. DOI: 10.24036/patriot.v4i3.877
- Innana. (2018). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Irfan ZA. (2016). Hubungan Power Tungkai, Koordinasi Mata-Tangan, dan Rasa Percaya Diri denagn Hasil Keterampilan Open Spike Bola Voli. JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA.
- Isjoni. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kalimi. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo
- Kamadi, L. (2020). Hubungan Daya Ledak Lengan Dan Daya Ledak Tungkai Terhadap Kemampuan Smash Bolavoli. Competitor: Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, 12(3), 202-212.
- Kartasusmita. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Marthaningsih, D. R. (2011). Pengaruh Metode Latihan Servis Atas Topspin Dengan Cara Bertahap dan Cara Langsung Terhadap Hasil Servis Pada Pemain Pemula Bola Voli Putri Club Almamater Kabupaten Pati Tahun 2010 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Maryani (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Games and Competition dengan Minat Belajar Penjaskes Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Salatiga*. Jurnal
- Mukhtar Ridwan. (2016). Pengaruh Keseimbangan, Kelincahan dan Motivasi Berolahraga Terhadap Keterampilan Passing <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/>
- Noerjannah, I. (2016). Kontribusi Konsentrasi terhadap Keterampilan Ketepatan Servis Atas Bolavoli pada Pemain Putri SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. Jurnal Kesehatan Olahraga, 4(2).
- Nuryani. (2017). *Teknik Bermain Bola Voli*. Jakarta: Erlangga
- Pipit, M. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Games and Competition Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar*. Jurnal
- Pramudya, D., Hidayat, S., & Ariani, L. P. T. (2022). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bola Voli pada Siswa Junior Putri Di Akademi Bola Voli Buleleng. Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, 13(1), 17-25. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpko.v12i3>
- Prasetyo, Medhi (2020) Survey Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bola

- Voli Passing Atas Dan Passing Bawah Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma N 1 Ngadirojo Tahun Ajaran 2019/2020. Other Thesis, STKIP PGRI PACITAN
- Purba, A. N., Nurkadri., & Sitepu, I. D. (2022). Volleyball Smash Ability Level of the Athletes of the Medan Women's Club Volleyball. *Journal Coaching Education Sports*, 3(2), 139-146.
<https://doi.org/10.31599/jces.v3i2.1202>
- Putra. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Word Square Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal
- Rusyan dan Daryani. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala. (2018). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Nusa Indah
- Sholihatin. (2020). *Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Salatiga*. Jurnal
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2017). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syafaruddin. (2019). *Cooperative Learning*. Jakarta: Rineka Cipta
- Teguh Eko Pamuji. (2020). *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta*. Jurnal
- Tejo, SBo (2017) *Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli Melalui Rubrik Penilaian Di Smp N 2 Weru Sukoharjo*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaa
- Trianto. (2020). *Model-Moodel Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Bandung: Alfabhet
- Widya, Mochasmad Djumidar. A. (2004). *Belajar Berlatih (Gerakan-Gerakan Dasar Atletik Dalam Bermain)*. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Winarno dan Sugiono. (2011). *Teknik Permainan Bola Voli*. Jakarta: Rineka Cipta