



# JOKER

## (JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN)

Volume 4 No. 3 Desember 2023

e-ISSN: 2723-584X

### UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLAVOLI MELALUI METODE PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU)

La Ode Maklum Sabrin<sup>1</sup>, Jumaking<sup>2</sup>, Iyan Nurdiyan Haris, <sup>3</sup>Aidil Ashar<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Dosen Universitas Sembilanbelas November Kolaka/Pendidikan Jasmani  
Email: [sabrinolahraga@gmail.com](mailto:sabrinolahraga@gmail.com)

<sup>2</sup> Dosen Universitas Sembilanbelas November Kolaka/Pendidikan Jasmani.  
Email: [jhoemaking.usn@gmail.com](mailto:jhoemaking.usn@gmail.com)

<sup>3</sup> Dosen Universitas Sembilanbelas November Kolaka/Pendidikan Jasmani  
Email: [ianharisss@gmail.com](mailto:ianharisss@gmail.com)

<sup>4</sup> Mahasiswa Penjas USN Kolaka  
Email: [aidilashar46@gmail.com](mailto:aidilashar46@gmail.com)

#### ABSTRACT

*This research is motivated by the use of teaching methods for volleyball games which are less varied, causing students to be inactive and less interested in learning volleyball. This study aims to determine the learning outcomes of volleyball underhand passing through the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach in class VIII A students of SMPN 1 Ladongi. The research subjects in this study were 29 students in class VIII A of SMPN 1 Ladongi. This research is a class action research (Classroom Action Research) which is carried out collaboratively and participatively. This study uses an instrument, namely, observation sheets for teachers and students. This study uses quantitative data analysis. The results of the study show that the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach can improve the learning process of passing under class VIII A SMPN 1 Ladongi. The results of this classroom action research show that (1) By using the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach students become more active, happy and interested in participating in volleyball learning, (2) The learning outcomes achieved by students increase with the class average score 80,2 % and the results of observations of student activity with a total score of 8 (Good)*

**Keywords:** TGfU, underpass, and volleyball.

#### ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode mengajar permainan bolavoli yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran bolavoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar passing bawah bolavoli melalui metode pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) pada siswa kelas VIII A SMPN 1 Ladongi. Subjek penelitian pada ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 1 Ladongi berjumlah 29 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini*

menggunakan instrumen yaitu, lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah kelas VIII A SMPN 1 Ladongi. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* siswa menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas 80,2% dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 8 (baik).

**Kata Kunci:** TGfU, *passing* bawah, dan bola voli

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung disekolah bersifat formal direncanakan dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh peserta didik dituangkan dalam tujuan pembelajaran, dipersiapkan bahan apa yang harus dipelajari, dipersiapkan juga metode pembelajaran.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar dan teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai sportivitas, jujur, dan kerjasama. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktif metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Agus S Suryobroto (2004) mengatakan bahwa pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian.

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru akan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran, inilah yang harus disadari oleh guru untuk menyajikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah model *Teaching Games For Understanding (TGFU)*, model ini menerapkan pembelajaran permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain. "*Teaching Games for Understanding (TGFU)* merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan

bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain". Dalam kaitan ini model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* menuntut siswa mengerti akan konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Dari kata bermain lalu lahir kata permainan, yang diartikan sebagai aktifitas fisik yang didalamnya sudah mengandung unsur-unsur yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bolavoli adalah *Teaching Games For Understanding (TGFU)*. *Teaching Games For Understanding (TGFU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik permainan itu sendiri.

Dalam pembelajaran permainan bolavoli terhadap siswa, yang terpenting dalam pengenalan adalah teknik dasar. Teknik dasar dalam permainan bolavoli ini, terbagi atas servis, *passing*, *smash*, dan *block*. Namun dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar lebih mengacu pada servis dan *passing*, dikarenakan teknik tersebut mudah untuk dipahami para siswa.

*Passing* bawah bolavoli adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan teknik tertentu untuk mengoperkan bola menggunakan lengan sisi bagian dalam untuk dimainkannya kepada teman seregu untuk dimainkan dilapangan sendiri. Apabila peserta didik dapat menguasai teknik dasar *passing* dengan baik dan benar maka peserta didik

tersebut dapat melakukan permainan bolavoli dengan baik pula dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran bolavoli dengan lancar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, kenyataannya masih ada siswa kelas VIII A di SMPN 1 Ladongi yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 dalam mata pelajaran bolavoli dengan materi *passing* bawah. Dari 29 siswa kelas VIII A hanya 44% siswa yang tuntas, dihitung dari 13 siswa yang tuntas dan 16 siswa masih ada belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Keadaan tersebut perlu upaya pemecahan, agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Guru harus mencoba mengadakan pendekatan ataupun dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang diangkat menjadi pokok penelitian adalah “Upaya Meningkatkan hasil belajar *Passing* Bawah dalam permainan bolavoli melalui metode pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada siswa SMPN 1 Ladongi”.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2013) ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut adalah membentuk sebuah siklus, jadi satu siklus adalah dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Arikunto (2013) dengan tahapan-tahapan yang telah disajikan dalam bentuk gambar Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahap persiapan untuk melaksanakan tindakan. Kegiatan pada tahap ini dapat dilakukan dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar penilaian, dan sebagainya.

2. Tindakan (*Action*)

Kegiatan pada tahap ini adalah menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan melakukan modifikasi pembelajaran dengan pada setiap siklus sebagai upaya meningkatkan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bolavoli pada siswa.

3. Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan suatu upaya pengamatan yang memusatkan pada proses kegiatan pembelajaran untuk pengumpulan data yang berkenaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan atau observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan dengan berdiskusi antara peneliti dengan kolaborator dan mengkaji secara menyeluruh tentang pelaksanaan tindakan. Hasil dari diskusi tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya agar berjalan sesuai dengan tujuan penelitian.

### 3.2 Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 1 Ladongi Kabupaten Kolaka Timur Kecamatan Ladongi Tahun Ajaran 2022/2023. Yang berjumlah 29 siswa putri 12 dan putra 17.

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII A di SMPN 1 Ladongi pada bulan

September Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk memaksimalkan pembelajaran agar tercapai ketuntasan belajar sesuai dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

### 3.5 Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus, apabila belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan masing-masing 3 x 35 menit.

#### Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*), meliputi:
  - a) Penentuan tindakan yang akan diberikan (materi).
  - b) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
  - c) Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi.
  - d) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran
2. Tindakan (*Action*), meliputi:
 

Melaksanakan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli menggunakan pendekatan TGfU dengan skenario pembelajaran sesuai RPP.
3. Pengamatan (*Observasi*), meliputi:
  - a) Pengamatan proses pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan.
  - b) Pengisian lembar observasi.
  - c) Mendokumentasikan pembelajaran.

### HASIL PENELITIAN

Berdasarkan perolehan data pratindakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,3. Jumlah siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 13 siswa (44%), dan siswa

#### 4. Refleksi (*Reflection*), meliputi:

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi dengan berbagai masalah yang muncul dilapangan bersama kolaborator. Data yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang dan digunakan untuk membandingkan antara hasil yang diperoleh pada siklus I melalui format observasi, sehingga dapat dilihat apakah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran atau tidak dalam pembelajaran bolavoli.

#### Siklus II

Pada siklus II perencanaan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Demikian juga termasuk perwujudan tahap pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi juga mengacu pada siklus sebelumnya.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data yang digunakan adalah unjuk kerja. Pengambilan data dilakukan sebelum dilakukan dan setelah tindakan. Peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan terhadap kelas, yang secara langsung mengumpulkan data dengan observasi setiap kegiatan dan kejadian yang ada pada saat penelitian dilaksanakan. Setiap peserta didik dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar peserta didik  $\geq 75\%$ , dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 80\%$  peserta didik yang telah tuntas belajarnya.

yang belum mencapai KKM sebanyak 16 siswa (56%). Dari nilai pratindakan diketahui bahwa ada beberapa siswa yang kurang mampu untuk melakukan *passing* bawah dengan benar, baik dari awalan, pelaksanaan,

dan sikap lanjutan setelah *passing*. Berdasarkan data yang diperoleh dari nilai pratindakan, peneliti, dan guru bermaksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) khususnya pada kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi.

Selanjutnya peneliti melakukan upaya meningkatkan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bolavoli melalui metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) yang dilakukan dalam 2 siklus (dalam 4 kali pertemuan). Pada akhir siklus diadakan evaluasi proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.

#### 4.1.3 Deskripsi Siklus I

Proses penelitian pada siklus I melalui empat tahapan sebagai berikut:

Siklus I

##### a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti sebagai kolaborator memberikan ide dan masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I, selanjutnya berdiskusi dengan guru penjas untuk mengaplikasikannya pada proses pembelajaran.

##### b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung 2 kali pertemuan tatap muka selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit). Materi pokok pembelajaran tentang *passing* bawah permainan bolavoli yang diberikan kepada siswa melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU), yaitu:

##### 1.) *Game or game form*

Durasi waktu : 20 menit

Permainan : 3 vs 3

Menggunakan lapangan bolavoli permainan diawali dengan servis dari salah satu tim yang menang suit. Kemudian cara bermainnya dengan menerima servis lawan (mempassing bola) yang diarahkan melambung agar teman bisa menangkannya.

##### 2.) *Question*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. Durasi waktu : 10 menit

Guru : Apa yang harus dipersiapkan saat lawan akan mulai melakukan servis?

siswa : bersiap menekuk lutut (ambil posisi kuda-kuda) badan agak condong kedepan mata melihat arah datangnya bola

Guru : Apabila bola servis berada di sisi kiri, kanan atau depan apa yang seharusnya anda lakukan agar bola bisa di *passing* dengan mudah dan terarah?

Siswa : geser ke kanan atau ke kiri usahakan bola dihadapi supaya bola bisa di *passing* kearah teman 1 tim.

Guru : Mengapa arah bola harus melambung keatas?

Siswa : supaya bola bisa ditangkap oleh teman 1 tim.

##### 3.) *Practice*

Tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan: Latihan Menggunakan Metode (TGFU) *passing* Bawah Dengan Geser Ke Kanan/Kiri.

Terlebih Dahulu Baru Di Beri Bola Yang Dibimbing Oleh Guru Bisa Dilakukan Dengan Teman Juga. Apabila Dirasa Sudah Bisa Kemudian Yang Ke-Dua Bola Dilambungkan Baru Siswa Geser Ke Kanan/Kiri Dengan Melihat Teman Yang

Melambungkan Bola Dan Melakukan *Passing* Bawah. Baru *Passing* bawah Dengan Langkah Maju Kedepan Melihat Bola Yang Dilambungkan Teman 1 Grupnya Dengan Saling Berhadapan.

#### 4.) Game

Situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan latihan pendekatan (TGfU) kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan.

Durasi waktu : 35 menit

#### 5.) *Colling down*

Penutup 15 menit

##### 1. Melakukan cooling down

Yaitu pendinginan melalui permainan, siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok bertugas melakukan estafet bola kearah belakang dengan cara melewatkan bola lewat kolong kakinya. Permainan berakhir ketika sampai ke pemain yang paling belakang.

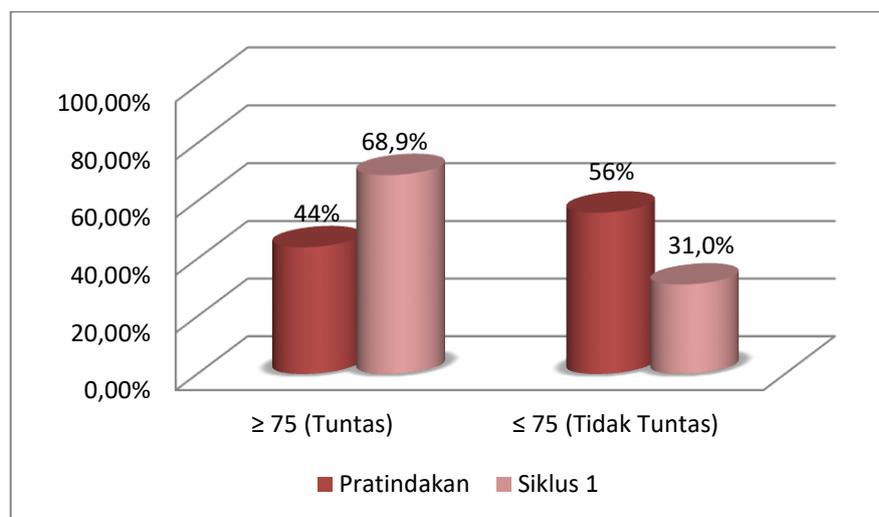
##### 2. Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa

##### 3. Memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya

##### 4. Mengarahkan siswa untuk berdoa dan membubarkan barisan

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru penjasorkes membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran *passing* bawah pada siklus I. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaborasi guru penjas terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 74,0 %. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kurangnya peningkatan lebih dari 75 %, mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai siswa memperoleh nilai dibawah 75% (KKM) dan hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 6 dengan predikat kurang (K) dan guru mendapatkan skor 6 dengan predikat kurang (K). Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru penjas, maka penelitian pada siklus I belum berhasil dan lanjut ke siklus II.

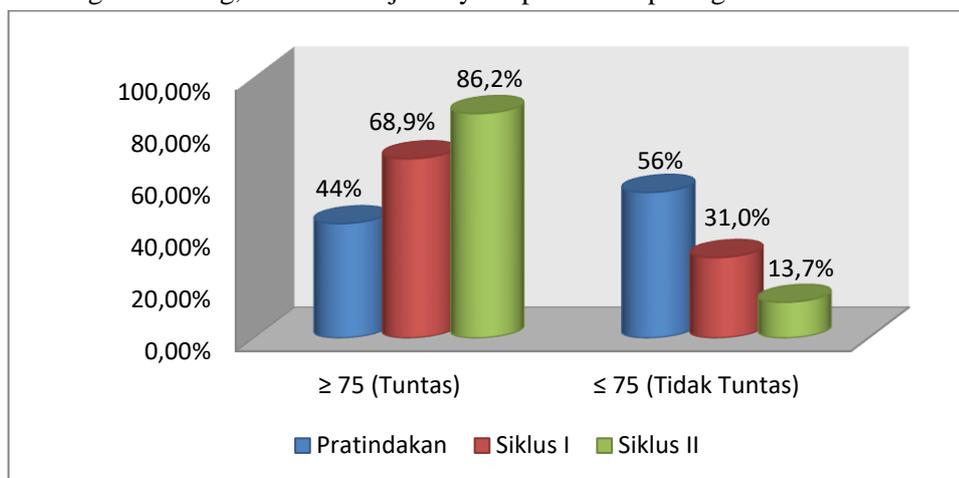
Hasil tes pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,0%. Jumlah siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 20 siswa (68,9 %) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 9 siswa (31,0%). Hasil belajar siswa kelas VIII A 1 SMP Negeri 1 Ladongi pada kegiatan siklus I disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:



Gambar 4.2.1 : Diagram Batang Hasil belajar *passing* bawah Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi pada Kegiatan Siklus I

Berdasarkan hasil tes siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,0% Jumlah siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 20 siswa (68,9%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 9 siswa (31,0%). Hasil belajar *passing* bawah menunjukkan masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan terutama dalam melakukan gerakan *passing* bawah yang baik dan benar. Tiga aspek yang dinilai psikomotor,afektif,kognitif masih ada yang kurang dalam pelaksanaannya sehingga masih dapat nilai yang rendah. Karena pada siklus I siswa belum memenuhi ketercapaian KKM, yaitu sebesar 85% siswa yang tuntas, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Hasil tes Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,2%. Jumlah siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 25 siswa (86,2 %) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 4 siswa (13,7%). Hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi pada kegiatan siklus II disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.2.2: Diagram Batang Hasil belajar *passing* bawah Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi pada Kegiatan Siklus II

Hasil tes siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,2%. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa (86,2%). Berdasarkan hasil tersebut, siswa sudah memenuhi ketercapaian KKM, yaitu sebesar 80% siswa yang tuntas, maka penelitian dianggap berhasil

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diterapkan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi dari siklus I dan siklus II disajikan pada tabel dibawah ini :

Pada siklus I dilakukan pembelajaran dengan melaksanakan *passing* bawah dalam bentuk pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU). Pendekatan ini untuk menambah nilai hasil belajar siswa. Pada siklus I ini, peneliti sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, akan tetapi siswa masih ragu-ragu dan belum siap melakukan pendekatan tersebut. Dari hasil tanya jawab dapat disimpulkan bahwa siswa masih perlu berlatih untuk melakukan gerakan *passing* bawah. Siswa belum terbiasa dengan

pembelajaran menggunakan pendekatan tersebut, bahkan masih ada yang belum paham dengan materi yang dipelajari, dan masih kurang fokus dalam pembelajaran.

Pada siklus II dilakukan pembelajaran *passing* bawah dengan model pembelajaran sesuai dengan refleksi pada siklus I, proses pembelajaran berlangsung dinamis dan penuh semangat. Pada pelaksanaan siklus II, diketahui siswa sudah dapat melakukan kegiatan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU), serta peningkatan aktivitas yang efektif ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan mencapai 86,2%. Dari jumlah siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi sebanyak

25 siswa sudah mencapai dan melampaui nilai KKM yaitu 75 dan 4 siswa belum mencapai nilai KKM pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi.

Setelah dilakukan penelitian tindakan selama dua siklus dan setiap siklus dilakukan tes untuk memperoleh hasil belajar siswa, maka diperoleh data sebagai berikut:

Dari hasil refleksi diketahui bahwa pada siklus I siswa masih ragu-ragu dan belum memahami pola pembelajaran *passing bawah* dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Pelaksanaan pembelajaran belum maksimal masih ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dan ada beberapa materi yang belum dikuasai oleh beberapa siswa. Walaupun guru sudah melakukan tugas sesuai perencanaan pembelajaran sudah baik dan tepat, secara keseluruhan tujuan pembelajaran belum tercapai sesuai rencana.

Dari hasil diskusi dengan Guru PJOK mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar pada siklus II diperoleh hasil refleksi:

Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran *passing bawah*. Bahkan siswa lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peneliti semakin memperbaiki proses belajar mengajar sesuai RPP dan melakukan pendekatan terhadap seluruh siswa. Sehingga secara keseluruhan tujuan pembelajaran sudah tercapai sesuai dengan rencana setelah dilakukan tindakan siklus II yang merupakan refleksi dari siklus I, pada siklus II hasil pembelajaran *passing bawah* siswa mengalami peningkatan hingga 25 siswa (86,2%) mencapai KKM sementara 4 siswa (13,7%) belum mencapai KKM dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa penelitian dinyatakan tuntas.

Upaya meningkatkan hasil belajar *passing bawah* berhasil dengan baik jika dilihat dari peningkatan pada tiap siklus yang rata-rata mencapai ketuntasan pada setiap tindakan siklus peningkatan hasil belajar yang paling besar pada siklus ke II, hal ini terjadi karena siswa sudah mulai memahami konsep pembelajaran *passing*

bawah, siswa juga sangat bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh siswa meningkat dan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana dan mendapat hasil sesuai dengan yang diharapkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan yaitu siklus I dan siklus II, serta berdasarkan pembahasan dan penilaian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *passing bawah* dalam permainan bolavoli dengan metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ladongi mengalami peningkatan, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh setiap siklus. Nilai hasil belajar siswa sebelum melakukan tindakan memperoleh nilai rata-rata 70,34% dan hasil penelitian pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 74,0% dan nilai rata-rata pada siklus kedua memperoleh nilai 80,2% dilihat dari ketiga aspek yang dinilai yaitu (psikomotor, afektif, dan kognitif).

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di SMPN 1 Ladongi telah mencapai nilai hasil belajar yang baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *passing bawah* dalam permainan bolavoli melalui metode pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dikatakan sudah berhasil, Karena dari 29 siswa yang sudah mencapai nilai KKM sebanyak 25 siswa (86,2%) yang tuntas sedangkan 4 siswa (13,7%) belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan

## SARAN

### a. Bagi Guru

Agar mampu merancang materi pembelajaran secara terprogram dengan memperhatikan peserta didik. Memilih kegiatan yang disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan peserta didik, kondisi dan situasi sekolah, serta sarana prasarana yang tersedia.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik harus mampu bekerja sama dengan rekan-rekannya, mau mengemukakan pendapat, serta lebih memperhatikan proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Melalui Metode Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) Pada Siswa SMP Negeri 1 Ladongi**”.

Skripsi ini dapat berhasil berkat doa, support, dan dukungan kedua orang tua saya, saudara, dan teman dekat. Bapak alm. Alimin dan Ibu Nurmasia sebagai kedua orang tua kandung penulis, Fitri Handayani, A.Md. Kep. Sebagai saudara kandung yang selalu memberikan dukungan, doa dan bantuan berupa materi sehingga skripsi ini bisa berjalan dengan baik, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua pembimbing Bapak La Ode Maklum Sabrin., S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Jumaking., S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga pikiran, dan dukungan untuk memberikan bimbingan dan saran kepada penulis sehingga hasil penelitian ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Nur Ihsan HL., M.Hum., selaku Rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
2. Agus Nasir, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka.

3. Ibu Rosti, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Jasmani.
4. Ibu Rosti, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I, bapak Rahedin Suwo, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II, dan ibu Ayu Rahayu, S.Pd., M.Pd., selaku penguji III. Yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berharga untuk penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Jasmani beserta Staf FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, pengalaman, serta nasehat yang sangat berharga bagi penulis.
6. Bapak kepala sekolah SMP Negeri 1 Ladongi, Pelita, S.Pd., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penyusunan hasil penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
7. Guru PJOK SMP Negeri 1 Ladongi, bapak Pebriansyah, S.Pd., dan bapak Muliadi, S.Pd., yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, pengalaman, serta nasehat yang sangat berharga bagi penulis.
8. Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Ladongi yang telah menerima dan bekerjasama dalam proses belajar dan mengajar sehingga proses penelitian dan penyusunan Hasil penelitian ini berjalan dengan baik.
9. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani khususnya angkatan 2018 atas segala bantuan dan kerjasamanya dalam menempuh studi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agus S. Suryobroto.(2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK-UNY.

- Agus Susanto.(2010). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo. Skripsi. FIK-UNY.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar bermain bola voli*. Bandung: Pionir Jaya. Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendi, S., & Tukiran. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Pustaka LP3ES. Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.
- Eri Rasmiyatun.(2011). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Model Bermain Bola Pantul Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sokawera Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2010-2011.Skripsi.FIK-UNY.
- Munasifah. (2009). *Bermain Bola Voli*. Semarang. CV Aneka Ilmu..
- Mahardika, A., Mahaeni, K., & Widiartini. (2015). Pengaruh Variasi Latihan Passing Terhadap Kemampuan Melakukan Passing Atas Pada Permainan Bola Voli pada Siswa SMALB SLB B Negeri Sidakarya Tahun Ajaran 2014/2015. E-journal. Singaraja: PPS UPG.
- Nuril, Ahmadi.(2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*.Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Rusli Lutan.(2000).*Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*.Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas
- Sobry Sutikno, (2009). *Belajar Pembelajaran*. Prospeet: Bandung.
- Sukarti.(2010).Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Modifikasi Bola pada Siswa Kelas IV SD Kadisobo 2 Sleman. Skripsi. FIK-UNY.
- Soni, Nopembri dan Saryono. (2010). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*.Yogyakarta: FIK UN
- Suharsimi, Arikunto, dkk. (2006).*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharno. (2009). *Dasar-Dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta: Percetakan Siliwangi.
- Viera, B.L. (2004). *Bola Voli*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.