



## ***Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Bola Voli***

**Fikri Turmuzi<sup>1\*</sup>, Ine Rahayu Purnamaningsih<sup>2</sup>, Aria Kusuma Yuda R<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia.  
Email Korespondensi: [1710631070025@student.unsika.ac.id](mailto:1710631070025@student.unsika.ac.id)

Informasi Artikel:

Dikirim: 31 Juli 2021    Direvisi: 31 Agustus 2021    Diterbitkan: 1 September 2021

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *Teaching Games For Understanding* dalam meningkatkan kemampuan *passing* atas bola voli SMPN 1 Tegalwaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Tegalwaru pada tanggal 4 Juli sampai dengan 1 Juli 2021. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 1 Tegalwaru yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli yang berjumlah 40 orang. Populasi dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel berjumlah 20 orang terdiri dari 10 orang putra dan 10 orang putri. Instrumen penelitian ini menggunakan *Brady Test* dengan tingkat validitas sebesar 0,086 dalam kategori cukup, sementara untuk koefisien validitas *passing* atas sebesar 0,904 yaitu dalam kategori tinggi. Teknik analisis data menggunakan *pretest posttest design*. Hasil dari penelitian ini adalah rata – rata *pretest* sebesar 22,25 dan *posttest* 30,40. Hasil analisis *Paired Sample T Test* dengan data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 kurang dari taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan *passing* atas bola voli SMPN 1 Tegalwaru.

**Kata Kunci:** *teaching games for understanding*; permainan bola voli; *passing* atas

### ***Teaching Games For Understanding in Improving Volleyball Overhead Pass Skills***

#### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to find out how much the use of the Teaching Games for Understanding Model can affect volleyball extracurricular member's overhead pass skills in 1 Tegalwaru Junior High School. This research used a quantitative method with an experimental research method. This research was conducted in 1 Tegalwaru Junior High School from 4th July until 1st July 2021. The population that was involved in this research was all of the students of 1 Tegalwaru Junior High School who took part in volleyball extracurricular. The population on this research was chosen by the technique of purposive sampling, the sample was involved 20 members which consist of 10 men and 10 women. This research used the Brady Test instrument with a validity level of 0,086 for sufficient category, meanwhile, the coefficient of validity of overhead pass was 0,904 which means high category. The result of this research showed that the average pre-test was 22,25 and post-test 30,40. The results of the Paired Sample T Test analysis with the data obtained from this research are the significance (2-tailed) = 0.000 less than the significant level ( $\alpha$ ) = 0.05. So,  $H_0$  is rejected and then  $H_1$  is accepted. From the results, it can be concluded that the Teaching Games for Understanding (TGFU) model can improve the overhead pass skill of the member of volleyball extracurricular in 1 Tegalwaru Junior High School.*

**Keywords:** *teaching games for understanding*; volleyball; overhead pass



## PENDAHULUAN

Menurut Werner *et al.* dalam (Sundari, 2017) Bunker dan Thorpe mengembangkan suatu pendekatan pembelajaran taktik di *Loughborough University* Inggris kurang lebih pada tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an, mereka mengembangkan suatu model pendekatan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap permainan, model pembelajaran itu diberi nama *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Sedangkan menurut Yudha *et al.* (2017) mengemukakan *Teacing Game For Understanding* (TGFU) adalah model pembelajaran yang mengarah pada permainan sebenarnya, di Indonesia sering dikenal dengan pendekatan taktik. Sedangkan, menurut Rahayu (2013) mengemukakan bahwa TGFU adalah salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Selain itu, TGFU adalah model pembelajaran penjas yang menarik dan tidak membosankan yang berupa taktik (Astuti, 2020). Pendekatan model pembelajaran TGFU dalam Penjas adalah suatu bentuk konsep dasar bermain untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga (Pujiyanto, 2014). Namun karena penelitian dalam ekstrakurikuler yang memfokuskan pada prestasi maka teknik harus selalu diperhatikan. Pembelajaran permainan bola voli dilakukan dengan tahapan-tahapan yang baik dan benar, serta diperlukan metode atau teknik yang tepat, sehingga tujuan dari pembelajaran yang optimal bisa tercapai. Pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran permainan bola voli salah satunya yaitu dengan pendekatan TGFU (Chan & Indrayeni, 2018). Tentunya *Teaching Games for Understanding* bukan hanya memfokuskan pada aspek psikomotor, tetapi model ini juga memperhatikan aspek kognitif dan afektif yang perlu di terapkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses menata, mengorganisir lingkungan yang berada di sekitar sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk dapat melakukan proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017). Sedangkan menurut Supardi (2013) mengemukakan bahwa efektifitas pembelajaran adalah susunan yang mencakup kemanusiaan, material, fasilitas serta prosedur yang ditujukan agar dapat memperbaiki sikap siswa menjadi lebih baik sesuai dengan perbedaan dan kemampuan peserta didik untuk mencapai komponen yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu *planning* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran didalam kelas atau mengatur perangkat pembelajaran secara visual maupun non visual dan kurikulum sebagai sarana untuk belajar (Laksana *et al.*, 2021). Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang tersusun secara sistematis dalam mengoperasikan sistem untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pegangan untuk merancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Kegiatan ekstrakurikuler adalah suatu instrumen kurikulum yang disusun secara sistematis kemudian dituangkan dalam bentuk rencana kerja tahunan satuan pendidikan dengan mengimplementasikan pendidikan karakter, dengan pembiasaan kegiatan ekstrakurikuler diharapkan mampu menjembatani kebutuhan peserta didik yang berbeda dari segi sikap, kemampuan, dan kreativitas serta perbedaan nilai moral (Abidin, 2018). Sedangkan menurut Kurniawan *et al.* (2021) mengemukakan bahwasannya kegiatan

ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran dengan bertujuan agar menambah pengetahuan, keterampilan, serta gagasan yang membantu membentuk kepribadian siswa berdasarkan minat dan bakatnya. Terdapat beberapa cara untuk menyalurkan minat dan bakat peserta didik salah satunya yaitu dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan sekolah bertujuan untuk memberikan kesempatan peserta didiknya untuk mengasah keterampilan agar lebih berprestasi dibidangnya (Alfredo *et al.*, 2020). Menurut (Lestari, 2016) kegiatan ekstrakurikuler dapat berbentuk individual dan kelompok. Kegiatan individual dan kelompok sama-sama memiliki tujuan untuk mengembangkan bakat peserta didik baik di sekolah ataupun masyarakat. Sementara, kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat kelompok bertujuan untuk mewadahi kebutuhan bersama. Kegiatan ekstrakurikuler tentunya sangat memberikan manfaat seperti menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang positif, memberikan hiburan fisik maupun mental secara sosial, mendapatkan pengalaman, bekerja sama serta mengembangkan potensi pada peserta didik (Inriyani *et al.*, 2017).

Menurut Nuril Ahmadi dalam (Rasyono, 2019) Permainan bola voli adalah permainan yang cukup rumit sehingga tidak mudah untuk dimainkan oleh setiap orang, karena untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli membutuhkan koordinasi gerak yang dapat diandalkan. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing – masing regu berjumlah enam pemain (belum termasuk cadangan), bola dipantulkan sebanyak tiga kemudian jika bola menyentuh lantai maka dinyatakan masuk/poin (Firdaus & Hidayat, 2014).

Menurut Sutisna (2021) mengemukakan bahwasannya *passing* adalah salah satu syarat yang harus dikuasai oleh setiap pemain pada permainan bola voli. Pada dasarnya *passing* adalah suatu bentuk teknik dasar permainan bola voli dan *passing* merupakan awal serangan untuk menghasilkan poin. Teknik dasar *passing* dibagi menjadi dua bagian, yakni teknik dasar *passing* bawah dan atas. *Passing* bawah adalah suatu teknik dasar pada permainan *volleyball* dan digunakan sebagai tahapan pertama dalam menyusun strategi serangan kepada tim lawan (N, 2020). *Passing* bawah bisa dimainkan untuk mengumpun ketika bola tidak bisa dikontrol untuk melakukan *passing* atas serta *passing* bawah bisa dilakukan untuk menerima serangan ketika lawan berhasil menembus pertahanan tim. Menurut Beutelstahl dalam (Lubis & Agus, 2017) mengemukakan bahwa *passing* atas adalah suatu bentuk teknik dasar dalam permainan *volleyball* dengan cara dilambungkan oleh kedua jari telapak tangan agar bisa memberikan bola kepada pemain satu tim. Selain itu, kegunaan dari *passing* atas adalah untuk menerima bola ketika bola yang datang berada di atas kepala. *Passing* atas dapat direalisasikan untuk menerima bola kedua yang diambil oleh *setter* untuk dijadikan sebagai umpan terakhir yang kemudian akan dieksekusi langsung oleh seorang *smasher* sebagai suatu bentuk penyerangan.

Ekstrakurikuler bola voli di SMPN 1 Tegalwaru dalam mengikuti kejuaraan bola voli dikategorikan masih belum berhasil sebab kurangnya prestasi yang mengharumkan nama baik sekolah. Minimnya pengalaman dan sedikitnya keterampilan teknik yang dimiliki oleh peserta ekstrakurikuler ditambah dengan masa pandemi yang saat ini terjadi menjadi alasan penyebabnya dan tentunya membuat efektifitas latihan sangat menurun

drastis. Sehingga membuat mereka merasa jenuh dan enggan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli, padahal siswa tersebut memiliki kemampuan yang mumpuni. Taraf penilaian keterampilan kemampuan *passing* atas sangatlah penting untuk diketahui dalam permainan bola voli, seorang pelatih atau guru harus cerdas dalam memilih model latihan agar siswa dapat memahami dan mempelajari, salah satunya dengan menggunakan model TGFU dalam bentuk konsep dasar bermain. Model pembelajaran ekstrakurikuler bola voli di SMPN 1 Tegalwaru belum menerapkan bentuk latihan yang dimodifikasi untuk dapat meningkatkan keterampilan kemampuan *passing* terutama pada *passing* atas. Bentuk pembelajaran bola voli pada kegiatan ekstrakurikuler yang dimodifikasi dalam bentuk latihan akan diberikan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* atas permainan bola voli yaitu permainan sederhana dengan menggunakan *passing* atas. Metode bermain yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMPN 1 Tegalwaru dinilai kurang bervariasi, karena pada hakikatnya usia siswa SMP dapat dikategorikan dalam masa remaja awal yaitu 12 sampai dengan 15 tahun, dimana masa ini cenderung masih memiliki jiwa rasa ingin bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perlu adanya pengaruh pengembangan model pembelajaran ekstrakurikuler bola voli di SMPN 1 Tegalwaru yang di kemas dengan bentuk konsep dasar bermain, pengembangan pembelajaran itu berupa "*Teaching Games For Understanding* Dalam Meningkatkan Kemampuan *Passing* Atas Bola Voli".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Tegalwaru pada tanggal 4 Juli sampai dengan 1 Juli 2021. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 1 Tegalwaru yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli yang berjumlah 40 orang. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, peneliti hanya mengambil sampel 20 orang peserta ekstrakurikuler yang terdiri dari 10 orang putra dan 10 orang putri. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes yaitu *Brady Test* dengan tingkat validitas sebesar 0.086 dalam kategori cukup, sementara untuk koefisien validitas *passing* atas sebesar 0.904 yaitu dalam kategori tinggi (Achmad, 2018). Tujuan dari *Brady Test* yaitu untuk mengetahui atau mengukur keterampilan dari *passing* atas, adapun langkah – langkah untuk melakukan *Brady Test* adalah: 1) Peralatan, peralatan yang disiapkan yaitu tembok dinding yang rata dan halus, bola voli, dan *stopwatch*. 2) Petugas, satu orang memegang *stopwatch*, satu orang pencatat, dan satu orang pembantu lapangan. 3) Pelaksanaan, setiap peserta diberikan dua kali kesempatan untuk melakukan tes, peserta berdiri di dekat sasaran yang sudah disiapkan dengan jarak 2 meter, sedangkan ukuran dari tanah ke kotak sasaran untuk putra 3,5 meter dan untuk putri 3 meter. Kemudian, peserta diberika waktu satu menit untuk melakukan tes tersebut. 4) Penilaian, skor yang diambil adalah seluruh jumlah frekuensi pantulan bola yang mengenai kotak sasaran selama batas waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik dasar *passing* atas yang baik dan benar.

## HASIL

### 1. *Pretest Passing Atas*

Data *pretest* keterampilan teknik dasar *passing* atas dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) diperoleh skor minimal 19 poin, skor maksimal 30 poin, rata – rata 22,25, standar deviasi 2,9 dan varians 8,6. *Pretest* keterampilan teknik dasar *passing* atas dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dapat dituangkan ke dalam tabel distribusi frekuensi dibawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Pretest Passing Atas*

Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
26,6	10%	2	Sangat Baik
$23,7 \leq 26,6$	20%	4	Baik
$20,8 \leq 23,7$	30%	6	Cukup Baik
$17,9 \leq 20,8$	40%	8	Kurang Baik
17,9	0%	0	Sangat Tidak Baik
Total	100%	20	

Berdasarkan pada tabel distribusi frekuensi diatas pengukuran *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru, data *pretest* dua orang peserta ekstrakurikuler (10%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $\geq 26,6$  dengan kategori sangat baik. Empat orang peserta ekstrakurikuler (20%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $23,7 \leq 26,6$  dengan kategori baik. Enam orang peserta ekstrakurikuler (30%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $20,8 \leq 23,7$  dengan kategori cukup baik. Delapan orang peserta ekstrakurikuler (40%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $17,9 \leq 20,8$  dengan kategori kurang baik. Sedangkan, tidak adanya peserta ekstrakurikuler (0%) yang memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $\leq 17,9$  dengan kategori sangat tidak baik.

### 2. *Posttest Passing Atas*

Data *posttest* keterampilan teknik dasar *passing* atas dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) diperoleh skor minimal 26 poin, skor maksimal 40 poin, rata – rata 30,40, standar deviasi 3,5 dan varians 12,5. *Posttest* keterampilan teknik dasar *passing* atas dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dapat digambarkan ke dalam tabel distribusi frekuensi dibawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Posttest Passing* Atas

Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
35,65	5%	1	Sangat Baik
$32,15 \leq 35,65$	15%	3	Baik
$28,65 \leq 32,15$	40%	8	Cukup Baik
$25,15 \leq 28,65$	40%	8	Kurang Baik
25,15	0%	0	Sangat Tidak Baik
Total	100%	20	

Berdasarkan pada tabel 4.2 distribusi frekuensi pengukuran *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru, data *posttest* satu orang peserta ekstrakurikuler (5%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $\geq 35,65$  dengan kategori sangat baik. Tiga orang peserta ekstrakurikuler (15%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $32,15 \leq 35,65$  dengan kategori baik. Delapan orang peserta ekstrakurikuler (40%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $28,65 \leq 32,15$  dengan kategori cukup baik. Delapan orang peserta ekstrakurikuler (40%) memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $25,15 \leq 28,65$  dengan kategori kurang baik. Sedangkan, tidak adanya peserta ekstrakurikuler (0%) yang memiliki skor kemampuan *passing* atas pada kelas interval  $\leq 25,15$  dengan kategori sangat tidak baik.

### 3. Menghitung Rata – Rata, Simpangan Baku dan Variansi

Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh setelah data terkumpul penulis menghitung nilai rata – rata, simpangan baku dan variansi. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Rata-Rata, Simpangan Baku dan Variansi

Tes <i>Passing</i> Atas	Rata – Rata	Simpangan Baku	Variansi
Tes Awal	22,25	2,9	8,6
Tes Akhir	30,40	3,5	12,5

Berdasarkan pada tabel diatas perhitungan rata – rata, simpangan baku dan variansi pengukuran *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru dengan nilai rata – rata tes awal 22,25 dan tes akhir 30,40. Nilai dari simpangan baku tes awal 2,9 dan tes akhir 3,5 sedangkan nilai dari variansi tes awal 8,6 dan tes akhir 12,5.

### 4. Uji Normalitas

Setelah diketahui hasil perhitungan rata – rata, simpangan baku dan variansi dari masing – masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis dengan menggunakan *Software IBM SPSS Statistics Versi 26 for Windows*, dikarenakan penulis menggunakan uji t sebagai hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji kenormalan *Liliefors* dengan menarik

kesimpulan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Pengujian Sebelum menghitung nilai – nilai yang di butuhkan dalam uji kenormalan Liliefors untuk mengetahui lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Uji Normalitas *Passing* Atas

Tes <i>Passing</i> Atas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Awal	0,075	0,05	Normal
Tes Akhir	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan pada tabel 4.4 diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal (pre test) kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru diperoleh skor  $L_{hitung} = 0,075$  dengan  $n = 20$ , dan  $L_{tabel}$  pada taraf pengujian signifikan  $\alpha = 0,05$  yang lebih besar dari  $L_{hitung}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal (pre test) kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru berdistribusi normal. Sedangkan, data tes akhir (*posttest*) kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru diperoleh skor  $L_{hitung} = 0,200$  dengan  $n = 20$ , dan  $L_{tabel}$  pada taraf pengujian signifikan  $\alpha = 0,05$  yang lebih besar dari  $L_{hitung}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal (*posttest*) kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru berdistribusi normal.

#### 5. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas distribusi data *pretest* dan *posttest* kedua data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* keterampilan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru dengan menggunakan *Software IBM SPSS Statistics Versi 26 for Windows* dengan dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi atau sig. < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau sig. > 0,05 maka distribusi data homogen. Setelah pengolahan data dilakukan hasil dari analisis uji homogen *Levene* dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 5. Uji Homogenitas *Levene*

Levene Statistics	df1	df2	Sig.
.322	1	38	.574

Berdasarkan uji homogenitas yang tersaji pada tabel 4.5 di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,574. Karena nilai signifikansi 0,574 artinya nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

#### 6. Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil belajar siswa dalam *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji *Paired Sample T Test*. Pengujian ini

dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Merujuk pada tabel 4 dapat dilakukan uji *Paired Sample T Test* hal ini dikarenakan data berdistribusi normal. Adapun uji ini dibantu dengan menggunakan *Software IBM SPSS Statistics Versi 26 for Windows*.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , artinya tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dengan *posttest* pada model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dalam meningkatkan kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ , artinya terdapat perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dengan *posttest* pada model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dalam meningkatkan kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru.

Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Setelah pengolahan data dilakukan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Uji *Paired Sample T Test*

Variabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Level Of Sig.
<i>Pretest &amp; Posttest</i>	-15,538	0,000	0,05

Berdasarkan tabel *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikansi = 0,000 kurang dari taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata nilai sebelum perlakuan dengan rata – rata nilai sesudah perlakuan. Pada tabel diatas diperoleh t hitung negatif, yaitu -15,538 yang artinya rata- rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *passing* atas pada ekstrakurikuler bola voli di SMPN 1 Tegalwaru.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa tes yang telah peneliti lakukan di SMPN 1 Tegalwaru mendapatkan hasil yang valid dan signifikan. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal atau *pretest* kepada seluruh sampel peserta ekstrakurikuler bola voli, pertemuan kedua sampai dengan pertemuan ke tujuh peneliti melakukan perlakuan atau *treatment* kepada peserta ekstrakurikuler bola voli dengan konsep dasar latihan bermain yaitu model *Teaching Games For Understanding*, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti melakukan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui apakah model TGFU dapat berpengaruh atau tidak terhadap peningkatan kemampuan *passing* terutama pada *passing atas*.

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan interpretasi lebih lanjut, terutama mengenai hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya oleh Aba Sandi Prayoga dan Andri Arif Kustiawan dengan judul penelitian “Efek Implementasi TGFU (*Teaching Games For Understanding*) Terhadap Peningkatan Keterampilan

Bermain Bola Voli”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini, bahwa penerapan model TGFU memiliki tingkat efektifitas yang baik untuk meningkatkan keterampilan bermain bola voli, keefektifan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan selama empat kali pertemuan, sebanyak tujuh orang peserta didik (35%) memiliki kategori yang baik, sepuluh orang peserta didik (50%) memiliki kategori cukup, dan tiga orang peserta didik (15%) memiliki kategori baik sekali, setelah diamati dari peningkatan hasil belajar peserta didik dengan efek penerapan TGFU ketuntasan belajar peserta didik terdapat adanya peningkatan dari 11 menjadi 18 siswa dari total 20 siswa, hasil peningkatan kemampuan bola voli dengan menggunakan pendekatan TGFU lebih baik daripada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional (Prayoga & Kustiawan, 2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGFU dapat berpengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan bahwa model TGFU dapat meningkatkan kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMPN 1 Tegalwaru, hal ini menunjukkan bahwa konsep dasar bermain melalui model TGFU mempunyai efektivitas yang cukup besar terhadap hasil pembelajaran latihan teknik dasar *passing* atas bola voli. Hasil penelitian ini telah membuktikan teori – teori yang telah dipaparkan diatas bahwa model *Teaching Games For Understanding* dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* atas, jika diberikan dalam bentuk konsep dasar bermain pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler, sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi guru/pelatih untuk bisa mengembangkan kemampuan peserta didik dan tentunya dapat berguna bagi masyarakat luas.

## **KESIMPULAN**

Penelitian yang dilakukan berawal dari pemikiran terhadap tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler bola voli terutama pada *passing* atas dengan menggunakan konsep dasar bermain untuk memodifikasi. Konsep dasar bermain ini adalah *Teaching Games For Understanding* (TGFU), model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain, penulis akan menerapkan model pembelajaran ini kedalam kegiatan ekstrakurikuler bola voli dengan maksud dan tujuan agar proses pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler dapat berjalan tidak monoton serta meningkatkan kemampuan *passing* atas dalam permainan bola voli.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwasannya model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan *passing* atas peserta ekstrakurikuler bola voli di SMPN 1 Tegalwaru Kabupaten Karawang. Adapun saran yang direkomendasikan bagi pelatih/guru, model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat dijadikan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *passing* bola voli dalam pendidikan jasmani maupun kegiatan ekstrakurikuler, terutama dalam *passing* atas. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah agar bisa lebih mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pengaruh penggunaan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam meningkatkan kemampuan *passing* permainan bola voli baik dalam pembelajaran

pendidikan jasmani maupun dalam ekstrakurikuler, serta agar lebih melakukan pengawasan kepada peserta pada saat pengambilan data agar hasil yang data yang dihasilkan lebih objektif dan akuntabilitas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183–196. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.185>
- Achmad, I. Z. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Passing Atas dan Passing Bawah Pada Cabang Olahraga Bola Voli. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.35706/speed.v1i1.1498>
- Alfredo, J., Resita, C., & Gustiawati, R. (2020). Motivasi Berprestasi Peserta Ekstrakurikuler Futsal di Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 82–87. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i2>
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui Teaching Games for Understanding (TGfU). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(2), 1–9. <http://www.i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/1133>
- Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan TGfU Pada Siswi Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 186–197. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9590>
- Firdaus, H., & Hidayat, T. (2014). Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part-Method) dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole-Method) Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Smash Bolavoli (Studi Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Kamal). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02(02), 363–369. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/9944>
- Inriyani, Y., Wahjoedi, & Sudarmiati. (2017). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar IPS Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 955–962. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9685>
- Kurniawan, F., Martiani, & Syarif, A. (2021). Analysis Of Down Passing Techniques In Volleyball Games For Extracurricular Participants At SMP Negeri 19 Bengkulu City. *Sinar Sport Journal*, 1(1), 32–35. <https://doi.org/10.53697/ssj.v1i1.87>

- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4445059>
- Lestari, R. Y. (2016). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik. *Untirta Civic Education Journal*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.30870/ucej.v1i2.1887>
- Lubis, A. E., & Agus, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Melalui Variasi Pembelajaran Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64. <https://doi.org/10.21831/jpji.v13i2.21028>
- N, J. (2020). Penerapan Permainan 4 On 4 Dalam Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Parepare. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 8(1). <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/668>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prayoga, A. S., & Kustiawan, A. A. (2020). Efek Implementasi TGFU (Teaching Game For Understanding) Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Modern*, 06(01), 47–54. <https://doi.org/doi.org/10.37471/jpm.v6i1.124>
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games for Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 79–85. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v1i2.3206>
- Rahayu, J. S. (2013). Pemetaan Penelitian Teaching Games For Understanding (TGfU) Tahun 2000 - 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 125–133. <https://doi.org/doi.org/10.21831/jpji.v9i2.3015>
- Rasyono. (2019). Pengaruh Latihan Bola Pantul Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Pada Ekstrakurikuler Smp Negeri 30 Muaro Jambi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(1), 22–26. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v2i1.2027>
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundari, S. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Hasil

Belajar Keterampilan Bermain Bola Voli. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, *1*(1), 6–15.  
[https://ejournal.stkipnu.ac.id/public\\_html/ejournal/index.php/jkjo/article/view/3](https://ejournal.stkipnu.ac.id/public_html/ejournal/index.php/jkjo/article/view/3)

Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sutisna, D. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Dalam Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Media Permodelan Resipokal Di Kelas VII B SMP Negeri 5 Subang Kabupaten Subang. *JPG: Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, *04*(01), 1–13.  
<http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/1021>

Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Snyanawati, N. L. P. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Teacing Games For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, *8*(2).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/13096>