



## PENINGKATAN HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI MELALUI *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013

Fajar Rifai<sup>1</sup>, Agus Wiyanto<sup>2</sup>, Pandu Kresnapati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

Email: [fajarrefai813@gmail.com](mailto:fajarrefai813@gmail.com)

<sup>2</sup>FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

Email: [aguswiyanto@upgris.ac.id](mailto:aguswiyanto@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

Email: [pandukresnapati@upgris.ac.id](mailto:pandukresnapati@upgris.ac.id)

---

### Artikel Info

Koresponden penulis:

Fajar Rifai

[Fajarrefai813@gmail.com](mailto:Fajarrefai813@gmail.com)

□ Diterima 10 April 2021

□ Direview 11 Juli 2021

□ Disetujui 16 Juli 2021

□ Dipublikasi 17 Juli 2021

Kata Kunci:

Hasil belajar, *Passing*  
bawah, TGFU

**Keywords:**

*Learning outcomes, Passing*  
*down, TGFU*

---

### Abstrak

Model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik siswa SMP kelas VII yang rata-rata transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah masih terbawa lingkup bermain dan adanya kompetisi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan efektifitas pembelajaran dengan *TGFU* pada materi *passing* bawah bola voli siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja. Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan *pre-experimental design*. Sampel seluruh siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja yang berjumlah 29 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar bola voli melalui *TGFU* dilihat dari paired sampel T test sebesar 0,000. Karena signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. N-gain skor untuk kategori *posttest* adalah sebesar 56.1096 atau 56.10% termasuk kategori cukup efektif dengan nilai minimal 28.57% dan maksimal 72%. Artinya model pembelajaran *teaching games for understanding* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar bola voli siswa kelas VII.

---

### Abstract

*The learning model is not in accordance with the characteristic of seventh grade junior high school students whose average transition from elementary school is still carried away by the scope of play and competition. The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes and the effectiveness of passing under volleyball for grade VII students of SMP PGRI 7 Wanareja. This type of research is quantitative using pre-experimental design. The sample was all students of class VII SMP PGRI 7 Wanareja, amounting to 29 students. The results of this study indicate that there is an increase in volleyball learning outcomes through TGFU seen from the paired T test of 0.000. because the significance (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , there is a significant difference between learning outcomes in the pretest and posttest data. The n-gain score for the posttest category was 56,10%, including the quite effective category with a minimum value of 28,57% and a maximum of 72%. The means that the teaching games for understanding learning model is effective enough to improve the volleyball learning outcomes of grade VII students.*



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani sebagai tahap proses pendidikan menyeluruh yang berhubungan dengan respon mental, emosional, dan sosial. Sehingga pendidikan jasmani menitikberatkan pada penilaian proses bukan hanya penilaian hasil capaian tugas gerak yang telah dilaksanakan siswa (Husdarta, 2011: 3).

Siswa kelas VII yang rata-rata transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah masih terbawa lingkup bermain dan lebih menyukai adanya kompetisi. Maka daripada itu, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut sehingga hasil belajar dapat dicapai.

Hasil belajar yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Usman dalam Hutaauruk, 2018: 123).

Dengan karakteristik siswa SMP yang masih asik bermain, sebagai seorang guru penjasorkes dituntut untuk mampu memberikan cara atau metode pembelajaran teknik dasar passing bawah bola voli secara tepat karena dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini dapat diketahui mengingat kelas VII SMP

PGRI 7 Wanareja yang rata-rata transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah masih terbawa lingkup bermain dan lebih tertarik adanya kompetisi. Dari hasil observasi guru menggunakan pembelajaran resiprokal.

Tahapan tumbuh-kembang manusia selama 21 tahun dapat dibagi menjadi 3 periode dengan masa 7 tahun untuk setiap periodenya. Tiga periode perkembangan tersebut diuraikan, sebagai berikut: 0-7 tahun; disebut masa anak kecil (masa bermain), 7-14 tahun; disebut masa anak-anak (masa belajar atau masa sekolah), 14-21 tahun; disebut masa remaja (masa peralihan dari anak menjadi dewasa) (Herawati, 2016: 86).

Pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk mencapai sebuah tujuan dalam hal pembelajaran adalah dengan model pembelajaran yang merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri, sehingga semua siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu untuk menciptakan suatu suasana yang tidak membosankan, berupa sebuah permainan kelompok yang menyenangkan (Saryono & Rithaudin, 2011:147).

Dari beberapa model pembelajaran yang sudah ada dan dilandaskan psikologi perkembangan dan motorik anak SMP yang lebih cenderung menyukai *games* atau permainan, maka dengan ini peneliti ingin meneliti pembelajaran menggunakan model *teaching games for understanding*. Sedangkan urutan pembelajaran model *Teaching Games*



for Understanding berdasarkan pendapat (Nopembri & Saryono dalam Dita May, 2018: 10) sebagai berikut:

- a. *Game Form*, menekankan pada sebuah masalah tantangan sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- b. *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana memecahkan dari masalah tersebut.
- c. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- d. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang di berikan di awal.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Jenis kuantitatif sebagai jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:15).

Desain penelitian menggunakan *One-grup pretest-posttest*. Metode eksperimen ini menggunakan *pre-experimental design*. Desain ini dikatakan sebagai *pre-experimental design* karena belum merupakan eksperimen

sungguh-sungguh karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen (Sugiyono, 2010: 75).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja yang berjumlah 29 siswa, teknik sampel ini menggunakan total *sampling*. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes yang bersumber dari RPP dan *rubric* penilaian. Dengan teknik analisis data menggunakan SPSS versi 21 rumus uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan n-gain

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari data hasil belajar *passing* bawah bola voli melalui *teaching games for understanding* siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistic untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Adapun data-data yang didapatkan sebagai berikut:

- a. Uji normalitas

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Hasil belajar siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
	PRETEST	.112	29	.200 <sup>*</sup>	.975	29	.761
	POSTEST	.104	29	.200 <sup>*</sup>	.973	29	.632

Sumber: Data primer penelitian yang diolah (2020)

Berdasarkan table 1, hasil perhitungan uji normalitas, diperoleh nilai Asymp.Sig untuk hasil Kolmogorov Smirnov Test sebesar 0,200

berarti data dari penelitian ini berdistribusi normal, karena nilai residual lebih 0,05 atau  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat digunakan untuk menguji hipotesis.

b. Uji homogenitas

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Hasil belajar siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.368	1	56	.547

Sumber: Data primer penelitian yang diolah (2020)

Berdasarkan tabel 2, uji homogenitas diperoleh nilai Sig. sebesar 0,547. Karena nilai Sig.  $> \alpha$  (0,05). Maka peningkatan hasil belajar bola voli melalui pendekatan *TGFU* pada pembelajaran kurikulum 2013 siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja Kabupaten Cilacap dinyatakan homogen.

c. Uji-t

Tabel 3. Hasil uji-t

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t			
				Lower	Upper				
Pre- PRETEST POSTTEST	-2,821	2,007	,372	-3,384	-1,857	-7,838	28	,000	

Sumber: Data primer penelitian yang diolah (2020)

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar bola voli pada data Pretest dan Posttest, sehingga ada peningkatan hasil belajar dan pendekatan *TGFU*. Sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima,

Artinya ada peningkatan hasil belajar bola voli melalui pendekatan *TGFU* pada pembelajaran kurikulum 2013 siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja Kabupaten Cilacap.

d. N-gain

Tabel 4. Hasil uji n-gain

No	Kategori	Keterangan	Statistic (%)
1.	Posttest (TGFU)	Mean	56,10 %
		Minimum	28,57 %
		Maximum	72 %
2.	Pretest (Konvensional)	Mean	37,52 %
		Minimum	26,47 %
		Maximum	58 %

Sumber: Data primer penelitian yang diolah (2020)

- 1) Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain skor tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain skor untuk kategori posttest (TGFU) adalah sebesar 56.1096 atau 56.10% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai minimal 28.57% dan maksimal 72%.
- 2) Sementara untuk rata-rata N-gain skor untuk kategori *pretest* (Konvensional) adalah sebesar 37.5246 atau 37.52% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain skor minimal 26.47% dan maksimal 58%.

4. KESIMPULAN

a. Peningkatan Hasil Belajar menggunakan *Teaching Games for Understanding*

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar bola voli melalui model *teaching games for understanding* dilihat dari paired sampel T test sebesar 0,000. Nilai Signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Karena nilai



signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada peningkatan hasil belajar bola voli melalui model *teaching games for understanding* pada pembelajaran kurikulum 2013 siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja Kabupaten Cilacap.

b. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* Cukup Efektif

Berdasarkan Berdasarkan hasil perhitungannya N-gain skor tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain skor untuk kategori *posttest teaching games for understanding* adalah sebesar 56.1096 atau 56.10% termasuk dalam kategori Cukup Efektif. dengan nilai minimal 28.57% dan maksimal 72%. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya model pembelajaran *teaching games for understanding* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar bola voli siswa kelas VII SMP PGRI 7 Wanareja.

## 5. REFERENSI

- Ade Evriansyah Lubis, M. A. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Ahmad, L. W. (2019). Pengaruh Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bola Basket. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 79.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, 135.
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli melalui Teaching Games for Understanding. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 2-3.
- Chan, F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli melalui pendekatan TGFU pada Siswi Kelas VIII SMP N 11 Muaro Jambi. *Physical Education, Health and Recreation*.
- Dasopang, A. P. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 334.
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu melalui Model Kooperatif Tipe GI (Group Investigation). *Skripsi*, 11.
- Haryati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Cooperative Learning*. Magelang: Graha Medika.
- Hermawan Budi Santoso, S. (2016). Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar dengan Metode Problem Based Learning (PBL) pada Pelajaran Tune Up



- Motor Bensin. *Jurnal Taman Vokasi* Vol. 5, No. 1, 40.
- Imron. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang . *Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol.5, No. 1, 21.
- Isnani Sara Aprili, E. S. (2012). Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli. 1.
- Junaedi, A. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol. 03 No. 03 , 836.
- M.E. Winarno, A. T. (2013). *TEKNIK DASAR BERMAIN BOLAVOLI*. Malang: FIK Universitas Negeri Malang.
- Miswar. (2017). Teori Pembelajaran CBSAK sebagai sebuah Teori Alternatif. *Jurnal Basicedu Volume 1 Nomor 2* , 36.
- Pindo Hutauruk, R. S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal*, 123.
- Pinton Setya Mustafa, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21 . *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 429.
- Prasetyo, D. (2015). Efek Implementasi TGFU terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Skripsi*, 4-10.
- Putri, M. W. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Tonnis melalui Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) . *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 218.
- Rahman, M. F. (2015). Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Fasilitas Belajar di Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi melalui Motivasi Belajar. *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 2.
- Revandhani, F. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli . *Skripsi*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Skripsi*, 4-10.
- Tri Bagus Agiasta Subekti, Y. N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , 162.