

TESIS

MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN



Oleh:
DESI ASMARITA
NIM. 20733251007

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023

ABSTRAK

Desi Asmarita: Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan. **Tesis, Yogyakarta: Program Magister, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada kelas VIII SMP N 2 Pajangan.

Subjek penelitian pada ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 pajangan berjumlah 31 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi dengan menggunakan 2 siklus. Penelitian ini menggunakan instrument yaitu, lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah kelas VIII SMP Negeri 2 Pajangan. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) siswa menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkatkan dengan nilai rata-rata kelas 63,5 menjadi 89,24 (sangat baik) dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 12 (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *passing* bawah peserta didik SMP Negeri 2 Pajangan kelas VIII meningkat dengan model pembelajaran TGfU.

Kata kunci : TGfU, Hasil belajar dan Passing bawah Bolavoli.

Abstract

Desi Asmarita: *TGfU Learning Model For Improving The Learning Outcomes of The Volleyball Underhand Passing of the Eighth Grade Students of SMP Negeri 2 Pajangan. Thesis, Yogyakarta: Postgraduate Program, Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.*

This research aims to determine the improvement of the learning process of volleyball underhand passing through the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model for the eighth grade students of SMP Negeri 2 Pajangan (Pajangan 2 Junior High School).

The research subjects were 31 eighth grade students of SMP Negeri 2 Pajangan. This research was a class action research (Classroom Action Research) conducted collaboratively and participatively using 2 cycles. This research used an instrument of observation sheets for teachers and students. This study used the quantitative data analysis.

The results of this research indicate that the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model can improve the learning process of volleyball underhand passing of the eighth grade students of SMP Negeri 2 Pajangan. The results of this class action research show that (1) by using the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model students become more active, happy, and interested in participating in the volleyball learning, (2) the learning outcomes achieved by students increases with a class average score at 63.5 to 89.24 (very good) and the results of observations of student activity with a total score of 12 (good). Hence, it can be concluded that the results of the volleyball underhand passing learning of the eighth grade students of SMP Negeri 2 Pajangan has been improved with the TGfU learning model.

Keywords: *TGfU, Learning Outcomes, Volleyball Underhand Passing*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Asmarita

NIM : 20733251007

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Judul : Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Maret 2023

Yang menyatakan,



Desi Asmarita
NIM. 20733251007

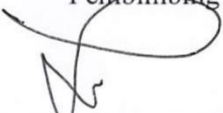
LEMBAR PERSETUJUAN

MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN

DESI ASMARITA
NIM. 20733251007

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis
Pembimbing

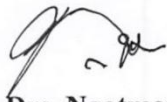

Dr. Drs. Suhadi, M.Pd.
NIP: 196005051988031006

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1001 †

Koordinator Program Studi,


Dr. Drs. Ngatman, M. Pd.
NIP. 196706051994031001





LEMBAR PENGESAHAN

MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN

Desi Asmarita
NIM. 20733251007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: Maret 2023

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ngatman, M.Pd. (Ketua/Penguji)		4 - 5 - 2023.
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Sekretaris /Penguji)		4/5 - 2023.
Prof. Soni Nopembri, Ph. D. (Penguji Utama)		27/4 2023
Dr. Drs. Suhadi, M.Pd. (Pembimbing/Penguji)		4/5 2023

Yogyakarta, Mei 2023
Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1001

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya tesis ini untuk orang yang tersayang:

1. Kedua orang tua, yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tidak pernah berhenti dicurahkan. Jerih payah yang telah Bapak dan Ibu lakukan untuk keberhasilan ini. Mohon maaf Ananda belum bisa membalasnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, (Tuhan Yang Maha Esa) atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir berupa tesis dalam rangka untuk memenuhi sebagian prasyarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan dengan judul “Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tesis ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat, mereka beriku ini.

1. Dr. Drs. Suhadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan tesis ini.
2. Dr. Drs. Ngatman, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani beserta para Dosen dan Staf Akademik yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan praproposal sampai dengan selesainya tesis ini.
3. Dr. Ngatman, M.Pd. , Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. , Prof. Soni Nopembri, Ph. D. selaku Ketua penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi dan perbaikan secara komprehensif atas tesis ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, yang memberikan persetujuan penulisan tesis ini.
5. Bapak Heru Supranoto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pajangan yang telah memberi izin penelitian.

6. Bapak/Ibu guru atas semua dukungan dan semangatnya.
7. Siswa SMP N 2 Pajangan yang telah membantu penelitian.

Semoga segala arahan, bimbingan, dan bantuan dari pihak diatas mendapat imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar menjadi lebih baik kedepannya.

Akhir kata penulis berharap agar ini bermanfaat bagi penulis sendiri, pembaca, serta dunia pendidikan.

Yogyakarta, Maret 2023

Yang menyatakan,



Desi Asmarita
NIM. 20733251007

DAFTAR ISI

	Halaman
TESIS	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Pendidikan Jasmani	12
2. Model Pembelajaran	21
3. Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	30
4. Hasil Belajar	34
5. <i>Passing</i> Bawah Bola Voli	42

B. Penelitian yang Relevan.....	51
C. Kerangka Berpikir.....	53
BAB III.....	54
METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Setting Penelitian	55
C. Desain Penelitian	56
D. Sumber Data.....	58
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Prosedur Penelitian	68
G. Teknik Analisis Data.....	73
BAB VI.....	76
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan.....	94
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	96
BAB V	97
KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Implikasi Hasil Penelitian	97
C. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Harian Passing Bawah Boa Voli	3
Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar PJOK Untuk SMP Kelas VIII.....	19
Tabel 2. 2 Tabel kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran bola voli kelas VIII semester 1	20
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru.....	60
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Peserta Didik	62
Tabel 3. 3 Tes Afektif Peserta Didik	63
Tabel 3. 4 Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta Didik.....	65
Tabel 3. 5 Tes Kognitif	67
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik Dalam	75
Tabel 4. 1 Hasil Keterlibatan Siswa Siklus 1	81
Tabel 4. 2 Hasil Keterlibatan Siswa Siklus II	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Passing Bawah	45
Gambar 2. 2 Fase Persiapan.....	45
Gambar 2. 3 Fase Pelaksanaan.....	46
Gambar 2. 4 Gerak Lanjutan.....	47
Gambar 4. 1 Hasil Penelitian Aspek Afektif Siklus 1	79
Gambar 4. 2 Hasil Penelitian Kognitif Siklus 1	79
Gambar 4. 3 Hasil Penelitian Aspek Psikomotorik Siklus 1	80
Gambar 4. 4 Hasil Aspek Afektif Siklus 2	84
Gambar 4. 5 Hasil Aspek Kognitif Siklus 2	84
Gambar 4. 6 Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 2	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Ijin Penelitian	106
Lampiran 2. 1 Surat Keterangan Telah Penelitian	107
Lampiran 3. Surat Kesediaan sebagai Tema 1	108
Lampiran 4. 1 Surat Kesediaan Sebagai Teman Sejawat 2	109
Lampiran 5. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	110
Lampiran 6. 1 Daftar Hadir Peserta Didik	134
Lampiran 7. 1 Lembar Observasi Guru	135
Lampiran 8. 1 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus 1	138
Lampiran 9. 1 Tabel 2. Indikator yang Ingin Dicapai.....	139
Lampiran 10. 1 Tabel 3. Penilaian Tes Keterampilan Peserta didik Siklus 1	140
Lampiran 10. 2 Tabel 3. Penilaian Tes Keterampilan Peserta didik Siklus 2.....	142
Lampiran 11. 1. Tabel 4. Penilaian Tes Kognitif Peserta Didik	144
Lampiran 11. 2. Tabel 4. Penilaian Tes Kognitif Peserta Didik Siklus 2	145
Lampiran 12. 1 Blangko Soal	146
Lampiran 13. 1. .Tabel 5. Penilaian Tes Afektif Siklus 1	147
Lampiran 13. 2 . Tabel 5. Penilaian Tes Afektif Siklus 2.....	149
Lampiran 14. 1 Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian	151
Lampiran 14. 2. Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian siklus 2.....	152
Lampiran 15. 1 Dokumentasi.....	154

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran sangat penting, yaitu memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani yang pada saat ini diajarkan di sekolah merupakan salah satu wadah dimana pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan peserta didik agar lebih kreatif, inovatif, dan aktif dalam pencapaian hasil belajar. Dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari aspek-aspek penunjang keberhasilan pembelajaran, seperti aspek emosional, dan sosial yang selaras. Sehingga sistem pembelajaran yang menghasilkan sistematis dan secara tidak langsung meningkatkan kemampuan gerak, daya pikir, dan juga penanaman pola hidup sehat yang saling berkesinambungan.

Liukkonen, *et. al.* (2007) menyatakan bahwa pendidikan jasmani di sekolah dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan kesegaran jasmani (*physical fitness*), peningkatan kemampuan motorik (*motor skill*), pengetahuan (*knowledge*), sosial (*social*), dan keindahan (*aesthetic*). Selain itu, pendidikan jasmani juga dapat mendorong peserta didik agar bisa mengembangkan kemampuan gerak dan

kemampuan fisik mereka dalam melakukan aktifitas sehari-hari baik dalam pembelajaran ataupun di lingkungan kehidupan sekitar. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan kegiatan moral melalui kegiatan aktifitas jasmani dan olah raga.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani saat ini masih terbelang belum efektif. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru dalam memilih metode pengajaran juga terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu juga diakibatkan karena kurang kreatifnya guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga membuat peserta didik cepat bosan saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani karena materi yang terlalu monoton dan membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal salah satunya dalam materi permainan bola voli.

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu. Taktik dan strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan menuntut pemain dan regunya untuk saling kerjasama dan saling memahami akan kebutuhan dan kebiasaan masing-masing pemain” (Yudiana & Subroto, 2010, hlm. 25).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pajangan dengan

nilai harian materi permainan bola besar khususnya permainan bola voli dengan subjek 31 peserta didik kelas delapan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, didapatkan hasil bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan materi bola voli masih rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Terlihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Harian *Passing* Bawah Bola Voli

No	Nama Peserta Didik	Nilai	No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AKN	64	17	FBN	70
2	AH	66	18	HRS	65
3	ARN	72	19	IAR	65
4	AAP	66	20	LZA	62
5	AG	65	21	M	60
6	ANH	62	22	MAPP	70
7	AAS	70	23	MNK	64
8	CAMS	68	24	NEA	62
9	CAV	64	25	PP	66
10	DRD	68	26	RIR	58
11	DAPZ	70	27	RK	60
12	DR	74	28	RHP	62
13	DRR.	60	29	SFK	60
14	FG	62	30	SWCW	60
15	FAK	62	31	YAK	68
16	FR	68			

Keterampilan peserta didik saat melakukan passing bawah dalam permainan bola voli masih di bawah standar dengan KKM untuk sekolah menengah pertama yaitu 70. Tampak dari hasil pengamatan peserta didik saat melakukan passing bawah belum mampu mengontrol bola, bahkan tidak jarang juga passing bawah yang dilakukan tidak sampai menyeberangi net sehingga untuk memperoleh hasil yang baik dari segi permainan bola voli masih cukup sulit untuk diraih. Pada proses pembelajaran permainan bola voli peserta didik juga kurang antusiasnya dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Banyak diantara peserta didik yang menganggap, mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar hadir dan mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah pengetahuan ataupun mengasah keterampilan.

Kurangnya semangat belajar dan hasil belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologi, juga berakar pada paradigma pendidikan yang selalu menggunakan model pengajaran secara ceramah, tanpa pernah diselengi berbagai model yang disukai peserta didik. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tidak punya inisiatif serta kontribusi baik secara intelektual maupun emosional. Keikutsertaan peserta didik juga berpengaruh dengan hasil belajar banyak peserta didik yang nilainya tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, yakni: (1) peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, hal ini terlihat dari

peserta didik pada saat diberi pertanyaan oleh guru peserta didik hanya bisa menjawab sama persis apa yang dikatakan oleh guru. (2) peserta didik kurang memiliki keberanian untuk memberikan pendapat kepada orang lain, ini dapat terlihat dari keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan guru, peserta didik sangat terbatas melontarkan pertanyaan kepada guru, dan (3) peserta didik belum terbiasa bersaing memberikan gagasan dengan teman yang lain. Seringkali guru tidak sadar menerapkan sifat otoriter, menghindari pertanyaan dari peserta didik, menyampaikan ilmu pengetahuan secara searah, menanggapi peserta didik sebagai penerima, pencatat dan pengingat.

Berdasarkan hasil penelitian (Yudha et al., 2017) bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing* bawah bola voli pada peserta didik. Dan model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan. Ditambahkan hasil penelitian (Nathan, 2019) menunjukkan bahwa TGfU adalah pendekatan yang berguna untuk permainan game untuk meningkatkan intensitas dan curah jantung. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGfU dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli.

Bertolak dari permasalahan di atas guru perlu memberikan respon positif secara konkrit dan obyektif yang berupa membangkitkan partisipasi peserta didik, dengan peningkatan partisipasi peserta didik, guru tidak lagi menjadi seorang yang mengajar, tetapi orang yang mengajar dirinya melalui interaksi dengan para peserta didik. Dalam konteks ini fungsi guru adalah mempermudah peserta didik untuk

belajar, memberikan situasi yang kondusif yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna secara signifikan bagi diri peserta didik secara menyeluruh, yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Keingintahuan peserta didik secara bebas dan seluruh sesuatu bisa digali dan dipertanyakan. Pada akhirnya tuntutan mutu pendidikan untuk mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dapat tercapai.

Sesuai dasar pemikiran di atas, kurangnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, prestasi peserta didik belum menonjol, belum ada yang sesuai diantara guru dan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka diperlukan upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing* bawah menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. TGfU dalam pendidikan jasmani memfokuskan pada mengajarkan peserta didik pemahaman taktis sebelum peserta didik berhubungan dengan kinerja keterampilan, dengan demikian TGfU menawarkan pendekatan taktis untuk mengajarkan kinerja dari permainan bola voli. Pendekatan TGfU merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, peserta didik harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pendekatan TGfU dapat meningkatkan hasil kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan. Belajar

merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, Darsono (2000). Menurut Gagne dan Berliner, sebagaimana dikutip oleh Anni (2006), belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang berupa pemahaman, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, Anni (2006). Pencapaian hasil belajar dan mengajar berkaitan dengan perubahan hasil proses belajar yang diarahkan untuk memenuhi peningkatan kompetensi dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiganya perlu dicapai secara komprehensif dan proporsional. Sedangkan tujuan kognitif bertujuan menjadikan seseorang pandai, dan efektif menjadikan seseorang berakhlak mulia, sedangkan tujuan psikomotorik bertujuan menjadikan seseorang menjadi terampil (Suhendi et al., 2018).

Sebagaimana dalam teori Bloom mengklasifikasi hasil belajar dalam tiga domain, yaitu:

- (1) Domain Kognitif, yaitu domain yang mencakup pengetahuan dan pengembangan skill intelektual, termasuk mengidentifikasi fakta-fakta spesifik, pola prosedur, dan konsep yang mengembangkan kemampuan intelektual;
- (2) Domain Afektif, yaitu domain yang mencakup sikap secara emosional, perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi dan perilaku;
- (3) Domain Psikomotor, yaitu domain yang mencakup gerakan fisik, koordinasi dan penggunaan skill motorik.

Pola permainan (*game*) yang menjadi ciri utama dalam model pembelajaran TGfU akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam proses

pembelajaran bola voli, dengan adanya berbagai variasi permainan yang dimodifikasi, peserta didik akan merasa senang dan dapat memperoleh pengalaman sukses melalui pembelajaran bola voli. Dengan pengalaman sukses yang peserta didik peroleh, maka peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli yang mereka miliki, karena dalam diri peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dengan pola yang menyenangkan.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan dalam kondisi sadar. Kegiatan belajar akan dilakukan jika peserta didik memiliki tujuan dan dasar tujuan tersebut berawal dari adanya motivasi. Motivasi peserta didik dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang guru berikan. Apabila seorang peserta didik dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka peserta didik tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan dan sebaliknya.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik takut untuk melakukan *passing* bawah.
2. Kurangnya rasa percaya diri untuk melakukan gerakan dasar *passing* bawah.

3. Minimnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dari mulai jumlah bola voli yang terbatas hingga tekstur tanah lapangan yang cenderung tidak rata.
4. Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif.
5. Belum diterapkannya strategi pembelajaran permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGFU di SMP Negeri 2 Pajangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Pembatasan masalah ini dirasa cukup penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Penelitian ini dibatasi hanya mengenai upaya meningkatkan meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bolavoli kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU).

D. Rumusan Masalah

Setelah teridentifikasi dan dibatasi masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan melalui model pembelajaran TgfU?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui model pembelajarn TGfU.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

- a. Penajaman kontribusi pendidikan jasmani bagi dunia pendidikan yang bukan hanya berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan secara fisik, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.
- c. Peneliti akan mendapatkan sebuah pengalaman dalam hal mengaplikasikan ilmu penelitian, yaitu mengenai pengumpulan data dan menganalisis data.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti kegiatan penelitian ini dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah, dan juga peneliti mendapat jawaban yang konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.
- b. Bagi Guru PJOK Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah menengah khususnya, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya, supaya mereka lebih peduli untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya

mengembangkan aspek psikomotor tetapi juga mencakup aspek kognitif peserta didik.

- c. Bagi peserta didik akan lebih mudah dalam melaksanakan gerak dasar *passing* bawah dalam pembelajaran bola voli, sehingga akan berdampak kepada peningkatan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Pembelajaran gerak dasar *passing* bawah dalam pembelajaran bola voli dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) diharapkan dapat membuat peserta didik antusias terhadap pelajaran pendidikan jasmani, senang akan proses pembelajaran, sehingga akan muncul pembelajaran yang bermakna.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep pendidikan jasmani yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017). Menurut Osada (2010) pendidikan jasmani dinyatakan baik jika merupakan bagian integral dari proses pendidikan sehingga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Maka dari itu proses pembelajaran pendidikan jasmani harus didasarkan pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik, mengakomodasi perbedaan individu, baik kesukuan maupun jenis kelamin, sebagai keunikan. Untuk itu perlu adanya kreativitas pendidik dalam proses pembelajarannya.

PJOK diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. PJOK dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas

jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. PJOK yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran PJOK yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Wibowo, 2014).

Winarno (2006) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan. Pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan individu secara organis, neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan, kesehatan dan kesegaran watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu yang berkualitas. Hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono et al., 2020).

Pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan

peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam pendidikan jasmani mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018). Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang dengan memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015).

Menurut Rosdiani (2013) mendefinisikan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional. Reid (2013) dalam jurnalnya menyatakan pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020).

Menurut Raj (2011) disebutkan bahwa “*Physical Education, as a phase of the total educational process, helps in realizing these purposes. The effective physical education programme helps the students to understand and appreciate the value of good as a means of achieving their greatest productivity, effectiveness and happiness as individuals*”. Pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Dalam jurnalnya, Ridgers et al., (2007) menyatakan bahwa “*Physical education (PE) aims to enhance self-esteem, develop sporting interests and to encourage a physically active life-style. However, little is known about how a fear of negative evaluation (FNE), the socially evaluative aspect of social anxiety, affects children's attitudes to PE*”. Wuest & Bucher, (2015) juga berpendapat bahwa pendidikan jasmani saat ini didasarkan pada model perkembangan yang melalui penggunaan aktivitas fisik yang terstruktur dengan hati-hati, berkontribusi pada perkembangan manusia seutuhnya.

Pendidikan Jasmani mencakup perolehan dan penyempurnaan keterampilan motorik, pengembangan dan pemeliharaan kebugaran untuk kesehatan dan kesejahteraan yang optimal, pencapaian pengetahuan tentang aktivitas fisik, dan pembinaan sikap positif yang kondusif untuk pembelajaran seumur hidup dan partisipasi seumur hidup. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan

holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial sehingga dikemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika et al., 2018). Menurut Himberg, *et. al.* (2003) bahwa tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai di sekolah bukan hanya terletak pada perkembangan fisik semata-mata, namun juga pada rohani; fisik hanya sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan keduanya.

Thomas, *et. al.* (2007) menyatakan bahwa melalui pendidikan jasmani yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan motorik, kesehatan, kebugaran, pembentukan watak, kepribadian, kedisiplinan dan penanaman nilai-nilai kejujuran, kerja sama, serta tanggung jawab. Pendidikan jasmani dapat meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik. Menurut Singer dan Dick (1980) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah bukan hanya terletak pada fisik semata, namun juga pada rohani, fisik hanya sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan. Berdasarkan inilah, Singer (1990) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani

adalah mengembangkan respons kinestetik, perkembangan emosional, intelektual dan interaksi social, dengan demikian tujuan pendidikan jasmani di sekolah bukan menjadikan peserta didik menjadi olahragawan atau atlet namun bertujuan pada pengembangan potensi diri melalui aktivitas fisik yang dilakukannya.

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Pendidikan jasmani menjadi alat untuk membina anak muda agar kelak peserta didik mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008).

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi

nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical, psychomotor, kognitif, dan aspek afektif* (Komarudin, 2016).

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan

husus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana et al., 2018).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP kelas VIII yaitu disajikan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar PJOK Untuk SMP Kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

Tabel 2. 2 tabel kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran bola voli kelas VIII semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.	<p>3.4.1. Menyebutkan konsep variasi pada permainan bola besar dengan bola voli.</p> <p>3.4. 2. Menyebutkan konsep kombinasi pada permainan bola besar dengan bola voli</p> <p>3.4.3. Menyebutkan konsep keterampilan pada permainan bola besar dengan bola voli</p> <p>3.4.4. Menyebutkan variasi permainan bola besar dengan bola voli</p> <p>3.4.5. Menyebutkan kombinasi permainan bola besar dengan bola voli.</p>
4.4 mempraktikkan gerak variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	<p>4.4.1. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah</p> <p>4.4.2. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah</p> <p>4.4.3. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah</p>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan

dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang. Melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sejati et al., (2019) kegiatan pembelajaran proses merupakan pengorganisasian beberapa sumber potensi secara baik dan benar sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah

membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik jika guru dan peserta didik sama-sama mengerti apa yang akan di pelajari sehingga terjadi interaksi yang aktif akan dalam proses belajar mengajar dan hal ini menjadi kunci kesuksesan pembelajaran (Hamdayama, 2016). Pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018). Dengan demikian pembelajaran merupakan proses dari belajar yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya

pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru) (Festiawan & Arovah, 2020).

Pendapat lain dari Jihad & Haris, (2012) Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seperangkat peristiwa yang dirancang untuk memprakarsai, menggiatkan dan mendukung kegiatan belajar peserta didik yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan (Gasong, 2018).

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan:

- 1) Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;

- 2) Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- 3) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- 4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- 5) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- 6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- 7) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
- 9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- 10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani);
- 11) Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
- 12) Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- 14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Menurut Fathurrohman (2017) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Beberapa teori pembelajaran diungkapkan Yuberti (2014) dijelaskan sebagai berikut:

1) Teori Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidak hanya seseorang tergantung pada faktor-faktor tradisional yang diberikan lingkungan.

2) Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi pengalaman kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputah-putah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan

musik, tidak hanya memahami not balok pada partitur sebagai informasi yang saling lepas dan berdiri sendiri, tapi sebagai suatu kesatuan yang secara utuh masuk kedalam pikiran dan perasaannya.

3) Teori Belajar Humanistik

Bagi penganut teori humanistik, teori belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia. Dari teori-teori belajar seperti behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik, teori inilah yang paling abstrak dan paling mendekati dunia filsafat dari pada dunia pendidikan. pada kenyataannya teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa yang bisa diamati dunia keseharian. Karena itu teori ini bersifat eklektik artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri) dapat tercapai.

4) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami proses belajar pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui dan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari seseorang guru kepada orang lain (peserta didik).

Pembelajaran yang berorientasi membawa perubahan pada perilaku dan memberikan makna bagi pembelajar. Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulasi dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan

kemampuan kepada siswa untuk melakukan berbagai penampilan. Peran pembelajaran bermakna membuat peserta didik nyaman dalam kegiatan belajar mengajar dan menjadikan peserta didik untuk lebih memungkinkan belajar lebih keras dan memperlihatkan semangat yang lebih baik, cenderung lebih terlibat aktif dalam pembelajaran yang melibatkan mereka, dan lebih termotivasi untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru didalam proses belajar mengajar berlangsung serta lebih fokus saat memperhatikan materi yang diberikan (Febrian, 2012).

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran adalah guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus (Gunarto, 2013). Pentingnya suatu model dalam pembelajaran yaitu: *In my experience, without a concrete model, teachers frequently develop patterns of instruction based only on past experience and institution.* Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017). Guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat cenderung membuat peserta didik lebih puas dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan guru yang mengutamakan atau menggunakan model pembelajaran tradisional (Riskind, 2016).

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Suyanto, 2010: 46). Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda (Abdullah, 2018).

Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada peserta didik. Dengan adanya

model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru (Wilson, 2013).

Huda (2014) menyatakan model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda. Kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan saat mengajar harus sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan (Harefa & Telaumbanua, 2020). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerangka yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengembang dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Harefa, 2020)

Menurut Mills dalam (Suprijono, 2010: 34) berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Jadi model tersebut dapat menjadi penuntun untuk melakukan kegiatan sesuai dengan pendapat Suprijono (2010: 35) model pembelajaran ialah proses yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial.

Fathurrohman (2017) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Selanjutnya beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada The Tactical Games Model dan Games Sense. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Para ahli pendidikan jasmani tersebut mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

TGfU menurut Pambudi, (2021) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatankegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for*

Understanding (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Barba-Martín et al., (2020) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah:

- (1) Transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda;
- (2) Modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis;
- (3) Modifikasi berlebihan, prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama;
- (4) Kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

Menurut Saryono & Nopembri (2009) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU menjelaskan sebagai berikut:

- a. Permainan atau game permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.

- b. Apresiasi permainan atau *Game appreciation* peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasanbatasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- c. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- d. Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*. Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.
- e. Eksekusi keterampilan atau *Skill execution* Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.
- f. Penampilan atau *Performance* Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemainpemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Saryono & Nopembri, (2009) adalah sebagai berikut:

- (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- (b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara 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 diberikan di awal.

Model TGfU didahului dengan penekanan pada teknik apa yang digunakan dan kapan dan di mana untuk menggunakannya. Peserta didik harus didorong untuk melaksanakan strategi atau prinsip main yang menyeluruh seperti penggunaan kedalaman dalam permainan net seperti badminton. Masalah taktis seperti mengatur serangan dengan menciptakan ruang di sisi lawan gawang dapat diatasi dengan efektif atau keterampilan bergerak tanpa bola (Ward & Griggs, 2011). Model TGfU berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013).

Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania et al., 2017). Bersama dengan perasaan mereka otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil (Mitchell et al., 2013). Ciri khas dasar TGfU adalah bahwa peserta didik memahami, apa yang harus dilakukan sebelum belajar, bagaimana melakukannya dan menghargai nilai dari keterampilan yang dibutuhkan untuk mempertahankannya aliran kinerja mereka. TGfU tidak hanya menekankan aspek

psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan peserta didik memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh peserta didik tanpa disadari dikarenakan peserta didik merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, 2013).

Pengalaman lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan pemindahan positif ke pendidikan jasmani lain konten, dan akibatnya untuk aktivitas fisik latihan (O'Leary, 2016). Mesquita et al. (2012) menunjukkan bahwa implementasi TGfU meningkatkan kapasitas keputusan peserta didik dan keterampilan motorik dalam konteks yang berbeda. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran TGfU, meletakkan keterampilan dalam konteks permainan. Permainan merupakan titik fokus model pembelajaran pendekatan taktik, maka perlu melihat permainan dan sifat permainan untuk memahami lebih baik bagaimana cara mengajarkannya dan memberi nilai peserta didik.

4. Hasil Belajar

a. Tinjauan Belajar

Dalam suatu proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang pokok, ada beberapa pendapat mengenai pengertian belajar. Soemanto (2012)

mendefinisikan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Hergenham & Olson (2009) mendefinisikan "*Learning is to gain knowledge, comprehension, or mastery through experience or study*". Artinya belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan melalui pengalaman atau studi). Belajar (Learning) sebagai perubahan yang relatif permanen di dalam behavioral potentially (potensi behavioral) yang terjadi akibat dari reinforced practice (praktik yang diperkuat).

Usman (2010) menyatakan belajar diartikan lProses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Skinner menyatakan belajar adalah suatu perubahan perilaku pada diri seorang yang kemungkinan atau peluang terjadinya respon setelah mengalami belajar (Sagala, 2006). Slameto (2013) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, yang harus secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri.

Menurut Majid (2015) belajar dimulai dengan adanya semangat, dorongan, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar, belajar yang dimaksud adalah perilaku mengembangkan atau meningkatkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku. Dari pernyataan tersebut belajar merupakan hal yang sangat dekat dengan proses perkembangan seseorang. Suatu hal yang menjadi alat kontrol dalam mempercepat perkembangan tersebut yaitu sebuah motivasi ataupun stimulus. Motivasi ataupun stimulus yang dimaksud yaitu dapat berasal dari dalam ataupun luar individu. Dalam proses perkembangannya juga

terdapat penyesuaian tingkah laku yang menjadi ciri utama perkembangan. Penyesuaian tingkah laku dapat terwujud karena kegiatan belajar, bukan sebuah akibat langsung dari pertumbuhan seseorang.

Hamalik (2010) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan pelatihan. Sardiman (2012: 21) belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kegiatan belajar sebagai proses memiliki beberapa unsur yang akan menjadi indikator sebuah kegiatan belajar. Menurut Majid (2015) unsur tersebut yaitu tujuan belajar, motivasi, hambatan, stimulus dari lingkungan, persepsi, dan respon peserta didik.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi dan adaptasi antara individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan-perubahan kearah yang lebih baik yang tercermin pada perkembangan pribadi dan tingkah laku individu tersebut.

b. Hasil Belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan Hamalik (2010) bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan,

pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Kemandirian belajar peserta didik erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam memahami *self-concept* di setiap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dikenal sebagai *academic self-concept* yang diartikan sebagai kesadaran peserta didik atas kemampuan mereka masing-masing sehingga mereka dapat menentukan kebutuhan belajar mereka untuk terpenuhi selama proses pembelajaran (Szumski & Karwowski, 2019). Artinya, untuk memunculkan proses pembelajaran yang demikian, perlu dibuatkan proses pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mampu membuat target diri untuk dicapai selama mengikuti proses pembelajaran. Goal orientation selanjutnya akan sangat berperan dalam proses peserta didik mendapatkan target belajar mereka.

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai Tawfiq et al. (2014). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Knaack, 2015). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015).

Rianto (2012: 4), menyatakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam suatu proses menunjukkan bahwa tingkah laku yang terjadi menjadi karakteristik peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, diperoleh secara bertahap melalui praktik atau latihan, pengalaman yang diberi penguatan. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, proses kognisi yang dilakukan oleh pelajar. Belajar terdiri tiga komponen penting, yaitu kondisi internal, kondisi eksternal, dan hasil belajar. Kondisi internal belajar terdiri stimulasi yang berasal dari dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Kondisi eksternal belajar meliputi belajar merupakan interaksi antara “keadaan internal dan proses kognisi peserta didik dengan stimulus dari lingkungan”, dan proses kognisi tersebut menghasilkan suatu hasil belajar, sedangkan hasil belajar terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, dan keterampilan motorik sikap.

Hal senada menurut Sudjana, (2014) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Surya, (2014) menambahkan bahwa hasil proses pembelajaran ialah perubahan tingkah laku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku

secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, konasi, dan motorik. Menurut Gagne dalam (Dimiyati & Mujiono, 2006: 42) perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

- 1) Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, pemilikan informasi verbal memungkinkan individu ber peran dalam kehidupan.
- 2) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta memprentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskrimiasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip.
- 3) Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan.
- 4) Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urus dan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Prestasi belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapankecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sukmadinata, 2014). Di sekolah, prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar (Sardiman, 2012).

Sanjaya (2011: 87) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance peserta didik. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur, sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Sardiman (2012) mendefinisikan hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kemampuan-kemampuan atau kecakapan-kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Pembelajaran dikatakan berhasil dengan baik didasarkan pada pengakuan bahwa belajar secara esensial merupakan proses yang bermakna, bukan sesuatu yang berlangsung secara mekanik belaka, tidak sekedar rutinitas. Adapun hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh peserta didik.

Kalau hasil belajar itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif.

2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Hasil proses belajar mengajar itu seolah-olah sudah menjadi bagian kepribadian bagi setiap peserta didik,

sehingga akan mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya. Jadi belajar bukanlah hanya sekedar kewajiban dan rutinitas yang dilakukan peserta didik akan tetapi belajar yang baik dan efisien adalah hasilnya bertahan lama dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya, (Straus et al., 2009) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Hal ini akan menjadi tolok ukur kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

5. *Passing* Bawah Bola Voli

a. Pengertian *Passing* Bawah Bola Voli

Menurut Suhadi (2022: 1) permainan bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim di sebuah area permainan dengan dibatasi net serta jumlah pemain setiap regunya adalah 6 (enam). Dijelaskan oleh Mawarti (2009: 70) bahwa bola voli bisa dijadikan suatu alat untuk sarana pendewasaan anak atau alat untuk mendidik anak dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, misalnya: nilai kerjasama, percaya diri, tanggungjawab, keberanian, dan sportivitas. Guntur (2013: 22) menyatakan bahwa permainan bola voli yang diajarkan di sekolah termasuk dalam permainan net (*net games*) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya. Karakteristik permainan ini sifatnya tim, sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpankan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan lawan sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuan utamanya.

Menjadi pemain bola voli yang baik dituntut menguasai teknik dasar bola voli. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi *servis*, *passing*, *block*, dan *smash / spike*. Dari beberapa teknik dasar yang lebih utama dikuasai yaitu teknik *passing*. *Passing* terdiri atas dua macam, yaitu *passing* bawah dan

passing atas. Menurut Samsudin & Rahman (2016) passing adalah cara memukul bola dengan dua tangan yang disatukan dan diayun dari bawah (*passing* bawah) atau memukul bola dengan dua tangan terpisah jari-jari terbuka di atas kepala agak ke depan (*passing* atas). Teknik dasar passing bola voli mutlak harus dikuasai oleh pemain bola voli karena bola voli lebih banyak dimainkan dengan cara di-passing sebelum kemudian di-smash. Teknik dasar bola voli adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam bermain bola voli.

Prinsip dasar passing bolavoli yaitu upaya seorang pemain bolavoli untuk memainkan bola dengan tujuan di umpan kepada teman seregunya atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Berkaitan dengan passing, Mikanda (2014: 115) mengatakan bahwa passing bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahapan gerakan dimulai dari posisi tubuh sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk dan posisi kedua lengan dirapatkan.

Mikanda (2014: 115) menyatakan bahwa *passing* bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk dan posisi kedua lengan dirapatkan. Menurut Koesyanto (2003: 22) mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Menurut Ahmadi (2007: 23) Kegunaan teknik lengan bawah antara lain adalah untuk penerimaan bola service, untuk menerima bola dari lawan yang berupa serangan/smash, untuk pengembalian bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpukul jauh di luar lapangan permainan dan untuk pengembalian bola yang rendah.

Passing bawah pada umumnya dilakukan untuk menerima servis, atau smash atau bola-bola setinggi pinggang ke bawah.

Teknik *passing* bawah merupakan rangkaian gerakan yang dikombinasikan secara baik dan harmonis agar *passing* bawah yang dilakukan menjadi lebih baik dan sempurna. Viera & Ferguson (2000: 20) menyatakan, —Elemen dasar bagi pelaksanaan operan lengan depan yang baik adalah; (1) gerakan mengambil bola, (2) mengatur posisi badan, (3) memukul bola, dan (4) mengarahkan bola ke sasaran. Menurut Yunus (1992: 80) teknik *passing* bawah sebagai berikut:

1) Sikap permulaan

Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan dengan posisi ibu jari sejajar sama panjang sehingga kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul.

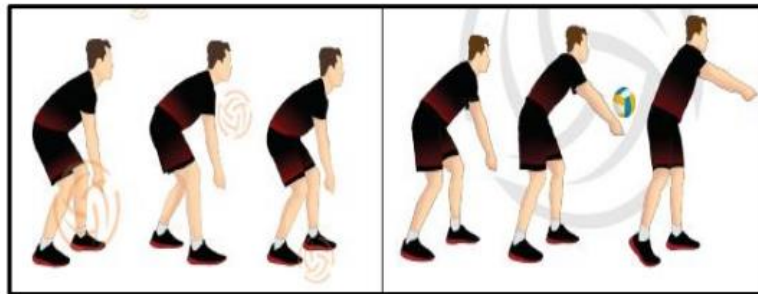
2) Gerakan pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar dalam kondisi lurus. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan bawah, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45⁰ dengan badan lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus setinggi bahu.

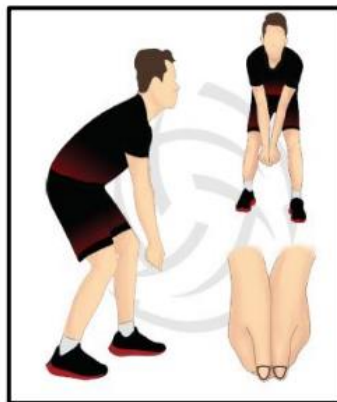
3) Gerakan lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu atau badan.

Gambar posisi teknik passing bawah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Teknik Passing Bawah
(Rosyid & Wicaksono, 2016)

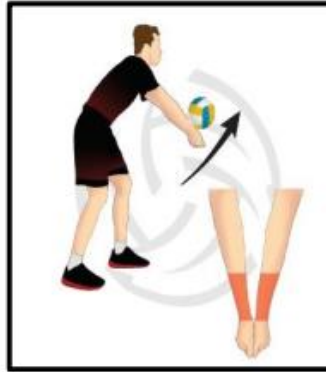


Gambar 2. 2 Fase Persiapan
(Rosyid & Wicaksono, 2016)

(1) Persiapan

- a) Kaki aktif bergerak ke arah datangnya bola.
- b) Kedua tangan lurus sejajar saling berdekatan di depan badan.
- c) Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan.
- d) Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah.

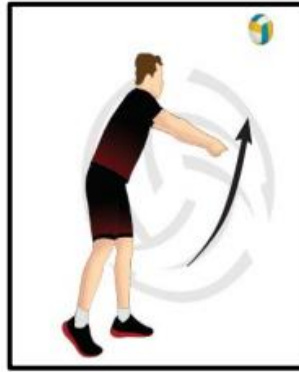
e) Punggung lurus dan pandangan fokus ke arah bola.



Gambar 2. 3 Fase Pelaksanaan
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016)

(2) Pelaksanaan

- a) Pastikan menerima bola di depan badan.
- b) Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- c) Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan).
- d) Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan.
- e) Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan.



Gambar 2. 4 Gerak Lanjutan
(Sumber: Rosyid & Wicaksono, 2016)

(3) Gerak Lanjutan

- a) Pastikan menerima bola di depan badan.
- b) Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- c) Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan).
- d) Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan.
- e) Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan.
- f) Jari tangan tetap di genggam dan siku tetap terkunci.
- g) Lengan lurus maksimal setinggi bahu.
- h) Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran.
- i) Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- j) Siap bergerak untuk rangkaian gerakan selanjutnya.

Berdasarkan batasan passing yang dikemukakan ahli di atas dapat dirumuskan pengertian passing bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan bawah yang

bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk menyusun serangan.

b. Kesalahan pada Pasing Bawah

Passing bawah bolavoli merupakan salah satu bentuk keterampilan yang memiliki unsur gerakan yang cukup kompleks. Tidak jarang atlet sering kali melakukan kesalahan. Menurut Viera & Ferguson (2000: 21) kesalahan dalam melakukan passing bawah antara lain:

- 1) Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola.
- 2) Merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioperkan terlalu rendah dan terlalu kencang.
- 3) Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka.
- 4) Lengan terpisah sebelum, pada saat atau sesaat sesudah menerima bola, sehingga operan salah.
- 5) Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh.

Kesalahan-kesalahan tersebut di atas hendaknya dicermati oleh pelatih, agar kualitas passing lebih baik, bila terjadi kesalahan segera dibetulkan. Lebih lanjut Viera & Ferguson (2000: 23) memberikan tips cara memperbaiki kesalahan pada passing bawah sebagai berikut:

- 1) Biarkan bola bergerak sampai sejajar pinggang sebelum memukulnya.
- 2) Tekuk lutut, jaga punggung tetap lurus pada saat berada di bawah bola.
- 3) Pastikan berat badan bertumpu pada kaki depan dan tubuh membungkuk ke depan.

- 4) Tetap satukan lengan dengan menggenggam jari atau membungkus jemari yang satu dengan jemari yang lain dengan ibu jari sejajar.
- 5) Tahan lengan pada posisi sejajar paha dan terima bola jauh dari dada.

Kesalahan maupun cara memperbaiki passing bawah harus diperhatikan oleh pelatih/guru. Pada umumnya peserta didik tidak mampu mengamati letak kesalahan yang dilakukan. Seorang pelatih/guru harus mampu mencermati setiap bentuk gerakan yang dilakukan atlet, sehingga akan diketahui letak kesalahannya. Setiap kesalahan yang dilakukan peserta didik, pelatih/guru segera mungkin untuk membetulkan gerakan yang salah, sehingga kualitas passing bawah yang dilakukan hasilnya sesuai yang diharapkan arahkan bola kepada rekan untuk diumpankan.

c. Pembelajaran passing bawah dengan *teaching games for understanding* (TGfU)

Peserta didik Berbaris 2 bersyaf atau di sesuaikan dengan jumlah peserta didik, berhitung, berdoa, presensi dan apersepsi lalu pemanasan secara berkelompok, pemanasan dengan permainan kucing-kucingan.

Cara melakukan permainan:

- 1) Peserta didik membuat lingkaran besar dan ada 2 orang yang jadi kucing, tugas kucing adalah merebut bola
- 2) Yang menjadi lingkaran berusaha mempertahankan bola agar tidak bisa di rebut kucing
- 3) Apabila bola tertangkap kucing maka orang terdekat akan menjadi kucing
- 4) Dengan catatan cara mengumpannya tidak memakai kaki tapi memakai tangan dan di lampungkan ketarget. Griffin, Linda L., PhD Dkk (1997:90)

1. Permainan I (*Game*)

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, antara laki-laki (2 kelompok) dan perempuan (2 kelompok)
- 2) Peserta didik bermain bola voli sepengetahuan peserta didik

2. *Questions*

G : Apakah Anda bisa melakukan passing bawah? Jika ya, mengapa, jika tidak, mengapa tidak?

S : Tidak karna passing bawah sulit (sulit mengarahkan bola) bolanya panas pada waktu kena tangan

G : Apa yang harus kita lakukan terlebih dahulu untuk melakukan passing bawah dan melakukan serangan?

S : Tangan lurus kedepan, kaki jongkok, poros berada di bahu. Bola di passing ke toser lalu toser mengumpan untuk melakukan serangan.

3. *Practice*

Dalam practice peserta didik berlatih passing bawah dan juga taktik, latihan dengan permainan peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. Di setiap kelompok orang terdepan, setelah passing mereka mengikuti bola dan berdiri di paling belakang kelompok yang menerima bola. Begitu seterusnya.

4. Permainan II (*Game*)

Permainan sama seperti game 1 tetapi menerapkan apa yang mereka pelajari di practice. Setelah semua itu terlaksana selanjutnya evaluasi dari pembelajaran dan guru memberikan contoh yang benar dengan memanggil 2

peserta didik, 1 sebagai gerakan yang salah dan 1 gerakan yang benar. Pendinginan berdoa.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan Sukarti (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Modifikasi Bola Pada peserta didik Kelas IV SD Kadisobo 2 Sleman”. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, panduan observasi dan angket tanggapan peserta didik. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan adanya modifikasi bola motifasi peserta didik meningkat, hal ini ditunjukkan dengan adanya antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, (2) Efektifitas pembelajaran bolavoli semakin meningkat 85% hal ini ditunjukkan 33 dengan adanya kemauan peserta didik yang terdorong untuk bisa bermain bolavoli, (3) hasil belajar yang dicapai peserta didik meningkat ditunjukkan dengan motifasi yang tinggi dan peserta didik senang selama pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eri Rasmiyatun (2011), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Model Bermain Bola Pantul Peserta didik Kelas VI SD Negeri 2 Sokawera Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2010-2011”. Metode yang digunakan

adalah metode penelitian tindakan kelas menggunakan dua siklus. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berupa hasil data aktivitas peserta didik, wawancara, dan dokumentasi video shooting dan deskriptif kuantitatif. Hasil pengamatan observer dan penilaian unjuk kerja passing bawah dalam siklus pertama nilai rata-rata 6,61, peserta didik yang tuntas KKM baru 15 peserta didik. Pada siklus kedua jumlah peserta didik 24 tuntas KKM 21 peserta didik dengan rata-rata unjuk kerja passing bawah 7,00.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Susanto (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bola voli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo”. Metode yang digunakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan instrument yaitu, melalui lembar observasi, wawancara, RPP, dan tes hasil belajar permainan bola voli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain pada proses pembelajaran bola voli dengan bola plastic dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas, siklus I 70,95 dan siklus II 73,85 sehingga besar kenaikan nilai rata-rata kelas adalah 2,9 serta dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar pada siklus I 65% dan siklus II 80% jadi besar presentase ketuntasan belajarnya adalah 15%.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran permainan bola voli termasuk salah satu pembelajaran yang digemari oleh peserta didik pada umumnya, dibandingkan materi pembelajaran yang lain seperti: senam lantai dan atletik. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran permainan bola voli di SMP Negeri 2 Pajangan khususnya kelas VIII dirasa kurang mendapat respon yang aktif dari peserta didik. Metode pembelajaran dengan pendekatan drill yang digunakan oleh guru penjas tidak dapat menarik antusias dari peserta didik. Kebanyakan peserta didik cenderung pasif saat bermain bola voli dan permainan hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja. Salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan passing atas khususnya perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat dalam hal ini peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan cara bimbingan antar teman sejawat, sebelumnya pemberian pengetahuan atau materi passing atas dari guru kepada peserta didik didalam suatu proses pembelajaran yang terprogram. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan. Yang mana pembukuan tersebut adalah perwujudan penulis penelitian tindakan kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pajangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) tentang model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *classroom action research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

PTK yang telah lama dikenal sebagai salah satu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidikan (dosen/guru/instruktur), merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada dosen/guru/instruktur untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran non pembelajaran di kelas secara cermat, sistematis, dan menggunakan kaidah-kaidah yang keilmuan yang berlaku. Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Jadi penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan peserta didik dalam melakukan interaksi. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran yaitu peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian ini meliputi tempat, subjek dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SMP Negeri 2 Pajangan Kabupaten Bantul yang merupakan tempat kerja peneliti sebagai pendidik / guru Pendidikan jasmani.

2. Subjek Penelitian

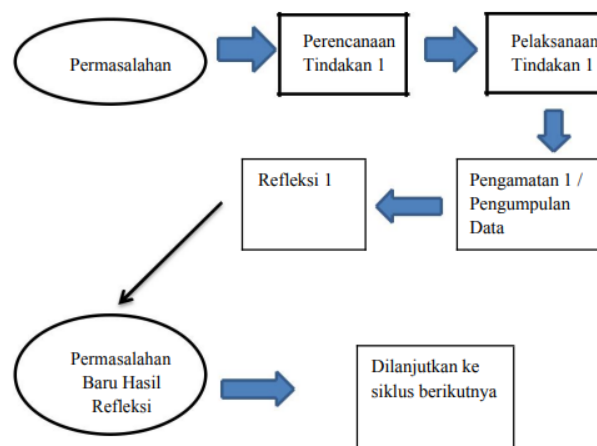
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 2 Pajangan. Subjek penelitian adalah peneliti sebagai observer dan guru mata pelajaran PJOK kelas VIII B sedangkan objeknya adalah peserta didik SMP Negeri 2 Pajangan Kabupaten Bantul kelas VIII B yang berjumlah 31 orang peserta didik dengan komposisi putra 17 orang dan putri 15 orang.

3. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilakukan dari tanggal 3 Mei 2022 sampai dengan 10 Mei 2022.

C. Desain Penelitian

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun terdapat beberapa tahap yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Adapun model penelitian untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Siklus kegiatan PTK (Suharsimi Arikunto dkk, 2006: 74)

Berdasarkan langkah-langkah dalam gambar siklus tersebut, maka peneliti akan melaksanakan minimal 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penjelasan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris, hipotesis tindakan yang ditentukan.

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario proses belajar mengajar untuk setiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran TGfU yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
- b. Mempersiapkan alat evaluasi (tes), yaitu berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan tiap siklus sesuai dengan ruang lingkup permasalahan dalam pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas peserta didik dan guru.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Dalam melaksanakan tindakan dari rencana yang telah disusun, maka proses pembelajaran berjalan seperti biasa, namun dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran. Pada pembelajaran selanjutnya guru menggunakan model pembelajaran TGfU, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar hasil belajar peserta didik dapat tercapai sebelumnya.

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan merupakan prosedur perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang dirancang. Pengamatan dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dengan menekankan pada hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh guru (*observer*) untuk mengamati proses belajar dengan berpedoman pada lembar observasi. Pengamatan

dilakukan oleh peneliti sendiri dibantu oleh guru kelas VIII B yang bertindak sebagai *observer* diluar proses pembelajaran.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria atau rencana bagi tindakan siklus berikutnya. Pada tahap ini dikumpulkan semua bentuk data yang memberikan informasi mengenai perkembangan proses pembelajaran dengan penerapan model assure kemudian dianalisis permasalahan dan perkembangan yang terjadi. Setelah dilakukan refleksi maka disusun rencana berdasarkan informasi yang terjadi dalam siklus I untuk dilanjutkan pada siklus selanjutnya begitu seterusnya pada setiap siklus sehingga tindakan dirasakan telah mencapai hasil yang maksimal.

D. Sumber Data

Untuk mendapat data yang akurat, maka peneliti melakukan observasi langsung di lapangan. Dimana data yang digunakan adalah:

1. Data Primer

Yang dimaksud data primer adalah pustaka yang merupakan penjelasan langsung dari seorang peneliti mengenai kegiatan penelitian yang telah dilakukannya. Data primer adalah data-data yang diperoleh dari penelitian lapangan yang dilakukan dengan cara observasi dan tes.

2. Data Sekunder

Yang dimaksud data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur dengan cara membaca dan menelaah buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian.

Instrumen didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2015: 148). Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2013: 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Instrumen Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah lembar observasi untuk guru dan peserta didik. Hasil observasi terhadap pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru

NO	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pra pembelajaran, meliputi: Kesiapan lapangan bolavoli Kesiapan alat permainan bolavoli Kesiapan media pembelajaran bolavoli Memeriksa kesiapan peserta didik	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
2	Membuka pembelajaran, meliputi: Memfokuskan perhatian peserta didik (membariskan, menghitung, dan memimpin doa) Melakukan kegiatan apersepsi Menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran Memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
3	Kegiatan inti pembelajaran, meliputi: Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				

4	Kegiatan penutup, meliputi: Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
	Pengayaan Melaksanakan kegiatan pendinginan atau <i>cooling down</i> Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa					
5	Pengelolaan kelas, meliputi: Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik Membuat formasi sesuai materi dan tujuan Menempatkan diri pada posisi yang strategis Menguasai kelas dengan baik	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
SKOR TOTAL						

Keterangan Penilaian:

- a. Skor total 1-5, Pelaksanaan berlangsung kurang baik
- b. Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik
- c. Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik
- d. Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: Peserta didik berinteraksi secara aktif. Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
2	Kegiatan inti, meliputi: Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik. Mau bertanya kepada guru. Peserta didik meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
3	Kegiatan penutup, meliputi: Melaksanakan kegiatan pendinginan (<i>cooling down</i>). Melakukan refleksi bersama guru. Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. Peserta didik membantu guru menyimpan alat olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
SKOR TOTAL						

Keterangan Penilaian:

- a. Skor 1-3, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran kurang baik

- b. Skor 4-6, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran cukup baik
- c. Skor 7-9, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran baik
- d. Skor 10-12, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran sangat baik.

Tabel 3. 3 Tes Afektif Peserta Didik

No	Nama	Aspek Sikap Yang Dinilai															Jmlh	NA (%)
		Kerjasama			Disiplin			Semangat			Percaya diri			Sportivitas				
	Peserta didik	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.	ARN																	
2.	AW																	
3.	AR																	
4.	ADR																	
5.	ANT																	

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama
 - a) Peserta didik saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
 - b) Peserta didik saling bekerjasama dalam kelompok
 - c) Peserta didik tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
 - a) Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
 - b) Berpakaian seragam olahraga dengan sopan

- c) Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
- 3. Semangat
 - a) Senang mengikuti pembelajaran
 - b) Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
 - c) Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
- 4. Percaya diri
 - a) Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
 - b) Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
 - c) Berani mengungkapkan pendapat
- 5. Sportivitas
 - a) Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
 - b) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
 - c) Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

- 1) Peserta didik mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati
- 2) Peserta didik mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- 3) Peserta didik mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 4 Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	Sikap Awalan <i>Passing</i>				Sikap Perkenaan <i>Passing</i>				Sikap Lanjutan <i>Passing</i>				Jumlah	Nilai Akhir (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ARN														
2.	AW														
3.	AR														
4.	ADR														
5.	ANT														

Kriteria Penilaian:

1. Sikap Awalan
 - a) Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan,
 - b) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah,
 - c) Kedua tangan saling berpegangan,
 - d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.
2. Sikap perkenaan
 - a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,
 - b) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan

tangan

- c) Perkenaan bola pada waktu lengan membentuk sudut sekitar 45° dengan badan,
- d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Sikap Lanjutan

- a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan
- b) Untuk mengambil posisi sikap kembali
- c) Ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu
- d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

- a. Peserta didik mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.
- b. Peserta didik mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati
- c. Peserta didik mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- d. Peserta didik mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 5 Tes Kognitif

No	Nama Peserta didik	Butir-butir Pertanyaan												Jumlah	NA (%)
		Soal No. 1				Soal No. 2				Soal No. 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ARN														
2.	AW														
3.	AR														
4.	ADR														
5.	ANT														

Kriteria Penilaian:

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
1	Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah?	<ul style="list-style-type: none"> • Kedua lutut ditekuk • Badan sedikit dibengkokkan ke depan, • Kedua tangan saling berpegangan, • Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan. 				
2	Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing</i> bawah?	<ul style="list-style-type: none"> • Ayunkan kedua lengan ke arah bola • Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, • Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°) • Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus. 				

3	Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah?	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan • Untuk mengambil posisi sikap kembali • Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke posisi permulaan. 				

Keterangan:

- Peserta didik mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua
- Peserta didik mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3
- Peserta didik mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2
- Peserta didik mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

F. Prosedur Penelitian

Adapun pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini direncanakan melalui beberapa siklus yang ditempuh sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan merupakan tahapan awal dalam sebuah penelitian, perencanaan dilakukan agar sebuah penelitian lebih terarah dan terkontrol. Sebuah perencanaan yang dilakukan akan mempengaruhi hasil penelitian gerak dasar *passing* bawah bola voli melalui penerapan model kooperatif. Apabila perencanaan dilakukan dengan matang maka hasilnya pun akan memuaskan, tetapi jika perencanaan dilakukan tidak dengan matang maka hasil yang didapat pun tidak akan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut tahapan perencanaan tindakan:

- a. Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui model kooperatif TGfU.
- b. Membuat rencana pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
- c. Peneliti dan guru mengadakan diskusi mengenai cara melakukan tindakan mengenai langkah-langkah penerapan untuk memotivasi anak dalam belajar.
- d. Meyiapkan alat pembelajaran dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran gerak dasar *passing* bawah bola voli.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini berupa serangkaian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan dalam bentuk kegiatan yang langkah-langkahnya sesuai dengan tindakan yang dipilih dalam sebuah penelitian. Berikut kegiatan yang dilakukan.

- a. Siklus I, memperbaiki permasalahan yang ditemukan dari data awal dengan meningkatkan gerak dasar *passing* bawah dalam pembelajaran bola voli dengan menggunakan bola voli sesungguhnya dan net yang di turunkan lalu di lombakan.
- b. Siklus II, memperbaiki kekurangan yang terdapat pada Siklus I yang telah dilaksanakan, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki pada Siklus II dengan menggunakan bola voli yang sesungguhnya dan net yang di turunkan lalu di lombakan.

Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pelaksanaan tindakan, refleksi dan perencanaan untuk

tindakan selanjutnya.

Siklus I

a. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Peserta didik dibariskan menjadi empat barisan.
- 2) Mengecek kehadiran Peserta didik.
- 3) Berdo'a.
- 4) Menegur Peserta didik yang tidak berpakaian lengkap
- 5) Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.
- 6) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok.
- 2) Peserta didik melakukan gerakan *passing* bawah dengan memperhatikan posisi tangan, posisi kaki dan sikap badan.
- 3) Peserta didik melakukan lempar tangkap bola lambung berpasangan tanpa net.
- 4) Peserta didik melakukan *passing* bawah berpasangan menggunakan bola tanpa net.
- 5) Peserta didik melakukan *passing* bawah berkelompok menggunakan bola melewati net.
- 6) Peserta didik melakukan game bola voli dengan net yang di modifikasi dimana ada tali yang membentang di atas net, dan peraturan Peserta didik hanya boleh melakukan *passing* bawah selama pertandingan berlangsung, jika ada tim yang melakukan atau menerima bola selain dengan *passing* bawah maka menghasilkan poin untuk tim lawan. Dan apabila tim melakukan

passing bola melambung dan masuk ke sela-sela antara net dan tali maka tim tersebut mendapat poin 2.

3. Pengamatan (observasi)

- 1) pengamatan proses pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
- 2) Pengisian lembar observasi
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran

Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik melakukan pendinginan.
- 2) Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan guru.
- 3) Mengecek kembali Peserta didik.
- 4) Berdo'a.
- 5) Peserta didik di bubarkan

4 Refleksi

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

a. Kegiatan Awal:

- 1) Peserta didik diberikan menjadi empat barisan.
- 2) Mengecek kehadiran Peserta didik.
- 3) Berdo'a.
- 4) Menegur Peserta didik yang tidak berpakaian lengkap.
- 5) Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.
- 6) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau dipelajari.

Kegiatan Inti:

- 1) Bola pertama / servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan
- 2) Bola hasil servis lawan diterima dengan passing bawah
- 3) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan
- 4) Menyelamatkan bola dengan ditangkap
- 5) Maksimal 3 sentuhan, apabila ke 2 diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan
- 6) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan / 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan
- 7) Jika bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Tetapi, jika di voli dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan digunakan (asal lewat net & masuk lapangan).

b. Kegiatan Observasi

- 1) pengamatan proses pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan

- 2) Pengisian lembar observasi
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik melakukan pendinginan.
- 2) Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan guru.
- 3) Mengecek kembali Peserta didik.
- 4) Berdo'a.
- 5) Peserta didik di bubarkan.

e. Kegiatan Penutup

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 II melalui format observasi, sehingga dapat dilihat apakah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran atau tidak dalam pembelajaran bolavoli.

G. Teknik Analisis Data

1. Data observasi

Dalam penelitian ini pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi Peserta didik. Data hasil observasi dianalisis dengan mencari data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan data aktivitas Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengamatan terhadap kemampuan guru dan aktivitas Peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observasi}}$$

2. Data Tes

Tes dianalisa dengan menggunakan nilai individu, nilai rata-rata Peserta didik, dan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan penilaian pada acuan dan patokan. Teknik analisis data ini menggunakan rumus statistik sederhana untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar Peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, untuk menganalisis tingkat keberhasilan aatau persentase ketuntasan belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis seperti ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu:

a. Untuk mencari nilai rata-rata Peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata Peserta didik

$\sum X$: Jumlah nilai Peserta didik

$\sum N$: Jumlah Peserta didik yang di nilai

b. Untuk mencari persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan belajar yang dicari

$\sum T$: Jumlah total Peserta didik yang tuntas belajar

$\sum N$: Jumlah total Peserta didik yang ada

Ketuntasan belajar yang dijadikan patokan adalah adalah nilai 7,5 jadi, Peserta didik yang memperoleh nilai \geq dinyatakan tuntas begitu juga sebaliknya Peserta didik yang memperoleh nilai $\leq 7,5$ dinyatakan belum tuntas pembelajarannya.

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik Dalam %

Tingkat keberhasilan (%)	Arti
$\geq 80\%$	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$\leq 20\%$	Sangat rendah

Dengan menggunakan ketentuan di atas, peneliti dapat mengetahui ketuntasan belajar peserta didik sebagai tolak ukur untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK di kelas VIII SMP Negeri 2 Pajangan, Bantul.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan penelitian melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VIII SMP N 2 Pajangan, dalam observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa penggunaan metode drill atau latihan pada proses pembelajaran permainan bolavoli materi *passing* bawah kurang berhasil, hal ini dilihat dari keaktifan dan antusias peserta didik yang kurang. Selanjutnya peneliti melakukan upaya peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah pada kelas 8 melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang dilakukan dalam 2 siklus (1 Siklus dalam 2 kali pertemuan). Pada akhir siklus diadakan evaluasi proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.

1. Hasil Siklus 1

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. Dalam membuat rencana pembuatan RPP peneliti berkonsultasi dengan Bapak Suhadi selaku pembimbing dan juga kolabor (Rizal Ardiansyah bersama Nisa 'Urizka Fayogi) memberikan ide dan masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, selanjutnya peneliti bersama kolabolator berdiskusi untuk mengaplikasi pada proses pembelajaran.

b.Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung 2 kali pertemuan tatap muka. Pertemuan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 Mei 2022 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Materi pokok pembelajaran tentang *passing* bawah permainan bola voli yang diberikan kepada peserta didik melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

1) *Game* 1

- a) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok.
- b) Peserta didik melakukan gerakan *passing* bawah dengan memperhatikan posisi tangan, posisi kaki dan sikap badan.
- c) Peserta didik melakukan lempar tangkap bola lambung berpasangan tanpa net.
- d) Peserta didik melakukan *passing* bawah berpasangan menggunakan bola tanpa net.
- e) Peserta didik melakukan *passing* bawah berkelompok menggunakan bola melewati net.
- f) Peserta didik melakukan game bola voli dengan net yang di modifikasi dimana ada tali yang membentang di atas net, dan peraturan. Peserta didik hanya boleh melakukan *passing* bawah selama pertandingan berlangsung, jika ada tim yang melakukan atau menerima bola selain dengan *passing* bawah maka menghasilkan poin untuk tim lawan. Dan apabila tim melakukan *passing* bola melambung dan masuk ke sela-sela antara net dan tali maka tim tersebut mendapat poin 2.

2) Pertanyaan

Bagaimana cara mempersiapkan *passing* bawah ?

3) Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan berurutan.

Cara melakukan :

Peserta didik baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan , peserta didik pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju barisan yang paling belakang di depannya, begitu seterusnya.

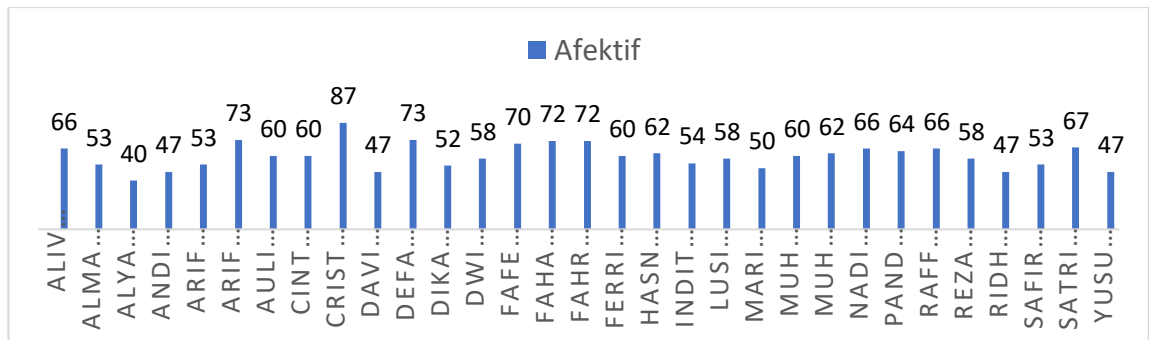
4) Game 2

Sama seperti game pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 Mei 2022.

c. Observasi

Dalam pelaksanaan pada siklus 1 peneliti bersama guru penjas mendata dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi. Berikut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada siklus 1 dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor:

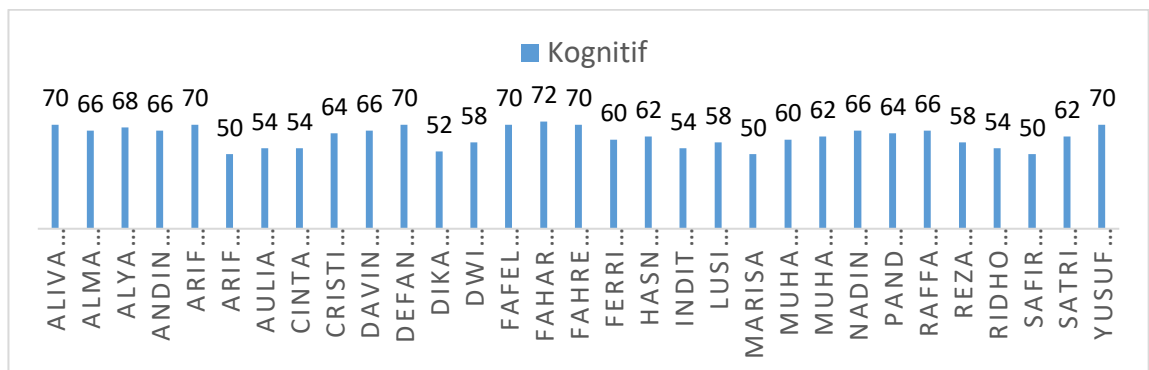
1) Hasil Aspek Afektif Siklus 1



Gambar 4. 1 Hasil Penelitian Aspek Afektif Siklus 1

Dari hasil penelitian pada siklus 1 untuk aspek afektif menunjukkan bahwa peserta didik belum memenuhi target dari peneliti yang seharusnya target 25 peserta didik dari 31 peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Akan tetapi hasil dari peserta didik yang memenuhi target hanya ada 6 dari 31 peserta didik.

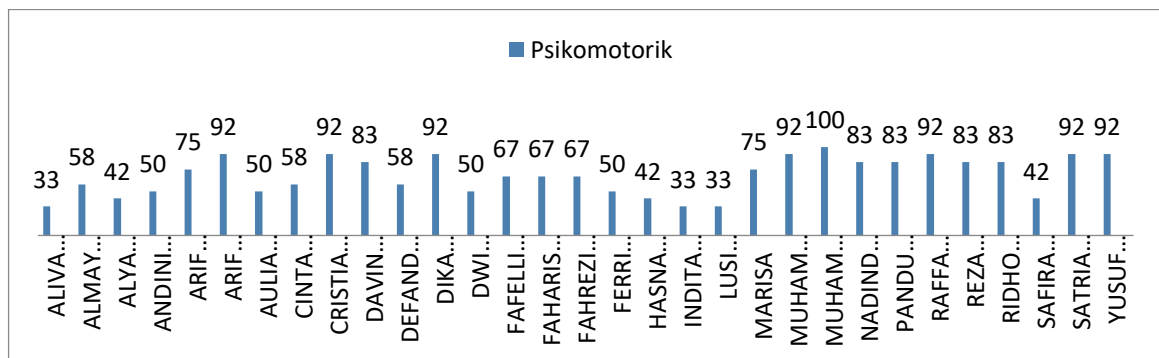
2) Hasil Aspek Kognitif Siklus 1



Gambar 4. 2 Hasil Penelitian Kognitif Siklus 1

Dari hasil penelitian pada siklus 1 untuk aspek kognitif menunjukkan bahwa peserta didik belum memenuhi target dari peneliti yang seharusnya target 25 peserta didik dari 31 peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Akan tetapi hasil dari peserta didik yang memenuhi target hanya ada 7 dari 31 peserta didik.

3) Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 1



Gambar 4.3 Hasil Penelitian Aspek Psikomotorik Siklus 1

Dari hasil penelitian pada siklus 1 untuk aspek kognitif menunjukkan bahwa peserta didik belum memenuhi target dari peneliti yang seharusnya target 25 peserta didik dari 31 peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Akan tetapi hasil dari peserta didik yang memenuhi target hanya ada 15 dari 31 peserta didik.

4) Hasil Keterlibatan Siswa dalam proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pada siklus I ini peneliti menggunakan urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu, Game, I, Question, Drill, Game 2.

Peningkatan Pembelajaran Peserta didik	Jumlah Peserta didik	Target yang ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	31	25	80%	20	64,5%
Peserta didik yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		24	77,4%	20	64,5%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah		26	83,9%	23	74,2%
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah		24	77,4%	21	67,7%

Tabel 4. 1 Hasil Keterlibatan Siswa Siklus I

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada pembelajaran siklus I peserta didik kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan. Terlihat saat di lapangan mereka kurang berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami, dan mengerjakan tugas masih kurang baik. Menurut kolaborator kolaborator terhadap tingkat keaktifan peserta didik di lapangan diperoleh skor total 10 Dengan predikat keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran baik (B) dan diperoleh nilai rata-rata 63,53% dengan predikat baik (B).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 bersama kolaborator menunjukkan bahwa peserta didik belum menunjukkan hasil yang maksimal dan belum memenuhi target dari peneliti. Peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung pada siklus 1 kurang antusias dan takut untuk bermain bola voli terutama *passing* bawa bola voli. Dari hasil nilai rata-rata untuk aspek afektif yaitu 60,81, kemudian untuk nilai rata-rata pada aspek kognitif yaitu 61,8, dan nilai rata-rata untuk aspek psikomotorik yaitu 67,9. Diperoleh rata-rata nilai akhir (afektif, kognitif, psikomotorik) yaitu 63,53 dengan predikat Baik.

Oleh karena itu peneliti melanjutkan tahapan PTK pada siklus kedua, dikarenakan hasil pada siklus pertama peserta didik belum menunjukkan hasil belajar *passing* bawah bolavoli sesuai dengan target peneliti. Peneliti bersama kolaborator kemudian berdiskusi untuk merancang kembali Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP). Hasil dari diskusi bersama kolaborator yaitu dengan memperbaiki pada kegiatan inti

2. Hasil Siklus 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Melihat dari hasil refleksi pada siklus pertama peneliti melanjutkan tahapan PTK pada siklus kedua, dikarenakan hasil pada siklus pertama peserta didik belum menunjukkan hasil belajar *passing* bawah bolavoli sesuai dengan target peneliti. Peneliti bersama kolaborator kemudian berdiskusi untuk merancang kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil dari diskusi bersama kolaborator yaitu dengan memperbaiki pada kegiatan inti.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung 2 kali pertemuan tatap muka. Pertemuan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 Mei 2022 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Materi pokok pembelajaran tentang *passing* bawah permainan bola voli yang diberikan kepada peserta didik melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

1) *Game 1*

- a) Bola pertama / bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan
- b) Bola hasil servis lawan diterima dengan *passing* bawah
- c) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan
- d) Menyelamatkan bola boleh dengan ditangkap

- e) Maksimal 3 sentuhan, apabila ke 2 diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan
- f) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan / 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan
- g) Jika bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Tetapi, jika di voli dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan digunakan (asal lewat net & masuk lapangan).

2) Pertanyaan

Bagaimana cara mempersiapkan *passing* bawah ?

3) Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan.

Cara melakukan :

Peserta didik bari berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan , peserta didik pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju barisan yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

4) Game 2

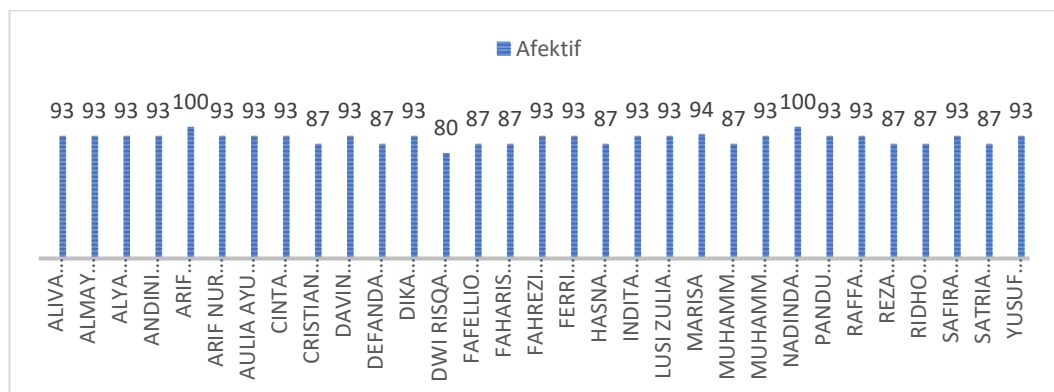
Sama seperti game pertama yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 6 Mei 2022.

c. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersama guru penjas mendata dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi. Berikut hasil

penelitian yang sudah dilaksanakan pada siklus 1 dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor:

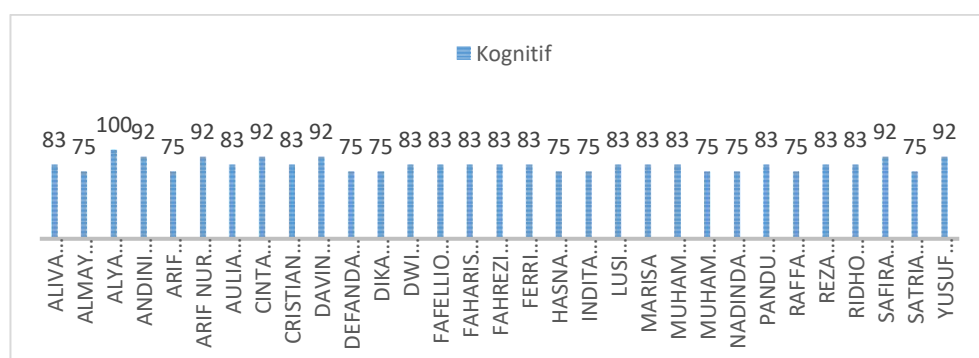
1) Hasil Aspek Afektif Siklus 2



Gambar 4. 4 Hasil Aspek Afektif Siklus 2

Dari hasil penelitian pada siklus 2 untuk aspek afektif menunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target (25 peserta didik) dari peneliti dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sudah seluruhnya.

2) Hasil Aspek Kognitif Siklus 2

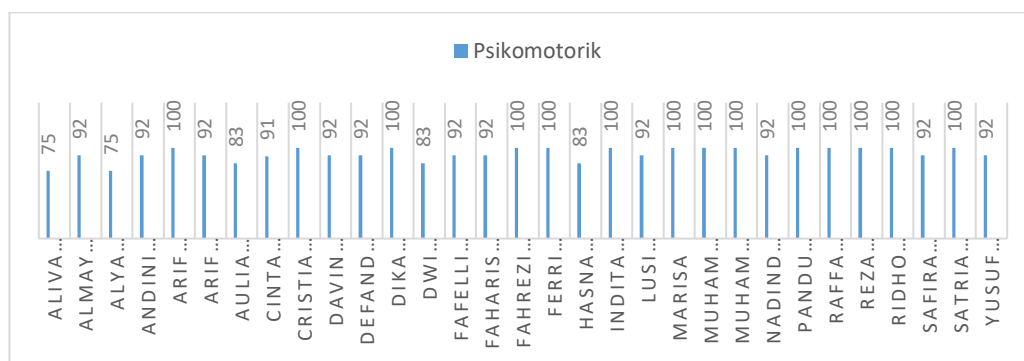


Gambar 4. 5 Hasil Aspek Kognitif Siklus 2

Dari hasil penelitian pada siklus 2 untuk aspek kognitif menunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target (25 peserta didik) dari peneliti dengan kriteria

ketuntasan minimal yaitu 70. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sudah seluruhnya.

3) Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 2



Gambar 4. 6 Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 2

Dari hasil penelitian pada siklus 2 untuk aspek kognitif menunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target (25 peserta didik) dari peneliti dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sudah seluruhnya.

4) Hasil Keterlibatan Siswa dalam proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pada siklus II ini peneliti menggunakan urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu, Game I, Question, Drill.

Peningkatan Pembelajaran Peserta didik	Jumlah Peserta didik	Target yang ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	31	25	80%	30	96%
Peserta didik yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		26	83,9%	28	90%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah		24	77,4%	30	96%

Mampu memperagakan cara menerimma bola dengan <i>passing</i> bawah		25	80%	29	93,5%
--	--	----	-----	----	-------

Tabel 4. 2 Hasil Keterlibatan Siswa Siklus II

Sikap peserta didik dalam proses pembelajaran siklus II mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya peserta didik kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus II ini peserta didik lebih aktif dan antusias. Terlihat saat di lapangan mereka berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Menurut kolaborasi kolaborator terhadap tingkat keaktifan peserta didik di lapangan diperoleh skor total 12 Dengan predikat keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran sangat baik (SB) dan diperoleh nilai rata-rata 89,24% dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai peserta didik secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75% peserta didik sudah mendapatkan nilai di atas 70 (KKM).

d. Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas mendiskusikan semangat peserta didik untuk belajar bola voli khususnya *passing* bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus pertama dengan siklus kedua terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah, jika semula peserta didik kurang aktif dan takut untuk bermain bola voli pada pembelajaran siklus I ini peserta didik kurang antusias . Sedangkan disiklus II peserta didik lebih senang dan aktif. Hasil nilai rata-rata untuk aspek afektif yaitu 91, 3, dan untuk nilai

rata-rata dari aspek kognitif yaitu 82,7, sedangkan nilai rata-rata untuk aspek psikomotorik yaitu 93,5.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama kolaborator membandingkan hasil penilaian pembelajaran *passing* bawah pada siklus I dan siklus II. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaboratoran terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 89,2% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan lebih dari 75 % mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai peserta didik sudah banyak yang memperoleh nilai dari 70% (KKM) dan hasil dari observasi tingkat keaktifan peserta didik memperoleh skor total 12 dengan predikat sangat baik (SB), sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan kolaborator, maka penelitian pada siklus II dapat dihentikan.

1) Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan dan keaktifan peserta didik kelas VIII SMP N 2 Pajangan dalam proses pembelajaran *passing* bawah permainan bola voli masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan dan keaktifan peserta didik yang masih kurang, serta masih banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk bermain pada saat proses pembelajaran bola voli berlangsung. Hal ini membuat peneliti mencari penyebab yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik bermain dalam proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.

Dari hasil observasi di lapangan pada saat proses pembelajaran permainan bola voli berlangsung sesuai jadwal yang ditetapkan dapat diungkap permasalahan – permasalahan yang ada pada kelas VIII. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan tersebut menyebabkan proses pembelajaran *passing* bawah di kelas VIII masih kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya tindakan peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah dengan menggunakan pendekatan yang tetap salah satu di antaranya menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus dengan satu siklusnya 2 kali pertemuan tatap muka. Satu kali pertemuam tatap muka menggunakan waktu 2 jam pelajaran (2x40 menit)

2) Implementasi tindakan

1. Tindakan Penelitian

a. Pokok Kajian Tindakan Penelitian

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan yang telah dibuat bersama-sama menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yaitu, upaya meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah permainan bola voli kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan melalui pendekatan TGfU. Selama tindakan berlangsung peneliti sekaligus sebagai kolaborator bersama guru penjas mengevaluasi pelaksanaan tersebut apakah sesuai rencana atau tidak. Guru penjas melakukan observasi dengan mencatat berbagai kejadian pada saat proses pembelajaran.

b. Rencana Tindakan Penelitian

Penelitian ini berlangsung dalam satu siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan tatap muka. Dalam satu kali pertemuan tatap muka berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 40 menit). Selama proses tindakan berlangsung peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas selalu mengamati dan mendiskusikan kegiatan yang telah terjadi melalui lembar observasi dan dokumentasi pada saat pembelajaran, agar hasil dari kolabotor dapat direfleksikan.

c. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran penjas selama empat kali pertemuan tatap muka.

- 1) Pertemuan siklus I dilaksanakan pada tanggal 3 Mei - 4 Mei 2022, pertemuan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 5 Mei – 6 Mei 2022. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Materi pokok pembelajaran adalah *passing* bawah dalam permainan bola voli menggunakan pendekatan TGfU.
- 2) Pada pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan pembagian waktu antara kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang penjabarannya sebagai berikut:

(a) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan membarisan peserta didik berhitung, dan memimpin berdoa. Kemudian melakukan aprsepsi,

presensi, dan menyampaikan topic atau tujuan dari materi pembelajaran.

Dilanjutkan dengan memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar.

(b) Kegiatan Inti (70 menit)

Pada kegiatan inti dalam siklus satu, guru memberikan materi pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGfU. Urutan pembelajaran *passing* bawah dengan pendekatan TGfU, yaitu *Question, Drill, Game 2*.

(c) Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi atau berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari dengan melibatkan peserta didik. Dilanjutkan peserta didik melakukan kegiatan pendinginan atau *cooling down*. Pada akhir pembelajaran ditutup dengan berbaris dan berdoa.

2. Kolaborator

a. Kolaborator Terhadap Guru

Berdasarkan kolaboratoran bersama Rizal Ardiansyah dan Nisa Urisa Fayogi (kolaborator) terhadap kemampuan guru melaksanakan pembelajaran di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor total 15, dengan predikat nilai kemampuan melaksanakan pembelajaran berlangsung baik (B) (Lampiran halaman 86), serta dapat diperoleh gambaran sebagai berikut :

- 1) Kegiatan sebelum pembelajaran dimulai (pra pembelajaran) guru mempersiapkan kesiapan ruang, kesiapan alat, dan kesiapan peserta didik.

- 2) Pelaksanaan kegiatan pendahuluan diawali dengan membariskan peserta didik, memimpin berdoa, melakukan presensi, dan menyampaikan apersepsi. Selanjutnya menjelaskan tentang topic atau mater pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan pemanasan yang sesuai dengan mater ajar.
 - 3) Guru menyampaikan dengan baik materi pembelajaran dan memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik mengenai hal-hal yang belum dipahami serta memberikan koreksi terhadap peserta didik yang mengalami kesalahan dan kesulitan secara individual maupun kelompok.
 - 4) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai. Memberikan permainan sesuai dengan RPP yang dibuat oleh peneliti.
- Pada waktu kegiatan penutup guru memberikan refleksi atau rangkuman terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan melibatkan peserta didik, memberikan pendinginan, dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa.
- 5) Guru melakukan pengelolaan kelas dengan mengorganisasikan alat dan fasilitas pembelajaran dengan baik, menguasai kelas dengan baik.

b. Kolaboratoran Terhadap Keaktifan Peserta didik

Berdasarkan kolaborator terhadap keaktifan peserta didik di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I diperoleh skor total 10 dengan nilai predikat baik (B), Sedangkan di siklus II diperoleh skor total 12 dengan nilai predikat keaktifan peserta didik terhadap

pembelajaran sangat baik (SB) serta dapat diperoleh gambaran sebagai berikut:

- 1) Pada pembukaan pembelajaran peserta didik berinteraksi secara aktif, melakukan kegiatan berbaris dan berdoa dengan tertib, serta melakukan kegiatan pemanasan dengan baik sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru.
- 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
- 3) Peserta didik melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan mau bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.
- 4) Pada saat kegiatan penutup peserta didik melakukan refleksi bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari, melakukan pendingin dengan baik, serta berbaris dan berdoa dengan tertib.

c. Kolaborasi Terhadap Sikap (Afektif) Peserta didik

Berdasarkan kolaborasi guru penjas terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 60,81% dengan predikat baik (B) sedangkan siklus II diperoleh nilai rata-rata 91,4% dengan predikat sangat baik (SB). Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes afektif peserta didik, serta dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Kerjasama
- 2) Kedisiplinan
- 3) Semangat

4) Percaya Diri

5) Sportivitas

d. Kolaboran Terhadap Psikomotor Peserta didik

Berdasarkan kolaboratoran guru penjas terhadap psikomotor peserta didik (kemampuan keterampilan passing bawah) dalam pembelajaran bolavoli menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 67,97% dengan predikat baik (Baik) sedangkan di siklus II diperoleh nilai rata-rata 93,6% dengan predikat sangat baik (SB). Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar obeservasi tes psikomotor peserta didik (Lampiran halaman 102).

e. Kolaboran Terhadap Kognitif Peserta didik

Berdasarkan kolaboratoran guru penjas terhadap kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran bolavoli menggunakan pendekatan TGfU pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61,80% dengan predikat baik (Baik), sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 82,8%. Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil dari lembar tugas peserta didik (Lampiran halaman 102)

f. Rekapitulasi Penilaian (Tes afektif, psikomotor, dan kognitif peserta didik)

Berdasarkan kolaboratoran guru penjas terhadap rekapitulasi (tes afektif, psikomotor dan kognitif) pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 63,53% dengan predikat baik (Baik), sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 89,3% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil penjumlahan keseluruhan nilai peserta didik.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari tiga aspek, yaitu; (1) afektif, (2) kognitif, dan (3) psikomotor dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui model pembelajarn TGfU. Pada penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pajangan, dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGfU yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua kali siklus. Dari hasil penelitian terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar (afektif, kognitif, psikomotor) *passing* bawah bolavoli peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pajangan, yaitu; (1) kemampuan peserta didik, (2) kondisi sekolah, (3) minat dan motivasi peserta didik, (4) model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli.

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I dan siklus II mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus I dan siklus II ini siswa lebih aktif dan antusias. Terlihat saat di lapangan peserta didik berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Tingkat keaktifan siswa di lapangan diperoleh skor total 12 dengan predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (SB) dan diperoleh nilai rata-rata kelas 91,3 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % siswa sudah mendapat nilai di atas 70% (KKM). Hasil dari aspek afektif ini sejalan dengan hasil penelitian yang

dilakukan oleh Anjang Tri Astuti dalam judul “ Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap tingkat keaktifan siswa di lapangan diperoleh skor total 9 dengan predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (B) dan diperoleh nilai rata-rata kelas 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % siswa sudah mendapat nilai di atas 70% (KKM).

Pada aspek keterampilan peserta didik dari siklus 1 ke 2 sudah banyak peningkatan. Jika dalam pembelajaran sebelumnya masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menerima bola dengan cara passing bawah, pada saat pembelajaran pada siklus yang berlangsung peserta didik sudah mampu untuk melakukan *passing* bawah dengan baik dan benar. Tingkat keterampilan peserta didik di lapangan diperoleh 31 peserta didik yang nilainya diatas 70 dan diperoleh nilai rata-rata kelas 93,5 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa keseluruhan peserta didik sudah mendapat nilai di atas 70 (KKM). Hasil dari aspek psikomotorik ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizal Chan dalam judul “Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan TGfU Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi” perolehan dari tes psikomotor yang diperoleh siswa terdapat 7 orang siswi yang memperoleh skor 75% sementara 13 orang siswi lainnya mendapatkan skor diatas 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 82% yang mana hasil perolehan itu telah mencapai target rata-rata perolehan 80%.

Pada aspek kognitif peserta didik dalam siklus 1 dan 2 sudah terdapat peningkatan. Hasil perolehan dari tes kognitif yang diperoleh peserta didik terdapat 31 yang memperoleh skor diatas 70 dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 82,7% yang mana hasil perolehan itu telah mencapai target rata-rata perolehan 80% dalam segi kognitif siswi. Hasil penelitian dari segi kognitif ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizal Chan dalam judul “Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan TGfU Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi” perolehan dari tes kognitif yang diperoleh siswa terdapat 7 orang siswi yang memperoleh skor 75% sementara 13 orang siswi lainnya telah berhasil mendapatkan skor diatas 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 82,5% yang mana hasil perolehan itu telah mencapai target yang ingin dicapai.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor fisik peserta didik yang berbeda-beda sehingga menyebabkan pembuatan sasaran evaluasi agak kesulitan. Untuk mengurangi hal itu peneliti membagi peserta didik sesuai dengan kondisi fisik dan kemampuan masing-masing.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bolavoli untuk kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan mengalami peningkatan, sehingga sebagai guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga yaitu, dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran, serta memvariasikan pembelajaran agar siswa tertarik, senang, dan lebih aktif pada proses pembelajaran olahraga yang diajarkan guru.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada peserta didik VIII mengalami peningkatan sehingga sebagai guru PJOK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga yaitu, dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran, serta memvariasikan pembelajaran agar peserta didik tertarik, senang, dan lebih aktif pada proses pembelajaran olahraga yang diajarkan.

C. Saran

Saran yang dapat penyusun berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga baik materi permainan bolavoli maupun materi permainan yang lainnya.
2. Bagi sekolah, agar menyediakan atau memperbaiki sarana dan prasarana olahraga, sehingga siswa dapat menggunakan fasilitas olahraga.
3. Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2018). PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 1(2). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.45>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). European Journal of Physical Education and Sport Science EFFECTS OF A TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PROGRAM ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' PHYSICAL ACTIVITY PATTERNS. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(0).
- Darsono, dkk. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Semarang
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v1i1.529>
- Fani, Refatana & Pamuji S. (2019). *Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based*.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Febrian, W. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif CORE Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2.
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” Untuk Siswa SMP: Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi Olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2436>
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Gunarto. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. UNISSULA Press 2013.
- Hamalik. (2010). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. PT Remaja Rosdakara.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model

Pembelajaran Learning Cycle Dengan Materi Energi Dan Perubahannya.
Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar.

Harefa, D., & Telaumbanua, T. (2020). *Belajar berpikir dan bertindak secara praktis dalam dunia pendidikan : kajian untuk akademis* (S. Jamalul (ed.)). Insan Cendekia Mandiri.

Hendrayana, Mulyana, & Budiana. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport, 1*.

Hergenharm, & Olson. (2009). *Theories of learning*. Kencana Prenada Media Group.

Himberg, C., Hutchinson, G., & Roussell, J. M. (2003). *Teaching secondary physical education: Preparing adolescents to be active for life*. Humankinetics.

Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Iswanto, I. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 13*(2). <https://doi.org/10.21831/jpji.v13i2.20989>

Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.

Knaack. (2015). *Enhancing your programs and courses through aligned learning outcomes*. Vancouver Island University.

Komarudin. (2016). Membentuk Kematangan Emosi dan Kekuatan Berpikir Positif pada Remaja Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 12*(2).

Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 14*(2). <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i2.21614>

Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 16*(1). <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29965>

Liukkonen, J., Auweele, Y. Vanden, Vereijken, B., Alfermann, D., & Theodorakis, Y. (2007). *Psychology for Physical Educators : Student in Focus* (2nd Editio). Human Kinetics.

Mahardhika, N. A., Jusuf, J. B. K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua

terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i2.23525>

Majid. (2015). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Mesquita, I., Farias, C., & Hastie, P. (2012). The impact of a hybrid Sport Education-Invasion Games Competence Model soccer unit on students' decision making, skill execution and overall game performance. *European Physical Education Review*, 18(2). <https://doi.org/10.1177/1356336X12440027>

Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Approach for Ages 7 to 18. *Physical Educator*, 46(3).

Nathan, S. (2019). Commentary: Teaching Games of Understanding (TGfU) coaching effects on Heart Rate among Malaysian and Indian Junior Hockey Players. *Journal of Cardiology and Cardiovascular Sciences*, 3(3). <https://doi.org/10.29245/2578-3025/2019/3.1151>

Osada, N. (2010). *Principles of Physical Education and Sports Studies, and Research in All Nations*. CCB Publishing.

O'Leary, N. (2016). Learning informally to use the 'full version' of teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 22(1). <https://doi.org/10.1177/1356336X15586177>

Pambudi, A. F. (2021). Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *StudeJurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7(2).

Popenici, S., & Millar, V. (2015). Writing Learning Outcomes A Practical Guide for Academics. In *Melbourne: Melbourne Centre for the Study of Higher Education*.

Rahayu, J. S. (2013). Pemetaan Penelitian Teaching Games For Understanding (TGfU) Tahun 2000 - 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2).

Rahmani, Mikanda. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas.

Raj. (2011). An academic approach to physical education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*.

Reid, A. (2013). Physical Education, Cognition and Agency. *Educational Philosophy and Theory*, 45(9). <https://doi.org/10.1080/00131857.2013.785357>

- Ridgers, N. D., Fazey, D. M. A., & Fairclough, S. J. (2007). Perceptions of athletic competence and fear of negative evaluation during physical education. *British Journal of Educational Psychology*, 77(2). <https://doi.org/10.1348/026151006X128909>
- Riskind, G. (2016). Cognitive Teraphy. *The Official Journal of Cognitive*, Vol.9 No.3.
- Rosdiani, D. (2013). Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sagala, S. (2006). Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar, cet IV. In *Bandung: Alfabeta*.
- Samsudin, S., & Rahman, H. A. (2016). Pengaruh metode pembelajaran drill, bermain, dan kelincahan terhadap kemampuan passing dalam permainan bola voli. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.10899>
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sartinah, S. (2008). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Perkembangan Gerak dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani*, 5(2), 62-67
- Saryono, & Nopembri, S. (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(6B).
- Sejati, A. E., Kasmiati, S., & Ikhsan, F. A. (2019). The relationship between learning process interactions and student's learning outcomes in environmental sustainability matter geography-social science education subject. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 382(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/382/1/012026>
- Singer, R. N. 1990. *Motor learning and human performance*. The florida University.
- Singer, R. N., & Dick, W. 1990. *Teaching Physical Education: A System Approach*. Houghton Mifflin Company.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (2012). *Psikologis pendidikan landasan kerja pemimpin pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Straus, S. E., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2009). Knowledge Translation in Health Care: Moving from Evidence to Practice. In *Knowledge Translation in Health Care: Moving from Evidence to Practice*.

<https://doi.org/10.1002/9781444311747>

- Subroto dan Yudiana. (2010:26). *Permainan Bolavoli*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosda Karya.
- Suhadi, M.Pd. (2022). *Bola Voli Untuk Semua*. Yogyakarta: CV.Bintang Semesta Media.
- Suhadi, M.Pd. (2022). *Kecerdasan Kinestik Tubuh Dan Emosional Anak Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV.Bintang Semesta Media.
- Sukmadinata, N. S. (2014). *Landasan psikologi proses pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, A. M. (2015). Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Surya. (2014). *Psikologi pembelajaran dan pengajaran*. Pustaka Bani Quraisy.
- Szumski, G., & Karwowski, M. (2019). Exploring the Pygmalion effect: The role of teacher expectations, academic self-concept, and class context in students' math achievement. *Contemporary Educational Psychology*, 59. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101787>
- Tawfiq, A.-H., Taghreed, Rasheed, K., & Fakhri. (2014). *Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses*. https://doi.org/10.5176/2251-1814_eel14.59
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02).
- Thomas, K. T., Lee, A. M., & Thomas, J. R. (2007). *Physical Education Methods for Elementary Teachers*. Human Kinetics
- Usman, M. U. (2010). *Menjadi guru profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JAsmani Indonesia*, 8(1), 1–9. https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en
- Wang, L., & Ha, A. S. (2013). Three groups of teachers' views, learning

- experiences, and understandings of teaching games for understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(3). <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.666789>
- Ward, G., & Griggs, G. (2011). Principles of Play: A proposed framework towards a holistic overview of games in primary physical education. *Education 3-13*, 39(5). <https://doi.org/10.1080/03004279.2010.480945>
- Wibowo, Y. A. (2014). Pemahaman Mahasiswa Pjkr Kelas B Angkatan Tahun 2009 Terhadap Permainan Net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indoneisa*, 10(April), 41–45. <http://staff.uny.ac.id>
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29774>
- Wilson, L. O. (2013). Models of Teaching. An Overview: Excactly are What Teaching Models and Why are They so Important to The Quality of Instruction? *The Second Principle*, Vol. 3 No.
- Winarno. (2006). Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. In *Laboratorium jurusan ilmu keolahragaan fautas ilmu pendidikan universitas malang* (Vol. 53, Issue 9).
- Wuest, D., & Bucher, C. A. (2015). Foundations of Physical Education, Exercise Science, and Sport (18th ed.). In *McGraw-Hill Education*.
- Yuberti. (2014). Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan. In *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1).
- Yudanto. (2008). Implementasi Pendekatan Taktik dalam Pembelajaran Invasion Games di Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Spyawati, 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).
- Yuniarti Suhendi, H., Ali Ramdhani, M., & S. Irwansyah, F. (2018). Verification Concept of Assesment for Physics Education Student Learning Outcome. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.21), 321. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.21.17181>

LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 850/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

11 Juli 2022

Yth. SMP NEGERI 2 PAJANGAN / PAJANGAN TRIWIDADI PAJANGAN BANTUL

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Desi Asmarita
NIM : 20733251007
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN
Waktu Penelitian : 3 - 10 Mei 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudi Prasetyo, S.Or., M.Kes.
19820815 200501 1 002

Lampiran 2. 1 Surat Keterangan Telah Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 2 PAJANGAN

ꦑꦸꦥꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦼꦥꦼꦩꦸꦢꦤ꧀ꦠꦤꦺꦴꦭꦫꦒ

Alamat Sekolah : Pajangan, Triwidadi, Pajangan, Bantul, Yogyakarta 55751
Telepon : 085173245454, E-mail : smp2pajangan@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HERU SUPRANOTO, S.Pd.
NIP : 196609271993121003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP 2 Pajangan

menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama : DESI ASMARITA
NIM : 20733251007
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian untuk penulisan Tesis dengan judul "MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN" pada tanggal 3 – 10 Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pajangan, 12 Januari 2023
Kepala Sekolah

Heru Supranoto, S.Pd.
NIP. 196609271993121003



Lampiran 3. Surat Kesediaan sebagai Teman Sejawat 1

Kesediaan Teman Sejawat dalam Membantu Pengambilan Data Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisa 'Uriska Fayogi, M.Pd.,AIFO

Tempat Mengajar : SMP Negeri 2 Kasihan

Menyatakan kesediaan sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pengambilan data penelitian atas nama:

Nama : Desi Asmarita

NIM : 20733251007

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Unit Kerja : SMP Negeri 2 Pajangan

Demikian surat pernyataan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Pajangan, 8 Mei 2022

Teman Sejawat



Nisa Uriska Fayogi, M.Pd.,AIFO

Lampiran 4. 1 Surat Kesediaan Sebagai Teman Sejawat 2

Kesediaan Teman Sejawat dalam Membantu Pengambilan Data Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizal Ardyansyah, S.Pd.

Menyatakan kesediaan sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pengambilan data penelitian atas nama:

Nama : Desi Asmarita

NIM : 20733251007

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Unit Kerja : SMP Negeri 2 Pajangan

Demikian surat pernyataan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Pajangan, 8 Mei 2022

Teman Sejawat



Rizal Ardyansyah, S.Pd.

Lampiran 5. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pajangan

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani,

Olahraga dan Kesehatan Kelas/Semester :

VIII/1

Pertemuan : 2 kali pertemuan Alokasi Waktu : 4 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
- 4.4 Mempraktikkan gerak variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta didik mampu menjelaskan variasi pada permainan bola besar dengan bolavoli
2. Peserta didik menjelaskan kombinasi pada permainan bolavoli
3. Peserta didik melakukan variasi teknik dasar passing bawah bolavoli dengan baik
4. Melakukan permainan bolavoli sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan baik

D. Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
- 2) Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
- 3) Siswa dapat bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

E. Materi Pembelajaran

1. Permainan Bolavoli
2. *Passing* bawah.
3. Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan kerjasama tim dengan baik dalam bentuk pertandingan.

F. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. TGFU (*Teaching Games for Understanding*)

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- b. Pemanasan secara umum.
- c. Pemanasan khusus bolavoli dalam bentuk permainan

2. Kegiatan Inti (70 menit)

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- 1) Penjelasan cara melakukan game 1 permainan bolavoli dan pembagian kelompok atau tim bermain.

b. Elaborasi

1) Game 1

- a) Ketinggian net 1,5 meter
- b) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- c) Bola hasil servis atau hasil serangan harus mengenai lutut kaki kebawah.
- d) Menyeberangkan bola dengan lemparan.
- e) Untuk menyelamatkan kaki dari serangan boleh *dipassing*.

- f) Menyerang harus mengenai kaki.
- g) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila bola pertama *dipassing* maka bola kedua dan ketiga boleh dengan tangkapan.
- h) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

2) Pertanyaan:

Bagaimana cara mempersiapkan *passing* bawah dalam permainan bolavoli?

3) Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan. Cara melakukan:

Siswa baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan, siswa pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju baris yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

4) Game 2

Sama seperti *Game 1*

Konfirmasi

- a) Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- b) Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a) Pendinginan (*colling down*).

b) Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.

c) Berbaris dan berdoa.

H. Alat & Sumber Pembelajaran

1) Alat Pembelajaran :

- a) Bola voli
- b) Lapangan permainan bolavoli
- c) Net
- d) Cone atau marker

2) Sumber Pembelajaran

Media cetak:

a. Buku pegangan guru dan siswa SD kelas V, Aji Arifin dan

Agung Budi Raharjo, Penjasorkes, Surakarta: Mediatama.

b. Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

I. Penilaian

1. Tes Keterampilan

No	Nama Siswa	Awalan <i>Passing</i>				Perkenaan <i>Passing</i>				Pelaksanaan <i>Passing</i>				Jumlah	Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															

- 2) Untuk mengambil posisi sikap kembali
- 3) Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90o dengan bahu
- 4) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati. Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai Akhir (NA) = X 100

Tiga Aspek Penilai

2. Tes Afektif

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	Nilai A (%)
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportifitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																		
2																		
3																		
4																		
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15																		

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama

- Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
- Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
- Siswa tidak egois dalam penguasaan bola

2. Kedisiplinan

- Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
- Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
- Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat

3. Semangat

- a. Senang mengikuti pembelajaran
- b. Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
- c. Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami

4. Percaya diri

- a. Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
- b. Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
- c. Berani mengungkapkan pendapat

5. Sportivitas

- a. Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
- b. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
- c. Mengikuti peraturan permainan.

Keterangan :

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Afektif =X 100%

Jumlah skor maksimal

3. Tes Kognitif

No	Nama Siswa	Butir-butir Pertanyaan										
		Soal No. 1			Soal No. 2			Soal No. 3			Σ	Nilai Akhir (%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
3												
4												
5												
6												
7												
<p style="text-align: center;">JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 20</p>												

Kriteria Penilaian:

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
	Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah?	a) Kedua lutut ditekuk b) Badan sedikit dibengkokkan ke depan				

		<p>c) Kedua tangan saling berpegangan,</p> <p>d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.</p>				
--	--	--	--	--	--	--

2	<p>Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing bawah</i>?</p>	<p>a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola</p> <p>b) Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,</p> <p>c) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°)</p> <p>d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.</p>				
3	<p>Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing bawah</i>?</p>	<p>a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan</p> <p>b) Untuk mengambil posisi sikap kembali</p> <p>c) Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu</p> <p>d) Kembali ke sikap permulaan.</p>				

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua

Siswa mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3

Siswa mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2

Siswa mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = X 100%

Jumlah skor maksimal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pajangan
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : VIII/1
Pertemuan : 2 kali pertemuan Alokasi Waktu : 4 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
- 4.4 Mempraktikkan gerak variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta didik mampu menjelaskan variasi pada permainan bola besar

dengan bolavoli

2. Peserta didik menjelaskan kombinasi pada permainan bolavoli
3. Peserta didik melakukan variasi teknik dasar passing bawah bolavoli dengan baik
4. Melakukan permainan bolavoli sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan baik

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
3. Siswa dapat bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

E. Materi Pembelajaran

Permainan Bolavoli

1. *Passing* bawah.
2. Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan kerjasama tim dengan baik dalam bentuk pertandingan.

F. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi

2. TGFU (*Teaching Games for Understanding*)

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- b. Pemanasan secara umum.
- c. Pemanasan khusus bolavoli dalam bentuk permainan

2. Kegiatan Inti (70 menit)

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

Penjelasan cara melakukan game 1 permainan bolavoli dan pembagian kelompok atau tim bermain.

b. Elaborasi

1) Game 1

- 1) Ketinggian net 1,5 meter
- 2) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 3) Bola hasil servis atau hasil serangan harus mengenai lutut kaki kebawah.
- 4) Menyeberangkan bola dengan lemparan.
- 5) Untuk menyelamatkan kaki dari serangan boleh *dipassing*.

- 6) Menyerang harus mengenai kaki.
- 7) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila bola pertama *dipassing* maka bola kedua dan ketiga boleh dengan tangkapan.
- 8) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

2) Pertanyaan:

Bagaimana cara mempersiapkan serangan dalam permainan bolavoli?

3) Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan. Cara melakukan:

siswa baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan, siswa pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju baris yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

4) Game 2

Sama seperti *Game 1*

Konfirmasi

Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Pendinginan (*colling down*).
- b. Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses

pembelajaran yang telah dipelajari.

c. Berbaris dan berdoa.

H. Alat & Sumber Pembelajaran

Alat Pembelajaran :

- a) Bola voli
- b) Lapangan permainan bolavoli
- c) Net
- d) Cone atau marker

I. Sumber Pembelajaran:

Media cetak

- a. Buku pegangan guru dan siswa SD kelas V, Aji Arifin dan Agung Budi Raharjo, Penjasorkes, Surakarta:

Mediatama.

- b. Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

J. Penilaian

1. Tes Keterampilan

No	Nama Siswa	Awalan <i>Passing</i>				Perkenaan <i>Passing</i>				Pelaksanaan <i>Passing</i>				Jumlah	Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

1																
2																
3																
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12																

Kriteria Penilaian:

a. Sikap Awalan

- 1) Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan,
- 2) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah,
- 3) Kedua tangan saling berpegangan,
- 4) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.

b. Sikap perkenaan

- 1) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,
- 2) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan
- 3) Perkenaan bola pada waktu lengan membentuk sudut

sekitar 45o dengan badan,

- 4) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

c. Sikap Lanjutan

- 1) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan
- 2) Untuk mengambil posisi sikap kembali
- 3) Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90o dengan bahu
- 4) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai Akhir (NA) =X 100

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA (%)
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportifitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		

1																		
2																		
3																		
4																		
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15																		

Tiga Aspek Penilaian

2. Tes Afektif

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama
 - a. Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
 - b. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
 - c. Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
 - a. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
 - b. Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
 - c. Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
3. Semangat
 - a. Senang mengikuti pembelajaran
 - b. Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
 - c. Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak

dipahami

4. Percaya diri

- a. Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
- b. Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
- c. Berani mengungkapkan pendapat

5. Sportivitas

- a. Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
- b. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
- c. Mengikuti peraturan permainan.

Keterangan :

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Afektif = X 100%

Jumlah skor maksimal

3. Tes Kognitif

No	Nama Siswa	Butir-butir Pertanyaan										
		Soal No. 1			Soal No. 2			Soal No. 3			Σ	Nilai Akhir
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		

	wa											(%)
1												
3												
4												
5												
6												
7												
<p style="text-align: center;">JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 20</p>												

Kriteria Penilaian:

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
	Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah?	a. Kedua lutut ditekuk b. Badan sedikit dibengkokkan ke depan c. Kedua tangan saling berpegangan, d. Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.				

2	Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing</i> bawah?	<p>a. Ayunkan kedua lengan ke arah bola</p> <p>b. Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,</p> <p>c. Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°)</p> <p>d. Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.</p>				
3	Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah?	<p>a. Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan</p> <p>b. Untuk mengambil posisi sikap kembali</p> <p>c. Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu</p> <p>d. Kembali ke sikap permulaan.</p>				

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua

Siswa mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3

Siswa mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2

Siswa mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = X 100%

Jumlah skor maksimal

Lampiran 6. 1 Daftar Hadir Peserta Didik

DAFTAR HADIR PENELITIAN

No.	NAMA	KELAS	Tanggal			
			3/05/22	4/05/22	5/05/22	6/05/22
1	ALIVA KHOIRUN NICHMAH	8F	✓	✓	✓	✓
2	ALMAY HILMY	8F	✓	✓	✓	✓
3	ALYA RACHMA NURFAIZAH	8F	✓	✓	✓	✓
4	ANDINI AULIYA PUTRI	8F	✓	✓	✓	✓
5	ARIF GUNAWAN	8F	✓	✓	✓	✓
6	ARIF NUR HIDAYAT	8F	✓	✓	✓	✓
7	AULIA AYU SAFITRI	8F	✓	✓	✓	✓
8	CINTA ADRIENNE MARTA SURYONO	8F	✓	✓	✓	✓
9	CRISTIAN AGUN VALENTINO	8F	✓	✓	✓	✓
10	Davin Rafa Dinatra	8F	✓	✓	✓	✓
11	Defanda Atharafi Putra Zuka	8F	✓	✓	✓	✓
12	DIKA RIVIANSYAH	8F	✓	✓	✓	✓
13	DWI RISQA RAMADHANI	8F	✓	✓	✓	✓
14	Fafellio Gienola	8F	✓	✓	✓	✓
15	FAHARIS ALLIEF KRESNAWAN	8F	✓	✓	✓	✓
16	FAHREZI RADITYA PUTRA	8F	✓	✓	✓	✓
17	Ferri Bagus Nurabas	8F	✓	✓	✓	✓
18	HASNA RAHMADIKA SUNGASTO	8F	✓	✓	✓	✓
19	INDITA ANNA RIDIA	8F	✓	✓	✓	✓
20	Lusi Zulia Agustina	8F	✓	✓	✓	✓
21	MARISA	8F	✓	✓	✓	✓
22	MUHAMMAD ANDIKA PUTRA PRATAMA	8F	✓	✓	✓	✓
23	MUHAMMAD NAHARUDIN KHOIRI	8F	✓	✓	✓	✓
24	Nadinda Erlin Anisa	8F	✓	✓	✓	✓
25	Pandu Pamungkas	8F	✓	✓	✓	✓
26	RAFFA IBNU RYANSYAH	8F	✓	✓	✓	✓
27	REZA KURNIAWAN	8F	✓	✓	✓	✓
28	Ridho Hanan Pangestu	8F	✓	✓	✓	✓
29	SAFIRA FITRI KHAIRANI	8F	✓	✓	✓	✓
30	SATRIA WICAKSONO CATUR WIBOWO	8F	✓	✓	✓	✓
31	YUSUF AGUNG KURNIAWAN	8F	✓	✓	✓	✓

Lampiran 7. 1 Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Guru

Observer : 1. Rizal Ardiansyah, S.Pd.
2.

NO	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pra pembelajaran, meliputi:	Muncul semua (skor 4)				
	Kesiapan ruang	Muncul 3 (skor 3)				
	Kesiapan alat	Muncul 2 (skor 2)				✓
	Kesiapan media pembelajaran	Muncul 1 (skor 1)				
	Memeriksa kesiapan peserta didik					
2	Membuka pembelajaran,	Muncul semua (skor 4)				
	meliputi:	Muncul 3 (skor 3)				
	Memfokuskan perhatian peserta didik (membariskan,	Muncul 2 (skor 2)				
	menghitung, dan memimpin doa)	Muncul 1 (skor 1)				✓
	Melakukan kegiatan apersepsi					
	Menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran					
	Memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar					

3	<p>Kegiatan inti pembelajaran, meliputi:</p> <p>Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran</p> <p>Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai</p> <p>Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan</p> <p>Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik</p>	<p>Muncul semua (skor 4)</p> <p>Muncul 3 (skor 3)</p> <p>Muncul 2 (skor 2)</p> <p>Muncul 1 (skor 1)</p>				✓
4	<p>Kegiatan penutup, meliputi:</p> <p>Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik</p> <p>Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau</p>	<p>Muncul semua (skor 4)</p> <p>Muncul 3 (skor 3)</p> <p>Muncul 2 (skor 2)</p> <p>Muncul 1 (skor 1)</p>				✓
	<p>pengayaan</p> <p>Melaksanakan kegiatan pendinginan atau cooling down</p> <p>Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa</p>					
5	<p>Pengelolaan kelas, meliputi:</p> <p>Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik</p> <p>Membuat formasi sesuai materi dan tujuan</p>	<p>Muncul semua (skor 4)</p> <p>Muncul 3 (skor 3)</p> <p>Muncul 2 (skor 2)</p> <p>Muncul 1 (skor 1)</p>				✓



	Menempatkan diri pada posisi yang strategis Menguasai kelas dengan baik					
SKOR TOTAL						20

Lampiran 8. 1 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus 1

Siklus 1

Lembar Observasi Peserta Didik

Observer : Desi Asmarita

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: Peserta didik berinteraksi secara aktif. Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				✓
2	Kegiatan inti, meliputi: Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik. Mau bertanya kepada guru. Peserta didik meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)		✓		
3	Kegiatan penutup, meliputi: Melaksanakan kegiatan pendinginan (cooling down). Melakukan refleksi bersama guru. Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. Peserta didik membantu guru menyimpan alat olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)			✓	
SKOR TOTAL			10			

Lampiran 9. 1 Tabel 2. Indikator yang Ingin Dicapai

Siklus 1

Peningkatan Pembelejaran Siswa	Jumlah Siswa	Target yang ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Siswa yang aktif dalam pembelajaran	31	25	80%	20	64,5%
Siswa yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		24	77,4%	20	64,5%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah		26	83,9%	23	74,2%
Mampu memperagakan cara menerimma bola dengan <i>passing</i> bawah		24	77,4%	21	67,7%

Siklus 2

Peningkatan Pembelejaran Siswa	Jumlah Siswa	Target yang ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Siswa yang aktif dalam pembelajaran	31	25	80%	30	96%
Siswa yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		26	83,9%	28	90%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah		24	77,4%	30	96%
Mampu memperagakan cara menerimma bola dengan <i>passing</i> bawah		25	80%	29	93,5%

Lampiran 10. 1 Penilaian Tes Keterampilan Peserta didik Siklus 1

Siklus 1

Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Aspek Sikap Yang Dinilai																Jumlah	Nilai Akhir (%)
		Sikap Awal Passing				Sikap Perkenaan Passing				Sikap Lanjutan Passing									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.	ALIVA KHOIRUN NICHMAH	✓								✓								4	33,3
2.	ALMAY HUMI		✓						✓								✓	7	58,3
3.	ALYA RACHMA KURFAZAH	✓							✓								✓	5	41,6
4.	ANDINI AULIYA PUTRI		✓						✓								✓	6	50
5.	ARIF SUNAWAN				✓				✓								✓	9	75
6.	ARIF NUR HIDAYAT					✓			✓								✓	11	91,6
7.	AULIA AYU SAFITRI	✓							✓								✓	6	50
8.	CINTA ADRIENIE HARTAS.		✓						✓								✓	7	58,3
9.	CRISTIAN AGUN VALENTINO									✓							✓	11	91,6
10.	DAVIN PAPA DINATRA					✓			✓								✓	10	83,3
11.	DEANDORA ATIAKAFI PUTRAZ					✓				✓							✓	7	58,3
12.	DIFA RIVIASYAH				✓												✓	10	91,6
13.	DWI RISQA RAMADHANI	✓															✓	6	50
14.	FAFELIO GIENOLA		✓														✓	8	66,6

Lampiran 10. 2 Penilaian Tes Keterampilan Peserta didik Siklus 2

Siklus 2

Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Aspek Sikap Yang Dinilai																Jumlah	Nilai Akhir (%)
		Sikap Awal				Sikap Perkenaan				Sikap Lanjutan				Passing					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.	ALIVA KHOIRUN NICHMAH			✓					✓				✓				✓	9	75 %
2.	ALMAY HILMI				✓				✓								✓	11	91,7 %
3.	ALYA RACHMA MURFALAH			✓					✓				✓				✓	9	75 %
4.	ANINDI AULIYA PUTRI				✓								✓				✓	11	91,7 %
5.	ARIF BUNAWAN				✓								✓				✓	12	100 %
6.	ARIF NUR HIDAYAT				✓								✓				✓	11	91,7 %
7.	AUVA AYU SAFTRI			✓									✓				✓	10	83,3 %
8.	CINTA ADRIENE MARTAL			✓									✓				✓	11	91,7 %
9.	CRISTIAN AGUS VALENTIN				✓								✓				✓	12	100 %
10.	DAMIN RAFA DINATRA			✓									✓				✓	11	91,7 %
11.	DEFANSA ATHAFARI PUTRA				✓								✓				✓	11	91,7 %
12.	DIFA RIVINDSYAH				✓								✓				✓	12	100 %
13.	DWI RISQA RANAPHANJI			✓												✓	✓	10	83,3 %
14.	FATELIO GIENOLA				✓								✓				✓	11	91,7 %

Lampiran 11. 1. Tabel 4. Penilaian Tes Kognitif Peserta Didik

HASIL PENILAIAN KOGNITIF SISWA

No.	NAMA	NILAI
		Kognitif
1	ALIVA KHOIRUN NICHMAH	70
2	ALMAY HILMY	66
3	ALYA RACHMA NURFAIZAH	68
4	ANDINI AULIYA PUTRI	66
5	ARIF GUNAWAN	70
6	ARIF NUR HIDAYAT	50
7	AULIA AYU SAFITRI	54
8	CINTA ADRIENNE MARTA SURYONO	54
9	CRISTIAN AGUN VALENTINO	64
10	Davin Rafa Dinatra	66
11	Defanda Atharafi Putra Zuka	70
12	DIKA RIVIANSYAH	52
13	DWI RISQA RAMADHANI	58
14	Fafellio Gienola	70
15	FAHARIS ALLIEF KRESNAWAN	72
16	FAHREZI RADITYA PUTRA	70
17	Ferri Bagus Nurabas	60
18	HASNA RAHMADIKA SUNGASTO	62
19	INDITA ANNA RIDIA	54
20	Lusi Zulia Agustina	58
21	MARISA	50
22	MUHAMMAD ANDIKA PUTRA PRATAMA	60
23	MUHAMMAD NAHARUDIN KHOIRI	62
24	Nadinda Erlin Anisa	66
25	Pandu Pamungkas	64
26	RAFFA IBNU RYANSYAH	66
27	REZA KURNIAWAN	58
28	Ridho Hanan Pangestu	54
29	SAFIRA FITRI KHAIRANI	50
30	SATRIA WICAKSONO CATUR WIBOWO	62
31	YUSUF AGUNG KURNIAWAN	70

Lampiran 11. 2.Tabel 4. Penilaian Tes Kognitif Peserta Didik Siklus 2

HASIL PENILAIAN KOGNITIF SISWA

No.	NAMA	NILAI
		Kognitif
1	ALIVA KHOIRUN NICHMAH	83,3
2	ALMAY HILMY	75
3	ALYA RACHMA NURFAIZAH	100
4	ANDINI AULIYA PUTRI	91,7
5	ARIF GUNAWAN	75
6	ARIF NUR HIDAYAT	91,7
7	AULIA AYU SAFITRI	83,3
8	CINTA ADRIENNE MARTA SURYONO	91,7
9	CRISTIAN AGUN VALENTINO	83,3
10	Davin Rafa Dinatra	91,7
11	Defanda Atharafi Putra Zuka	75
12	DIKA RIVIANSYAH	75
13	DWI RISQA RAMADHANI	83,3
14	Fafellio Gienola	83,3
15	FAHARIS ALLIEF KRESNAWAN	83,3
16	FAHREZI RADITYA PUTRA	83,3
17	Ferri Bagus Nurabas	83,3
18	HASNA RAHMADIKA SUNGASTO	75
19	INDITA ANNA RIDIA	75
20	Lusi Zulia Agustina	83,3
21	MARISA	83,3
22	MUHAMMAD ANDIKA PUTRA PRATAMA	83,3
23	MUHAMMAD NAHARUDIN KHOIRI	75
24	Nadinda Erlin Anisa	75
25	Pandu Pamungkas	83,3
26	RAFFA IBNU RYANSYAH	75
27	REZA KURNIAWAN	83,3
28	Ridho Hanan Pangestu	83,3
29	SAFIRA FITRI KHAIRANI	91,7
30	SATRIA WICAKSONO CATUR WIBOWO	75
31	YUSUF AGUNG KURNIAWAN	91,7

Lampiran 12. 1 Blangko Soal

Tes Kognitif

Nama :
Kelas :
No. Ab :

1. Bagaimana sikap awalan pada *passing* bawah?
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.

2. Bagaimana sikap pelaksanaan pada *passing* bawah?
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.

3. Bagaimana sikap lanjutan pada *passing* bawah?
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.

Lampiran 13. 1. . Tabel 5. Penilaian Tes Afektif Siklus 1

Siklus 1

Tes Afektif Peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Aspek Sikap Yang Dinilai															Jumlah	NA (%)	
		Kerjasama			Disiplin			Semangat			Percaya diri			Sportivitas					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	ALIVA KHOIRUD NICHMAH		✓			✓				✓							✓	10	66,6
2.	ALMAY HILMI	✓				✓		✓				✓					✓	8	53,3
3.	ALYA PRACHMA NURCAIZAH	✓			✓			✓				✓						6	40
4.	ANDINI AULIYA PUTRI	✓				✓		✓				✓					✓	7	46,6
5.	APIF EULAWAN		✓		✓			✓				✓						8	53,3
6.	APIF AUP HIDAYAT		✓							✓		✓					✓	11	73,3
7.	AULIA AYU SAFITRI	✓				✓		✓		✓		✓					✓	9	60
8.	CINTA ADRIENNE MARTIAS	✓								✓							✓	9	60
9.	CRISTIAN AGUS VALENTINO		✓			✓				✓				✓			✓	13	86,6
10.	DARIN PAPA DINATRA		✓		✓			✓				✓						7	46,6
11.	DEFARDA ATHARAFI PUTRA		✓		✓					✓		✓					✓	11	73,3
12.	DIVA RIVIANTRYAH		✓		✓					✓		✓						9	60
13.	DWI PESGA PAMAHANI	✓				✓		✓				✓					✓	6	40
14.	FA FELIO GIEBOLA		✓			✓		✓				✓					✓	10	66,6
15.	FAHRIE ALIEF FREDDARD		✓		✓			✓				✓					✓	8	53,3
16.	FAHREZI PRATYA PUTRA	✓			✓					✓		✓					✓	9	60

17.	FEPI BAGUS NURABAS	✓																		✓		9	60
18.	HAKDA RAHMADIA RUDAN	✓																		✓		8	53.3
19.	INDITA ANJIA RIDIA	✓																		✓		10	66.6
20.	LULU ZULIA AGUSTINA		✓																		✓	10	66.6
21.	MARISA	✓																			✓	7	46.6
22.	MUHANNAD ANDIKA PUTRA PERTAMA		✓																	✓		10	66.6
23.	MUHANNAD MUHAMMAD KHOIRI			✓																✓		13	86.6
24.	MADIDA ERLIN ANISA		✓																		✓	10	66.6
25.	PADU PAMUNGRAF		✓																	✓		11	73.3
26.	PATTA IRU PUSUSYAN		✓																	✓		9	60
27.	PEZA KURNIAWAN			✓																✓		13	86.6
28.	PIDHO HADAN PADGETU	✓																			✓	7	46.6
29.	SATIRA FITRI HIRIPABI	✓																		✓		8	53.3
30.	SATIRA WIENISOO CATUF		✓																	✓		10	66.6
31.	YUSUF AGUNG KURNIAWAN		✓																		✓	7	46.6
32.																							

Lampiran 13. 2 . Tabel 5. Penilaian Tes Afektif Siklus 2

Tes Afektif Peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Aspek Sikap Yang Dinilai																		Jumlah	NA (%)		
		Kerjasama						Disiplin						Semangat								Percaya diri	Sportivitas
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3							
1.	ALYA KHOIRUN NICHMAH				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
2.	ALMAY HILMI				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
3.	ALYA PACHMA NURFAIZAH			✓				✓								✓			✓	14	93.3		
4.	ANDINI AULYA PUTRI				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
5.	ARIF GUPRAWAN				✓			✓								✓			✓	15	100		
6.	ARIF NUR HIDAYAT			✓				✓								✓			✓	14	93.3		
7.	AULIA AYU SAFITRI				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
8.	CIUTA ADLEUNG HARTAS			✓				✓								✓			✓	14	93.3		
9.	CRISTIAN AGUN VALENTINO				✓			✓								✓			✓	13	86.7		
10.	DAVIN RAFA DINATRA				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
11.	DEFANDRA ATHAPARI				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
12.	DIFA RIVINDSYAH				✓			✓								✓			✓	14	93.3		
13.	DWI RISGA RAMADHANI			✓				✓								✓			✓	12	80		
14.	FAEUD GIBOLA				✓			✓								✓			✓	13	86.7		
15.	FANAFIS ALUEF KOBIDWARU			✓				✓								✓			✓	13	86.7		
16.	GAHBEZI RADITYA PUTRA				✓			✓								✓			✓	14	93.3		

Lampiran 14. 1 Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian

Rekapitulasi Penilaian

Siklus 1

No.		Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif			
1.	ALIVA KHOIRUN NICHMAH	33,3	70	66,6	269,9	56,63	B
2.	ALMAY HILMY	58,3	66	53,3	177,6	59,2	B
3.	ALYA RACHMA NURFAIZAH	41,6	68	40	149,9	49,86	C
4.	ANDINI AULIYA PUTRI	50	66	46,6	162,6	54,2	B
5.	ARIF GUNAWAN	75	70	53,3	198,3	66,1	B
6.	ARIF NUR HIDAYAT	91,6	50	73,3	214,9	71,633	B
7.	AULIA AYU SAFITRI	50	54	60	164	54.66	B
8.	CINTA ADRIENNE MARTA SURYONO	58,3	54	60	172,3	57.43	B
9.	CRISTIAN AGUN VALENTINO	91,6	64	86,6	242,2	80.73	SB
10.	DAVIN RAFA DINATRA	83,3	66	46,6	195,9	65.3	B
11.	DEFANDA ATHARAFI PUTRA ZUKA	58,3	70	73,3	201,6	67.2	B
12.	DIKA RIVIANSYAH	91,6	52	52	203,36	67.86	B
13.	DWI RISQA RAMADHANI	50	58	58	148	49.3	C
14.	FAFELLIO GIENOLA	66,6	70	70	203,2	67.73	B
15.	FAHARIS ALLIEF KRESNAWAN	66,6	72	72	191,9	63.96	B
16.	FAHREZI RADITYA PUTRA	66,6	70	72	196,6	65.53	B
17.	FERRI BAGUS NURABAS	50	60	60	170	56.6	B
18.	HASNA RAHMADIKA SUNGASTO	41,6	62	62	156,9	52.3	B
19.	INDITA ANNA RIDIA	33,3	54	54	153,9	51.3	B
20.	LUSI ZULIA AGUSTINA	33,3	58	58	157,9	52.63	B
21.	MARISA	75	50	50	171,6	57,2	B

22.	MUHAMMAD ANDIKA PUTRA PRATAMA	91,6	60	60	218,2	72,73	B
23.	MUHAMMAD NAHARUDIN KHOIRI	100	62	62	248,6	82,86	SB
24.	NADINDA ERLIN ANISA	83,3	66	66	215,9	71,96	B
25.	PANDU PAMUNGKAS	83,3	64	64	220,6	73,53	B
26.	RAFFA IBNU RYANSYAH	91,6	66	66	217,6	72,53	B
27.	REZA KURNIAWAN	83,3	58	58	227,9	75,9	B
28.	RIDHO HANAN PANGESTU	83,3	54	46,6	183,9	61,3	B
29.	SAFIRA FITRI KHAIRANI	41,6	50	53,3	144,9	48,3	C
30.	SATRIA WICAKSONO CATUR WIBOWO	91,6	62	66,6	220,2	73,4	B
31.	YUSUF AGUNG KURNIAWAN	91,6	70	46,6	208,2	69,4	B
	Nilai rata-rata	67.97097	61.80645	60.8193	190.596	63,53	B

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

Keterangan :

- Mendapatkan nilai Sangat Baik, jika skor antara = 76 -100%
- Mendapatkan nilai Baik, jika skor antara = 51 – 75%
- Mendapatkan nilai Cukup, jika skor antara = 26 – 50%
- Mendapatkan nilai Kurang, jika skor antara = <25%

Lampiran 14. 2. Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian siklus 2

No.		Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif			
1.	ALIYA KHOIRUN NICHMAH	75	83,3	93,3	251,6	83,9	SB
2.	ALMAY HILMY	91,7	75	93,3	260	86,7	SB
3.	ALYA RACHMA NURFAIZAH	75	100	93,3	268,3	89,4	SB
4.	ANDINI AULIYA PUTRI	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB
5.	ARIF GUNAWAN	100	75	100	275	91,7	SB
6.	ARIF NUR HIDAYAT	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB
7.	AULIA AYU SAFITRI	83,3	83,3	93,3	259,9	86,6	SB
8.	CINTA ADRIENNE	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB

	MARTA SURYONO						
9.	CRISTIAN AGUN VALENTINO	100	83,3	86,7	270	90	SB
10.	DAVIN RAFA DINATRA	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB
11.	DEFANDA ATHARAFI PUTRA ZUKA	91,7	75	86,7	253,4	84,5	SB
12.	DIKA RIVIANSYAH	100	75	93,3	268,3	89,4	SB
13.	DWI RISQA RAMADHANI	83,3	83,3	80	246,6	82,2	SB
14.	FAFELLIO GIENOLA	91,7	83,3	86,7	261,7	87,2	SB
15.	FAHARIS ALLIEF KRESNAWAN	91,7	83,3	86,7	261,7	87,2	SB
16.	FAHREZI RADITYA PUTRA	100	83,3	93,3	276,6	92,2	SB
17.	FERRI BAGUS NURABAS	100	83,3	93,3	276,6	92,2	SB
18.	HASNA RAHMADIKA SUNGASTO	83,3	75	86,7	245	81,7	SB
19.	INDITA ANNA RIDIA	100	75	93,3	268,3	89,4	SB
20.	LUSI ZULIA AGUSTINA	91,7	83,3	93,3	268,3	89,4	SB
21.	MARISA	100	83,3	93,3	276,6	92,2	SB
22.	MUHAMMAD ANDIKA PUTRA PRATAMA	100	83,3	86,7	270	90	SB
23.	MUHAMMAD NAHARUDIN KHOIRI	100	75	93,3	268,3	89,4	SB
24.	NADINDA ERLIN ANISA	91,7	75	100	266,7	88,9	SB
25.	PANDU PAMUNGKAS	100	83,3	93,3	276,6	92,2	SB
26.	RAFFA IBNU RYANSYAH	100	75	93,3	268,3	89,4	SB
27.	REZA KURNIAWAN	100	83,3	86,7	270	90	SB
28.	RIDHO HANAN PANGESTU	100	83,3	86,7	270	90	SB
29.	SAFIRA FITRI KHAIRANI	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB
30.	SATRIA WICAKSONO CATUR WIBOWO	100	75	86,7	261,7	87,2	SB
31.	YUSUF AGUNG KURNIAWAN	91,7	91,7	93,3	276,7	92,2	SB
	JUMLAH	93.55806	82.7871	91.3871	267.7323	89	

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

Keterangan :

- a. Mendapatkan nilai Sangat Baik, jika skor antara = 76 -100%

- b. Mendapatkan nilai Baik, jika skor antara $= 51 - 75\%$
- c. Mendapatkan nilai Cukup, jika skor antara $= 26 - 50\%$
- d. Mendapatkan nilai Kurang, jika skor antara $= <25\%$

Lampiran 15. 1 Dokumentasi





(Penjelasan)





(Pemanasan)



(Pelaksanaan)



(TES KOGNITIF)

