

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH BOLA  
VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN  
TAKTIK (TGFU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII E  
SMP NEGERI 1 MINGGIR SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri  
Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Hendrawan Saputra  
NIM 19601244056**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING BAWAH BOLA  
VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN  
TAKTIK (TGFU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII E  
SMP NEGERI 1 MINGGIR SLEMAN**



Telah Memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk Dilakukan

Ujian Akhir Tugas Skripsi yang

Bersangkutan

Yogyakarta, 27 September 2023

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PJKR

Diketahui,  
Dosen Pembimbing

Dr. Hedi A. Hermawan, S.Pd, M.Or  
NIP.19770218 200801 1002

Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas.,M.Or.  
NIP. 19810125 200604 1001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendrawan Saputra  
NIM : 19601244052  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing*  
Bawah Bola Voli Dalam Pembelajaran PJOK  
Dengan Pendekatan Taktik (TGfU) Pada Peserta  
Didik Kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir  
Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,

Hendrawan Saputra  
NIM.19601244056

**HALAMAN PENGESAHAN**

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH BOLA  
VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN  
TAKTIK (TGfU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII E  
SMP NEGERI 1 MINGGIR SLEMAN**

Disusun Oleh:  
**Hendrawan Saputra**  
NIM. 19601244052

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Fakultas Ilmu  
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 16 Oktober 2023

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or. Ketua Tim Penguji		24/10/2023
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Tim Penguji		23/10/2023
Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or. Penguji Utama		20/10/2023

Yogyakarta, 16 Oktober 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
NIP. 198306162008121002

## MOTTO

“Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari urusanmu) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al Baqarah: 286)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”

(Ali bin Abi Thalib)

Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak”  
(Ralph Waldo Emerson)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tua saya, Alm Bapak Sih Prayitna dan Ibu Yanti yang senantiasa mendoakanku, yang selalu memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Untuk ibu, “malaikatku yang terlihat” bangga bisa terlahir dari rahimmu. Maafkan anakmu yang belum bisa membalasnya.
2. Untuk keluarga besar saya yang juga selalu memberikan dorongan, motivasi, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan kemudahan dan kelancaran
3. Untuk teman terdekat saya Anindya Putri Puspita Sari yang selalu memberikan dukungan dan support yang luar biasa untuk saya dan teman-temanku yang baik hati dan selalu peduli Galang Kusuma Putra, Alif Putra Kurniadi Setiawan, Sri Siwi Andamari dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu terima kasih banyak atas dorongan serta dukungan yang sangat berarti, sehingga selalu termotivasi untuk cepat menyelesaikan tugas akhir ini. Untuk temanku, ku doakan semoga mimpi-mimpi kalian segera terwujud, bahagia selalu dalam kehidupan kalian. Doakan temanmu ini sukses agar bisa membuat keluarga bangga, serta membuat kalian bangga mempunyai teman sepertiku.

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH BOLA  
VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN  
TAKTIK (TGFU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII E  
SMP NEGERI 1 MINGGIR SLEMAN**

Hendrawan Saputra

NIM 19601244056

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli dalam pembelajaran PJOK dengan pendekatan taktik *Teaching Games for Understanding (TGFU)* pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP N 1 Minggir berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi untuk guru dan peserta didik, dan penilaian hasil belajar dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Penelitian ini menggunakan teknis analisis data secara kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bola voli dengan menggunakan pendekatan (TGFU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bola voli untuk kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir. Berdasarkan perolehan data hasil observasi peserta didik pada tes afektif, kognitif, dan psikomotor, diperoleh nilai rata-rata kelas 81,59. Perolehan nilai peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75% (27 peserta didik) sudah mendapat nilai di atas 75 (KKM). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *passing* bawah bola voli peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir sebelum menggunakan pendekatan TGFU dan sesudah menggunakan pendekatan TGFU.

Kata kunci: *Passing bawah, pendekatan, dan TGFU.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli Dalam Pembelajaran Pjok Dengan Pendekatan Taktik (TGfU) Pada Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas.,M.Or., yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas.,M.Or., selaku ketua penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas.,M.Or., selaku sekertaris penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan pada pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Saryono S.Pd.Jas., M.OR., Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingannya selama masa perkuliahan.
7. Para guru dan peserta didik SMP Negeri 1 Minggir, yang telah membantu memberikan izin untuk penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kedua Orang tua saya yang selalu mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 27 September 2023  
Penulis

Hendrawan Saputra  
NIM 19601244056

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
<b>A. Deskripsi Teori.....</b>	<b>13</b>
<b>1. Hakikat Proses Pembelajaran.....</b>	<b>13</b>
<b>2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran .....</b>	<b>15</b>

3. Prinsip Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	18
4. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	19
5. Hakikat Permainan Bola Voli .....	24
6. Pembelajaran Pendekatan Taktik Teaching Games For Understanding (TGFU).....	34
7. Urutan Pembelajaran Pendekatan TGFU .....	41
8. Model Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Pendekatan Taktik (TGFU).....	42
9. Karakteristik Peserta Didik Kelas VIII SMP .....	48
B. Kerangka Berfikir.....	56
C. Penelitian yang Relevan.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Desain Penelitian .....	59
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	61
C. Subjek Penelitian.....	61
D. Tempat Penelitian .....	61
F. Instrumen Penelitian.....	62
G. Teknik Pengumpulan Data.....	71
H. Teknik Analisis Data.....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu, dan Data Penelitian.....	72
B. Proses Penelitian .....	72
1. Siklus I.....	73

2. Hasil Observasi.....	76
3. Hasil Tes Peserta didik.....	79
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>87</b>
<b>B. Implikasi.....</b>	<b>87</b>
<b>C. Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>88</b>
<b>D. Saran.....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Kompetensi pembelajaran.....	24
Tabel 2. Lembar Observasi Guru .....	63
Tabel 3. Lembar Observasi Peserta Didik Secara Klasikal.....	64
Tabel 4. Tes Afektif Peserta Didik .....	66
Tabel 5. Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta Didik .....	67
Tabel 6. Tes Kognitif.....	69
Tabel 7. Kriteria Penilaian .....	70
Tabel 8. Lembar Observasi Guru .....	76
Tabel 9. Lembar Observasi untuk Peserta Didik secara Klasikal .....	78
Tabel 10. Hasil Tes Afektif Peserta Didik .....	80
Tabel 11. Hasil Tes Kognitif Peserta Didik .....	81
Tabel 12. Hasil Tes Psikomotor Peserta Didik .....	82
Tabel 13. Indikator Nilai Gabungan.....	83
Tabel 14. Indikator Keterlibatan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran yang ingin dicapai .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Permainan Bola Voli .....	27
Gambar 2. <i>Passing</i> Bawah .....	29
Gambar 3. <i>Passing</i> Atas .....	30
Gambar 4. Smash .....	30
Gambar 5. Bendungan/ <i>Block</i> .....	31
Gambar 6. <i>Service</i> .....	32
Gambar 7. Urutan Permainan Pendekatan taktik TGFU.....	39
Gambar 8. Posisi Pemain Bola Voli.....	44
Gambar 9. <i>Game or game form</i> 3 vs 3 .....	45
Gambar 10. <i>Practice</i> (Latihan drill <i>passing</i> bawah) .....	47
Gambar 11. <i>Game</i> 3 vs 3 .....	47
Gambar 12. Alur siklus peneltian tindakan kelas .....	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi .....	93
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 3. Surat Bukti Penelitian .....	95
Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	96
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian .....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan proses belajar dan pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan suatu hal yang pokok bagi keberadaban suatu bangsa. Pendidikan telah ada sejak manusia dilahirkan, dalam menempuh suatu pendidikan dapat dilakukan dimana saja. Seperti yang sudah kita ketahui, bahwa pendidikan memiliki tiga aspek yaitu pendidikan dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan di sekolah. Dalam hal ini, pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dari lembaga formal seperti halnya di sekolah maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan jasmani dan olahraga wajib ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang bahan kajiannya adalah untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, serta dapat menumbuhkan rasa sportivitas. Rusdiani (2013: 137) menyatakan

bahwa pendidikan jasmani dan kesehatan adalah pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani dan dilakukan secara sistematis, memiliki tujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam rangka sistem pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani (penjas) merupakan pendidikan yang mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh. Penjas memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran yang meliputi : kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. Penjas merupakan pendidikan yang melalui aktivitas fisik dengan menggunakan media kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga. Pembelajaran jasmani merupakan salah satu mata pelajaran formal di sekolah, yang diberikan dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. Mata pelajaran pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, permainan, olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman belajar dari aktivitas jasmani diharapkan mampu membentuk gaya hidup yang sehat.

Syarifuddin (2017: 4) menyatakan bahwa pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan, dalam ranah mengembangkan pribadi secara keseluruhan melalui beragam aktivitas fisik pada praktiknya. Pendidikan jasmani dan kesehatan mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Peranannya untuk pembinaan dan pengembangan jasmani, mental sosial,

dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial. Pendidikan jasmani mampu membantu mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan. Pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan kepada peserta didik SMP diharapkan dapat membentuk tubuh yang sehat dan bugar, mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan membantu dalam berbagai aktivitas jasmani, selain itu menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani. Menurut Suryobroto (2004: 1), pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian.

Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu bola voli. Permainan Bola voli merupakan permainan yang memiliki gerak dasar meliputi *passing*, servis dan block (Indrawathi dkk., 2022). Permainan bola voli adalah salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Dalam pembelajaran di kelas atas salah satu kompetensi dasar

yang harus di capai dalam mata pelajaran PJOK adalah permainan bola besar dengan materi ajar permainan bola voli.

Tujuan pembelajaran bola voli di SMP diharapkan (1) Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan *passing* bawah, menganalisis keterampilan gerak dan fungsional permainan, dalam permainan bola voli sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki (2) Peserta didik dapat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah, secara berkelompok dalam bentuk pola berganti kelompok dengan menggunakan koordinasi yang baik. (3) Peserta didik dapat bermain bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, toleransi, kerja keras dan percaya diri.

SMP N 1 Minggir merupakan salah satu sekolah negeri di Kabupaten Sleman dan dapat dikatakan sekolah terbaik yang terletak di Kecamatan Minggir. Di SMP N 1 Minggir pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku. Kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Minggir telah menggunakan kurikulum merdeka terutama pada kelas VII dan kelas VIII, untuk kelas IX masih menggunakan K-13. Capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik yang tercantum dalam capaian pembelajaran kelas VII, VIII, dan IX SMP adalah peserta didik dapat memajukan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak spesifik sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan

aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat mempertahankan nilai-nilai aktivitas jasmani.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat observasi di SMP Negeri 1 Minggir dan perbincangan dengan beberapa peserta didik di sekolah tersebut, terdapat beberapa faktor pendukung fasilitas pembelajaran jasmani di SMP Negeri 1 Minggir, diantaranya sarana prasarana, guru, dan kurikulum. Berdasarkan observasi sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 1 Minggir dapat dikatakan lengkap antara lain: (1) Lapangan basket terletak di depan halaman sekolah SMP Negeri 1 Minggir dengan ukuran 28 meter x 15 meter. (2) lapangan sepakbola terletak di depan sekolah SMP Negeri 1 Minggir, lapangan tersebut merupakan lapangan kas desa dengan ukuran yang normal yaitu Panjang: 90-120 meter, Lebar: 45-90 meter, dan Ukuran radius lingkaran tengah: 9,15 meter. (3) lapangan *volley* terletak di depan halaman SMP Negeri 1 minggir yang mempunyai ukuran dengan panjang 18 meter dan lebarnya 9 meter. (4) tenis meja terletak di sisi barat SMP Negeri 1 Minggir yang berdampingan langsung dengan parkir sepeda peserta didik.

Materi pembelajaran yang menjadi salah satu aktivitas yang diajarkan di SMP adalah permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan materi pendidikan jasmani yang tidak asing bagi peserta didik.

Permainan bola voli Dalam pelaksanaan atau praktiknya tergolong olahraga yang tidak membutuhkan banyak biaya (sarana dan prasarana mudah didapatkan), maka dari itu banyak peserta didik menggemarinya. Berdasarkan kompetensi dasar dalam sebuah kurikulum yang sudah dirancang untuk kelas VIII yaitu mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana atau tradisional dalam hal ini permainan bola voli, maka permainan olahraga bola voli tersebut wajib diberikan secara teori dan praktik di sekolah, khususnya di kelas VIII SMP Negeri 1 Minggir.

Menurut Roji dan Yulianti (2017: 42) Mempelajari gerak spesifik gerak permainan bola besar melalui permainan bola voli sebagai alat pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, perlu dilakukan secara bertahap dan prosedural. Bertahap dalam arti pembelajaran pola gerak spesifik dilakukan dari yang ringan ke yang berat, dari yang sederhana ke yang rumit. Prosedural berkaitan dengan urutan prinsip gerakan yang harus dilakukan. Bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah mempelajari prinsip dasar gerak, hingga dalam penguasaan kompetensi tidak mendapat kesulitan, terutama yang berhubungan dengan gerak variasi dan kombinasi. Variasi merupakan satu gerak spesifik yang dilakukan dengan berbagai cara, seperti: gerak spesifik gerak *passing* atas, dilakukan dengan gerakan maju mundur, menyamping, sedangkan kombinasi merupakan gabungan beberapa prinsip dasar, dan dilakukan dalam satu rangkaian gerak. Beberapa kompetensi yang perlu dikuasai

adalah: (1) melakukan variasi gerak spesifik *passing* atas, (2) melakukan variasi gerak spesifik *passing* bawah, (3) melakukan variasi gerak spesifik *servis* bawah, (4) melakukan kombinasi gerak spesifik *passing* atas dan bawah, (5) melakukan kombinasi gerak spesifik *passing* bawah dan *servis* bawah, (6) melakukan permainan sederhana dengan menggunakan gerak spesifik dan peraturan yang dimodifikasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 28 juli 2023 di SMP Negeri 1 Minggir, dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan bapak Paulus Budi Nur Cahyo, S.Pd selaku guru penjas di kelas VIII E, diperoleh informasi bahwa di SMP Negeri 1 Minggir nilai permainan bola voli khususnya kemampuan gerak spesifik dalam permainan bola voli pada capaian kompetensi *passing* bawah bola voli peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir tahun ajaran 2022/2023 masih rendah dan masih banyak yang belum dapat memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sekolah tersebut yaitu 75, dimana dari 32 anak hanya 7 (21,87%) anak yang memenuhi standar KKM. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan, apakah sekolah tersebut mematok standar KKM terlalu tinggi sehingga peserta didik sulit untuk memenuhi kriteria yang ditentukan atau memang kualitas pembelajaran yang kurang maksimal baik guru maupun peserta didiknya sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Strategi pembelajaran yang dilakukan guru berkaitan dengan keberlangsungan pembelajaran materi gerak spesifik keterampilan *passing*

bawah bola voli tidak bervariasi. Hal ini, dibuktikan dengan selama ini guru hanya mencontohkan praktik *passing* bawah secara teknis mendasar tanpa adanya metode atau teknik yang menarik. Padahal, teknik atau strategi yang bervariasi pada keberlangsungan penyampaian pembelajaran *passing* bawah bola voli itu sangat penting, karena mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar keterampilan *passing* bawah bola voli.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjas yang pada akhirnya akan berdampak terhadap nilai pembelajaran penjas itu sendiri. Salah satunya yaitu faktor internal pada peserta didik, dimana peserta didik merasa jenuh atau bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru, karena guru hanya memberi materi pokok tanpa memanfaatkan permainan atau variasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran khususnya dalam keterampilan kemampuan *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir, salah satunya dengan metode pembelajaran *passing* bawah permainan bola voli menggunakan metode pendekatan taktik (*TGFU*), dimana dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan *passing* bawah bola voli. Sehingga dengan diterapkannya metode tersebut dalam pembelajaran penjas dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Pendekatan taktik

(*TGFU*), merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan bola voli. Pendekatan *TGFU* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Pendekatan *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tentang *TGFU* oleh Elis Wismarni (2021) di SMA N 1 Pontianak terkait pembelajaran *passing* bawah bola voli, diketahui bahwa pada penelitian tersebut mengalami peningkatan hasil belajar. Selain itu Pendekatan *TGFU* membawa pengaruh suasana pembelajaran *passing* bawah bola voli yang menyenangkan di SMA N 1 Pontianak. Berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan Taktik (*TGFU*) Pada Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran permainan bola voli khususnya keterampilan *passing* bawah di SMP N 1 Minggir masih menggunakan

teknik konvensional atau teknik mendasar *passing* bola voli pada umumnya.

2. Keterbatasan alat yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola voli di SMP N 1 Minggir.
3. Belum diketahuinya upaya peningkatan keterampilan pembelajaran PJOK materi *passing* bawah bola voli melalui pembelajaran dengan pendekatan (*TGFU*) pada peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Minggir.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, dalam hal ini peneliti memberi batasan masalah. Pembatasan masalah ini dirasa cukup penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman setelah melalui metode pendekatan taktik (*TGFU*) dalam pembelajaran bola voli.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah penerapan metode pendekatan taktik (*TGFU*) dalam pembelajaran bola voli dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir?”.

### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan *passing* bawah bola voli melalui metode pendekatan taktik (*TGFU*) dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan yang telah dikemukakan oleh peneliti, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik :
  - a. Dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah peserta didik dengan menggunakan metode pendekatan taktik (*TGFU*).
  - b. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan situasi belajar yang menyenangkan melalui penerapan metode pendekatan taktik (*TGFU*).
2. Bagi Guru
  - a. Menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran penjasokes terutama mengenai penerapan berbagai strategi pembelajaran penjasokes, khususnya metode pendekatan taktik (*TGFU*).
  - b. Memberikan pengetahuan, pengalaman tentang metode pendekatan taktik (*TGFU*) pada pembelajaran penjasokes.

### 3. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan pembelajaran penjasokes yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan melalui penerapan Metode pendekatan taktik (*TGFU*).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Proses Pembelajaran**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu peserta didik untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif.

Manusia perlu memahami hakikat kebugaran jasmani dan resep latihan yang benar. Olahraga merupakan bentuk lanjut dari bermain dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia, agar manusia dapat melaksanakan kegiatan olahraga dengan benar, perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan olahraga yang memadai. Pendidikan jasmani diyakini dapat memberikan kesempatan yang memadai bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Menurut (Husdarta, 2017: 9) “pendidikan jasmani bukan semata-mata berurusan tentang pembentuk badan,

tetapi dengan manusia seutuhnya". Melalui pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembedakan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah baik ditingkat SD, SMP dan SMA diantaranya adalah untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu bidang studi yang tidak dapat dipisahkan dari bidang studi lain dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini terbukti dengan adanya mata pelajaran pendidikan jasmani dari mulai tingkat dasar sampai dengan sekolah tingkat lanjutan dan juga disertai pula penyempurnaan kurikulum pendidikan jasmani semakin baik. Pendidikan jasmani sangat penting diberikan di sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pemberian proses pembelajaran keterampilan gerak guna mencapai peningkatan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tujuan pendidikan jasmani diajarkan di sekolah sangat luas, maka tidak mungkin tercapai tujuan-tujuan tersebut jika dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak dilakukan secara terencana, sistematis, terukur, menggunakan alat yang tepat dan metode pembelajaran yang tepat untuk pendidikan jasmani.

Adapun menurut Paturusi (2012: 4) "Arti pendidikan jasmani secara umum dapat di definisikan sebagai berikut: Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan permainan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan". Pendidikan jasmani merupakan salah satu

aktivitas fisik ataupun fisikis dalam suatu pembelajaran yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan peserta didik setelah pembelajaran. Dari pengertian ini, mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum.

Sedangkan Rosdiani (2015: 1) bahwa "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral, pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat". Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa "pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan, alat yang digunakan untuk mendidik".

Dapat di definisikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum, karena diharapkan dalam pendidikan jasmani perkembangan motorik, perkembangan afektif dan perkembangan kognitif anak dapat berjalan dengan seimbang.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Dalam sebuah pembelajaran ada dua hal yang menjadi bagian penting sebagai akibat dari proses pembelajaran tersebut, yaitu keberhasilan pelaksanaan dan kegagalan pelaksanaan. Keberhasilan merupakan tujuan yang ingin dicapai dari semua program yang telah ditetapkan, sedangkan kegagalan

merupakan kendala atau hambatan yang sebisa mungkin harus dihindari. Lutan (2000: 9) menerangkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode dan strategi, dan evaluasi.

Suryobroto (2004: 1), pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Berikut akan diuraikan faktor-faktor apa saja yang ada dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya untuk mata pelajaran Penjasorkes.

#### 1) Guru

Suryobroto (2004: 2), guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik, dan psikomotorik. Salah satu tugas pokok guru yaitu mengajar. Mengajar merupakan perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral, maka keberhasilan pendidikan siswa secara formal adalah tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas mengajar.

#### 2) Siswa

Dalam proses pembelajaran jasmani tanpa adanya siswa maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Siswa merupakan salah satu faktor yang menentukan apakah suatu pembelajaran tersebut berjalan dengan sukses atau pembelajaran tersebut gagal. Siswa yang mempunyai motivasi

tinggi terhadap pendidikan jasmani akan membantu kelancaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi rendah terhadap pendidikan jasmani maka akan menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Perubahan fisik yang mencolok dari remaja juga membawa konsekuensi ketidakstabilan emosionalnya sehingga dapat berpengaruh pula terhadap kegiatan atau aktivitas fisiknya, dalam hal ini terutama pada saat mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

### 3) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Setiap guru mata pelajaran termasuk guru mata pelajaran Pendidikan jasmani, wajib menerapkan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Namun yang menjadi masalah tidak semua materi yang ada dalam kurikulum bisa diselesaikan secara keseluruhan. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kecakapan guru, alokasi waktu, sarana prasarana dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika hal tersebut dapat terpenuhi maka dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

#### 4) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana olahraga merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tanpa adanya sarana prasarana maka akan menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Kelengkapan dan tercukupinya sarana prasarana olahraga akan mendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga sarana prasarana pendidikan jasmani perlu diperhatikan baik oleh guru pendidikan jasmani maupun pihak sekolah.

Keberadaan sarana prasarana pendidikan jasmani yang tercukupi serta kondisinya yang layak untuk digunakan, maka dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan lancar tanpa ada hambatan dari faktor sarana prasarana. Apabila keberadaan sarana dan prasarana terbatas dan kondisinya yang tidak layak untuk digunakan akan menyulitkan atau menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari permasalahan sarana dan prasarana tersebut hendaknya guru pendidikan jasmani harus kreatif dalam memodifikasi sarana prasarana yang ada. Sehingga keterbatasan sarana prasarana dapat diatasi oleh guru pendidikan jasmani.

### **3. Prinsip Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Prinsip yang harus diperhatikan untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran, adalah prinsip untuk dimulainya gerak dari gerak yang simpel ke gerak yang lebih kompleks, baru ke gerak yang multi kompleks, serta dari yang sifatnya ringan ke yang berat (Syarifudin, 1977:6).

Prinsip atau hukum perkembangan itu berlangsung secara bertahap (progresif, sistematis, berkesinambungan).

1) Progresif

Perubahan yang terjadi bersifat maju/meningkat/mendalam/meluas.

2) Sistematis

Perubahan antar bagian terdapat saling ketergantungan sebagai suatu kesatuan yang harmonis.

3) Berkesinambungan

Perubahan berlangsung secara beraturan dan berurutan, serta tidak meloncat-loncat.

Implikasi terhadap pendidikan program (kurikulum) pembelajaran disusun secara bertahap dan berjenjang.

1) Dari yang sederhana menuju kompleks.

2) Dari mudah menuju sukar.

3) Sistem belajar-mengajar diorganisasikan agar terlaksananya prinsip *mastery learning* (belajar tuntas) dan *continuous progress* (maju berkelanjutan).

#### **4. Hakikat Pembelajaran PJOK**

##### **a. Pengertian**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan melalui pembelajaran gerak disajikan sejak kelas rendah sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan amat berbeda dengan

pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan Penjasorkes.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan mata pelajaran lain dalam ranah pembelajaran. Ranah pembelajaran yang dikembangkan meliputi tiga ranah utama yakni psikomotor, kognitif, dan afektif (Samsudin, 2008:21). Seperti dijelaskan dibawah ini.

#### 1) Pengembangan Aspek Psikomotor

Peserta didik memiliki tugas menguasai keterampilan gerak dalam berbagai cabang olahraga yang merupakan tanggung jawab utama guru. Banyak guru mata pelajaran penjasorkes yang memiliki pemahaman bahwa peserta didik harus menguasai cabang olahraga. Padahal dalam mengajarkan keterampilan gerak tersebut adalah pengembangan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta membantu dirinya bertindak efisien dalam melaksanakan tugas sehari-harinya, bukan untuk mempersiapkan mereka untuk menjadi atlet yang berprestasi. Hal ini relevan dengan tujuan penjasorkes yang berhubungan dengan kebugaran jasmani yaitu individu, sebagai anggota keluarga, serta sebagai anggota masyarakat.

## 2) Pengembangan Aspek Kognitif

Penjasorkes secara umum identik dengan pembelajaran psikomotorik atau peningkatan keterampilan gerak. Padahal salah satu tugas penjasorkes adalah meningkatkan pengertian anak tentang tubuh dan kemungkinan geraknya, serta berbagai faktor yang memengaruhinya ditinjau dari segi konsep gerak. Ditinjau dari konsep kebugaran yakni diharapkan peserta didik mengetahui pengertian tentang pengaruh latihan atau kegiatan fisik terhadap kesehatan tubuh yang berguna bagi mereka untuk menjalani gaya hidup secara aktif.

Konsep gerak adalah istilah yang merujuk pada gagasan-gagasan kognitif yang memiliki nilai transfer. Konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa respon gerak seperti menangkap, melempar, atau perpindahan gerak (lokomotor), yang benar-benar hanya sebuah nama dari keterampilan gerak yang bisa digunakan dalam berbagai situasi.

## 3) Pengembangan Aspek Afektif

Aspek afektif berbeda dengan psikomotor dan kognitif. Aspek ini lebih dikenal bawaan lahir maupun kebiasaan lingkungan, ketika peserta didik memiliki lingkungan yang buruk aspek ini akan berjalan buruk, namun sama halnya lingkungan yang baik maka peserta didik akan otomatis mengikutilingkungannya. Strategi afektif yang digunakan dalam penjasorkes selama ini baru terbatas pada upaya membangkitkan sikap dan minat siswa terhadap penjasorkes walaupun tanpa pegangan yang jelas.

## **b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki tujuan yang beragam dalam dunia pendidikan. Menurut (Samsudin, 2008). Tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan antara lain:

- 1) Membentuk landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai- nilai dalam pendidikan jasmani
- 2) Mencetak landasan kepribadian yang kuat, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya
- 3) Menggali kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran penjasorkes
- 4) Mengembangkan sifat jujur, sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik disertai strategi pada permainan dan olahraga
- 6) Mengembangkan kemampuan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani disertai pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani
- 7) Mengembangkan kemampuan menjaga keselamatan diri dan orang lain
- 8) Mengetahui konsep aktifitas jasmani untuk mencapai kebugaran dan pola hidup sehat
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan memanfaatkan aktifitas jasmani yang menyenangkan

### **c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Menurut Samsudin (2008), ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mencakup beberapa aspek-aspek, antara lain sebagai berikut:

- 1) Permainan dan Olahraga, meliputi: olahraga sederhana, permainan gerak, keterampilan gerak tetap, berpindah dan campuran, atletik, rounders, kasti, kippers, bola basket, bola voli, sepak bola, tenis meja, tenis lapangan, badminton, beladiri dan aktifitas lainnya.
- 2) Aktifitas pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, kebugaran jasmani, dan bentuk tubuh serta aktifitas lainnya.
- 3) Aktifitas senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat atau tanpa alat, senam lantai, dan aktifitas lainnya.
- 4) Aktifitas ritmis, meliputi: senam pagi, gerak tak beraturan, senam aerobic, SKJ serta aktifitas lainnya.
- 5) Aktifitas air, meliputi: renang, permainan dalam air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, serta aktifitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: karyawisata atau piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, penjelajahan, pendakian gunung, dan petualang alam bebas.
- 7) Kesehatan rohani, meliputi: penanaman hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, perawatan tubuh, merawat lingkungan, pemilihan makanan dan minuman sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu beristirahat, berperan aktif dalam P3K dan UKS.

#### d. Standar Kompetensi Pembelajaran Bola Voli

Dalam pembelajaran bola voli terdapat kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Berikut adalah kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dalam pembelajaran bola voli;

**Tabel 1. Standar Kompetensi pembelajaran**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional *)	3.1.1. Mengidentifikasi berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah dan servis bawah mulai dari awalan, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir  3.1.2. Menjelaskan cara melakukan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah dan servis bawah dengan berbagai posisi mulai dari awalan, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir
4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional *)	4.1.1 Mempraktikkan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah dan servis bawah dengan berbagai posisi mulai dari awalan, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir  4.1.2 Mempraktikkan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah dan servis bawah dalam bentuk permainan yang sederhana dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasikan dengan menekankan pada nilai-nilai disiplin, sportifitas, tanggung jawab, dan kerja sama secara berkelompok.

#### 5. Hakikat Permainan Bola Voli

##### a. Pengertian Bola Voli

Bola voli merupakan salah satu jenis permainan yang terus berkembang dan sudah sangat dikenal dan disukai oleh masyarakat luas. Hal ini terlihat dengan banyaknya pertandingan-pertandingan antar klub yang dilaksanakan di

tingkat daerah sampai di tingkat nasional. Berkaitan dengan perkembangan olahraga permainan bola voli Wiradihardja, sudrajat dan syarifudin (2017: 16) “permainan bola voli sangat menyenangkan, banyak orang yang melakukan salah satu kegiatan rekreasi. Sebagian lainnya melakukan untuk meningkatkan keterampilan bermain bola voli yang diarahkan melalui prestasi”.

Menurut Nugraha (2010) “bola voli adalah cabang olahraga permainan yang di mainkan oleh dua grup berlawanan masing-masing grup memiliki enam orang pemain”. Tujuan dari permainan bola voli ini adalah memenangkan permainan dengan cara mematikan bola di daerah lawan dan menjaga bola agar tidak mati di wilayah sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli bersifat beregu, sehingga keberhasilan untuk bermainnya banyak ditentukan oleh kerjasama pemain yang terdiri atas enam orang pemain. Prinsip permainan ini cukup sederhana, yakni memainkan bola sebelum bola itu menyentuh lantai lapangan. Sedangkan tujuannya adalah memenangkan permainan dengan cara mematikan bola di daerah lawan dan menjaga agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Dengan demikian jelas bahwa permainan bola voli ini cukup sederhana dan tidak memerlukan peralatan yang banyak. Namun demikian setiap regu harus memiliki pemain yang memiliki teknik, fisik, taktik, dan mental yang memadai, serta kerja sama yang baik antara para pemain.

Untuk berlangsungnya permainan ini dengan baik, masing-masing pemain dari setiap regu harus memiliki keterampilan didalam memainkan bola

serta kerjasama yang baik. Keterampilan memainkan bola dan kerja sama yang baik sangat diperlukan untuk memenangkan pertandingan.

Keterampilan memainkan bola secara individu tidak akan ada artinya jika tidak dipadukan dengan kerja sama yang baik antar anggota tim/ regu. Terjadinya kerja sama antar pemain dalam suatu pertandingan memungkinkan regu tersebut memenangkan pertandingan. Ini berarti prinsip kerjasama antar pemain sangat diperlukan dalam permainan bola voli. Oleh karena itu, setiap pemain harus memiliki sikap toleransi, saling percaya, dan rela berkorban untuk menjaga kekompakan regu.

Permainan bola voli tidak akan berlangsung jika tidak ada peraturan-peraturan yang mengaturnya, sebagaimana diungkapkan El-Kabumaini, Nasin (2011: 40), "Olahraga bola voli, layaknya jenis olahraga lainnya, seperti sepak bola atau pendahulunya bola basket, tentu ada aturan mainnya. Seorang pemain bola voli terikat aturan yang harus dilaksanakan secara bersama-sama. Berikut adalah beberapa hal yang berkaitan dengan peraturan permainan bola voli. Urutan server, penghitungan angka". Peralatan yang diperlukan dalam permainan bola voli adalah sebagai berikut:

1) Lapangan bola voli yang berbentuk empat persegi, dengan ukuran:

panjang lapangan : 18 meter

lebar lapangan : 9 meter

lebar garis : 5 centimeter

daerah garis serang adalah garis tengah sepanjang (9 X 3) meter

daerah pertahanan adalah daerah yang dibatasi oleh garis serang dan garis serang dan garis belakang (9 X 6 meter).

2) Jaring atau net

panjang jaring atau net : 9,50 meter

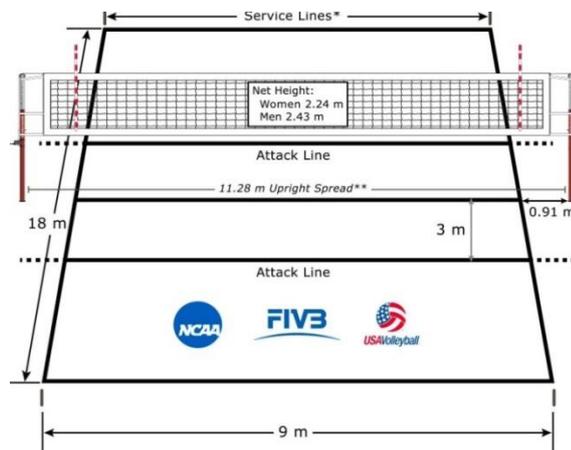
lebar jaring atau net : 1,00 meter

petak-petak jaring atau net : 10 X 10 centimeter

tinggi jaring putra : 2, 43 meter

tinggi jaring putri : 2, 24 meter

Untuk lebih jelasnya di bawah ini penulis gambarkan lapangan bola voli sesuai dengan penjelasan di atas.



Gambar 1. Lapangan Permainan Bola Voli  
([https://parboaboa.com/data/foto\\_berita/ukuran-lapangan-voli.webp](https://parboaboa.com/data/foto_berita/ukuran-lapangan-voli.webp))

3) Tongkat atau Rod

Di atas batas samping jaring harus dipasang tongkat yang menonjol setinggi 80 Centimeter. Tongkat atau rod terbuat dari bahan fiberglass dengan ukuran 180 Centimeter dan garis tengahnya 1 centimeter, diberi warna secara bersilang.

4) Bola

Ukuran bola adalah sebagai berikut:

Berat bola antara 250 – 280 gram

Keliling bola antara 65 – 67 centimeter

5) Kostum

Para pemain bola voli hendaknya menggunakan kostum yang seragam, yang diberi nomor pada dada dan punggung. Selain itu diharuskan pula memakai sepatu Olahraga.

Untuk dapat bermain bola voli dengan benar dan baik harus menguasai tata cara memainkannya. Agar dapat menguasai tata cara bermain bola voli pelajari terlebih dahulu uraian cara bermain bola voli atau teknik dasar permainan bola voli.

**b. Teknik Dasar dalam Permainan Bola Voli**

Permainan bola voli dalam bentuk pertandingan yang diikuti oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas enam orang pemain yang harus memiliki dan menguasai aspek-aspek fisik, teknik, taktik dan mental untuk memenangkan pertandingan tersebut. Salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah aspek teknik. Mengenai istilah teknik dalam cabang olahraga Hidayat (2017: 35) mengungkapkannya sebagai berikut:

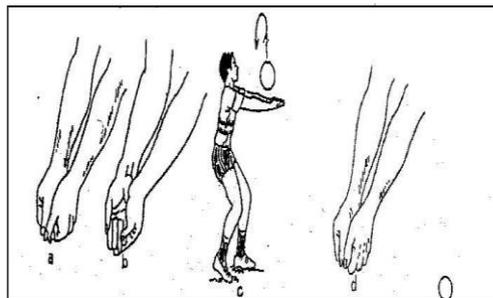
Penggunaan istilah teknik dalam bahasan ini diartikan sebagai sebuah prosedur yang susah dikembangkan berdasarkan praktek serta memiliki tujuan untuk mencari penyelesaian sebuah masalah pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Pada permainan bola voli, ada beberapa teknik dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh seorang

pemain. Berdasarkan pada pendapat Hidayat di atas, dapat penulis katakan bahwa teknik yang baik dalam permainan bola voli tentu dilandasi oleh teori dan hukum- hukum serta peraturan permainan bola voli.

Oleh karena itu, menurut Hadzik, Khairul dan Anwar Musadad (2017: 18- 22) teknik yang harus dikuasi oleh pemain bola voli diantaranya : (1) *Pass* Bawah, (2) *Pass* Atas, (3) Servis, (4) *Smash/ Spike*, dan (5) Bendungan/ *Block*

Adapun teknik dasar bola voli yang dimaksud dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

a) *Passing* bawah

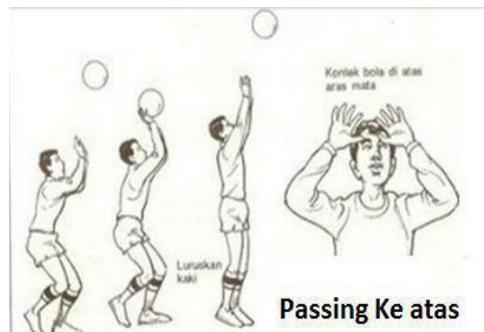


Gambar 2. *Passing* Bawah

(<https://pastiguna.com/teknik-dasar-permainan-bola-voli/>)

“Menurut Bebbi Oktara dikutip dari buku (Dede dkk., 2018) “*passing* bawah adalah jenis *passing* yang dilakukan dimana bola diumpan dari bawah dada”. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Winarno dkk., 2013: 77) “*passing* bawah akan dilakukan oleh seorang pemain apabila bola yang datang jatuh berada di depan atau samping badan setinggi perut ke bawah”. Dari pernyataan tersebut dapat di sebutkan bahwa *passing* baawah adalah usaha mengumpan bola dari bawah dada atau di depan perut.

b) *Passing* Atas

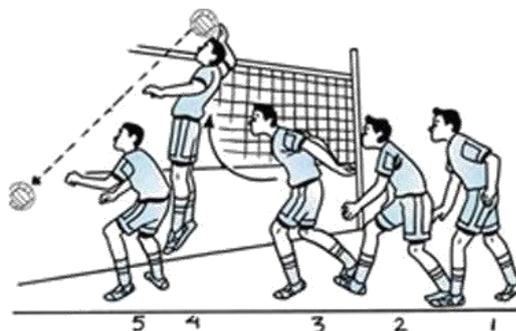


Gambar 3. *Passing* Atas

( <https://pastiguna.com/teknik-dasar-permainan-bola-voli/> )

Menurut (Winarno dkk., 2013) *passing* atas adalah operan bola yang dilakukan dengan menggunakan ujung jari-jari pada saat bola datang setinggi bahu atau lebih”. *Pass* atas sendiri biasanya dimaksudkan memberikan operan kepada kawan satu regu untuk menyusun serangan ke daerah lawan, sehingga bola yang dihasilkan harus mudah diterima kawan satu regu.

c) *Smash*



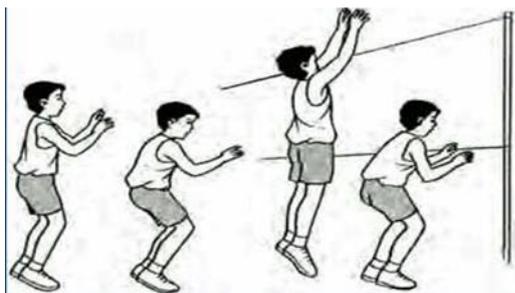
Gambar 4. *Smash*

(<https://olahragapedia.com/tag/smash-bola-voli>)

Menurut Iwan Kristianto dikutip dari buku (Winarno dkk., 2013) “*smash* adalah pukulan keras yang biasanya mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan”. Dalam permainan bola voli, *smash* bias dikatakan sebagai pukulan serangan yang sulit untuk diterima karena bola

hasil dari pukulan *smash* melaju dengan kuat dan cepat. Menurut M. Mariyanto mengutip dari buku (Winarno dkk., 2013) “*smash* adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah”. Dari pernyataan tersebut dapat di simpulkan bahwa *smash* merupakan suatu pukulan yang melaju dengan cepat dan kuat sehingga bola yang dihasilkan sulit diterima oleh lawan.

d) Bendungan/ *Block*

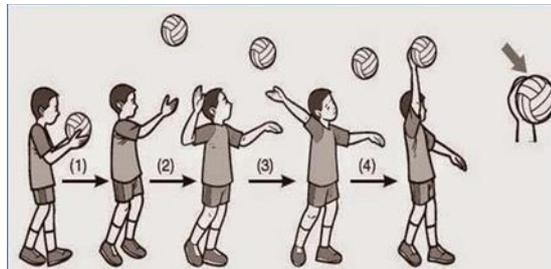


Gambar 5. Bendungan/ *Block*

(<https://pastiguna.com/teknik-dasar-permainan-bola-voli/>)

Menurut (Winarno dkk., 2013) pada dasarnya *block* adalah “sebuah teknik dengan cara merintang atau menghalangi musuh ketika sedang melakukan serangan didepan net dengan cara mengangkat lengan tinggi-tinggi di atas jarring, pada tempat yang diduga menjadi arah jalannya bola”. Teknik *block* biasanya dilakukan pada saat tim lawan melakukan *smash* sehingga teknik *block* ini sendiri dapat menghalau bola dari pukulan *smash* lawan.

e) *Servis*



Gambar 6. *Service*

(<https://pastiguna.com/teknik-dasar-permainan-bola-voli/>)

Definisi servis menurut Hidayat (2017) mengemukakan bahwa “servis merupakan pukulan pertama dengan bola. Melalui pukulan servis ini, sebuah tim bisa melakukan serangan terhadap lawan”.

Bertolak dari definisi di atas maka servis merupakan suatu usaha untuk memasukkan bola ke daerah lawan oleh seorang pemain yang berhak melakukan servis. Upaya yang dimaksud, jika bisa harus langsung mematikan lawan. Seorang *server* yang telah diatur dan ditentukan dengan peraturan-peraturan permainan bola voli. Begitu pula *server* yang harus melakukan servis, tidak bisa sembarang orang atau pemain, namun lebih ditetapkan sesuai peraturan yang berlaku. Juga mengenai gerakan anggota badan *server*, seperti: kaki, tangan, dan lain-lain, ketika melakukan servis harus memenuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku. Servis tersebut dapat dikatakan sah dan mulus, apabila hasil servis tersebut dapat mematikan lawan, dan ini merupakan kemenangan bagi regu *server*.

Servis dari atas merupakan salah satu jenis servis yang cenderung paling hebat, sebab servis ini hampir bersifat menyerang, apabila dilakukan oleh seorang *server* yang handal. Servis dari atas ini dapat mempercepat laju

bola dan dapat membuat jalannya bola menjadi menukik ke daerah lawan, apalagi jika ketika memukul bola *server* sambil meloncat tinggi, sehingga akan membuat bola sulit untuk diterima oleh lawan.

Cara yang dapat dilakukan oleh seorang *server* agar servisnya dapat memperoleh peluang untuk menjadi serangan yang memastikan adalah melakukan servis yang membuat jalannya bola datang ke daerah lawan yang kosong atau mengarahkannya kepada pemain yang sedang melakukan perpindahan posisi atau bisa pula kepada pemain yang baru menggantikan pemain yang lainnya.

Terdapat beberapa jenis servis dalam permainan bola voli sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Anandita (2010: 25.26) sebagai berikut:

- a. Servis atas, yakni servis dengan awalan melemparkan bola ke atas seperlunya. Kemudian *server* melompat untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari atas.
- b. Servis bawah, yakni servis dengan awalan bola berada di tengah yang baik memukul bola. Tangan yang memukul bola bersiap dari belakang badan untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah.
- c. Servis mengapung, yakni servis atas dengan awalan dan cara memukul yang hampir sama. Awalan servis mengapung adalah melemparkan bola ke atas akan tetapi, tidak terlalu tinggi (tidak terlalu tinggi dari kepala). Tangan yang akan memukul bola bersiap di dekat bola dengan ayunan yang sangat pendek.

## **6. Pembelajaran Pendekatan Taktik *Teaching Games For Understanding* (TGFU)**

### **a. Pengertian**

Model pembelajaran permainan taktis (*Teaching Game for Understanding/TGFU*) merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan. Model ini pertama kali dikemukakan oleh Bunker dan Thorpe pada tahun 1982. Model ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami taktikal aspek dari olahraga melalui modifikasi permainan, baik disederhanakan maupun dibuat-buat (Clemente dkk., 2012).

Menggunakan model belajar ini, peserta didik dituntut untuk memahami suatu olahraga melalui konsep dasar bermain dengan menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan oleh peserta didik dalam berbagai posisi dan situasi permainan yang sebenarnya. Peserta didik juga dituntut untuk mengembangkan kreativitas saat bermain, cepat mengambil keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Model pembelajaran TGFU ini merupakan model pembelajaran olahraga yang dinamis yang bisa disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sehingga cocok digunakan untuk berbagai tingkatan peserta didik (Pujiyanto, 2014).

Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam implementasi model permainan taktik (TGFU) dalam sebuah permainan adalah: (1) pengulangan dengan menghentikan permainan dan mengulang gerakan

terakhir dalam permainan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati dan mengubah taktis permainan; (2) berlatih kemampuan teknik secara tidak langsung melalui sebuah permainan dengan memanipulasi bagian-bagian teknik tertentu untuk memperlihatkan taktik permainan. Guru bisa bertindak sebagai pelempar bola bola keluar atau penendang bebas saat terjadi pelanggaran sambil memberikan instruksi pada peserta didik; (3) permainan situasional, dengan menghentikan permainan dan memberikan pertanyaan dan memeriksa tingkat keterampilan teknik dasar yang dilakukan; (4) analisis permainan, saat permainan berlangsung guru dapat memberikan pertanyaan mengenai kesalahan yang terjadi dalam sebuah permainan, kemudian menanyakan apa yang harus dilakukan untuk mencegah kesalahan tersebut terjadi kembali (Abduljabar dkk., 2016).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa TGFU adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknikya dengan tujuan keaktifan gerak untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktik tersebut dapat menggunakan minat peserta didik dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknik yang diperlukan untuk penampilan permainan.

#### **b. Prinsip-prinsip Pedagogi TGFU**

Thorpe dan Bunker memperkenalkan prinsip-prinsip dasar pendidikan dari TGFU yang digunakan untuk mengembangkan program pendidikan jasmani.

Terdapat empat prinsip pedagogi TGFU yang penting untuk diimplementasikan pada setiap sesi pengajaran. Empat prinsip dasar tersebut adalah; 1) *Sampling*, 2) *Modification-Representation*, 3) *Modification-Exaggeration*, and 4) *Tactical Complexity*.

Prinsip pertama adalah prinsip *Sampling*. Prinsip ini mengacu pada pengenalan peserta didik ke berbagai elemen taktis dalam permainan. Guru atau pelatih berperan untuk memperkenalkan konsep-konsep taktis yang berbeda kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami keragaman taktik dalam permainan. Selain itu, guru atau pelatih juga berperan untuk melakukan *sampling* dari berbagai tipe permainan yang berbeda sehingga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda.

Prinsip yang kedua yakni prinsip modifikasi-representasi (*Modification-Representation*). Dalam prinsip ini, guru atau pelatih melakukan modifikasi terhadap suatu permainan. Modifikasi ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dengan lebih baik situasi yang mungkin terjadi dalam permainan. Prinsip ini mengacu pada modifikasi permainan agar lebih sederhana dan diadaptasi untuk disesuaikan dengan tingkatan peserta didik (dari segi usia, ukuran, dan kemampuan). Prinsip modifikasi-representasi ini lebih memfokuskan kepada satu atau dua taktik dalam permainan, misal: fokus terhadap taktik *offense and defense* (menyerang & bertahan). Dengan demikian, permainan hanya akan berfokus pada taktik tersebut dengan tanpa mengabaikan taktik lain (Wallner, 2021).

Prinsip ketiga adalah prinsip modifikasi-eksagerasi (*Modification-Exageration*). Adanya prinsip modifikasi-representasi merupakan tahap awal bagi peserta didik untuk memahami sebuah permainan olahraga. Tahap selanjutnya adalah dengan berlandaskan pada prinsip ketiga, modifikasi-eksagerasi. Setelah peserta didik melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru atau pelatih sebaiknya memperkenalkan permainan dengan taktik dan situasi taktis yang berlebihan (eksagerasi). Contohnya, guru atau pelatih dapat memberikan peraturan bahwa satu pemain hanya dapat saling menghalangi dengan salah satu pemain dari kubu lawan. Hal ini membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan memahami lebih baik elemen-elemen kunci dalam permainan (Wallner, 2021).

Prinsip pedagogi terakhir pada TGFU adalah prinsip *Tactical Complexity*. Prinsip ini mengacu pada penyesuaian kompleksitas taktis permainan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Peserta didik mulai dengan situasi yang sederhana dan bertahap maju ke situasi yang lebih kompleks seiring dengan perkembangan kemampuan mereka. Penyesuaian kompleksitas taktis permainan dapat dilakukan dengan menerapkan modifikasi-representasi dan modifikasi-eksagerasi.

### **c. Klasifikasi Permainan**

Menurut Pambudi (2010), TGFU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda

pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi permainan yaitu:

1) Permainan Target

Permainan target ialah permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis di lempar atau di pukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Contoh dari permainan target adalah panahan, golf, bowling, billiards, dan lain-lain.

2) Permainan Net/Wall

Permainan net adalah permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan yang dibatasi oleh net dengan ketinggian 12 yang sudah ditentukan. Contoh permainan ini seperti bolavoli, bulutangkis, dan tenis.

3) Permainan *Fielding/Striking/Runscoring*

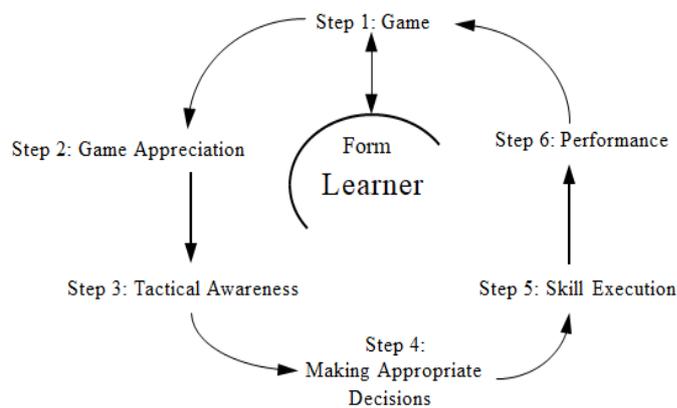
Permainan *fielding/striking/runscoring* (permainan pukul – tangkap - lari) adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Contoh permainan ini adalah baseball, softball, kasti, dan lain-lain.

4) Permainan Invasi/Teritorial

Permainan invasi adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Contoh permainan ini seperti bola basket, sepak bola, futsal, hockey, dan lain-lain.

#### d. Tahap Pendekatan Taktik TGFU

Sejak diperkenalkan pertama kali, pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terus mengalami pengembangan. Menurut Nopembri dan Saryono (2012), komponen model TGFU adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Urutan Permainan Pendekatan taktik TGFU  
(Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 8, Nomor 2, November 2011)

##### 1) Permainan atau *Game*

Tahap pertama adalah memperkenalkan permainan kepada peserta didik. Peserta didik belajar terkait aturan permainan, posisi, gerakan dasar, dan konsep taktis sederhana yang diperlukan untuk bermain. Dalam tahap ini, permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan sesuai dengan level perkembangan peserta didik.

##### 2) Apresiasi permainan atau *Game Appreciation*

Pada tahap ini, peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan. Selain memahmi, peserta didik juga diharapkan unruk mammpu mengharagai aspek-aspek dalam permainan

seperti taktik tim, pengambilan keputusan dalam tim, dan penentuan strategi permainan.

3) Kesadaran taktik atau *Tactical Awareness*

Tahap ini berfokus pada pengembangan pemahaman peserta didik tentang situasi permainan. Peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

4) Pengambilan keputusan yang tepat atau *Making Appropriate Decision*

Dalam tahap ini, peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk belajar membuat keputusan taktis yang tepat dalam permainan berdasarkan pemahaman mereka tentang situasi dan taktik. Peserta didik harus belajar 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.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, peserta didik mengasah keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk menjalankan keputusan taktis yang telah mereka buat. Tahap ini melibatkan perbaikan teknik dan keterampilan individu.

6) Penampilan atau *Performance*

Tahap akhir dari TGFU adalah *performance*, dimana tahap ini merupakan implementasi semua yang telah dipelajari oleh peserta didik ke dalam

permainan yang sebenarnya. Peserta didik bermain permainan yang sebenarnya dengan menggunakan pemahaman konsep taktis, kemampuan pengambilan keputusan, dan keterampilan teknis yang mereka miliki.

Tahapan-tahapan dalam pendekatan TGFU ini memberikan pendekatan yang terstruktur untuk pembelajaran permainan dan olahraga. Dengan 6 tahapan di atas, TGFU berfokus pada pengembangan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan penerapan keterampilan dalam konteks permainan.

## **7. Urutan Pembelajaran Pendekatan TGFU**

Pendekatan for Understanding Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai. (dalam *Journal Of Physical Education, Health and Sport*, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>) diakses pada Sabtu, 25 Juni 2023 Pukul 17.25 WIB. Urutan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah sebagai berikut:

- 1) Game or game form, menekankan pada sebuah masalah taktik

(tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

- 2) Question, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- 3) Practice, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- 4) Game, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

## **8. Model Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Pendekatan Taktik (TGFU)**

### **a. Langkah-langkah Permainan Bola Voli Dengan Taktik TGFU**

Dalam permainan bola voli dengan pendekatan taktik (TGFU) terdapat langkah-langkah permainan (*games*), sebagai berikut:

#### **a) Game 1**

- 1) Harus dimulai dalam bentuk permainan yang di modifikasi dan berisi masalah taktik yang menstimulasi siswa berpikir secara taktik.
- 2) Berupa *small sided game*, modifikasi dari permainan bola voli sesungguhnya, baik dari ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan permainan, dan lain-lain. Disesuaikan dengan tahapan keterampilan siswa.
- 3) Sampaikan mengenai permainan bola voli yang akan dipelajari dan fokus masalah taktik pada pertemuan tersebut.

- 4) Sampaikan tujuan permainan (masalah taktik) yang harus dicapai siswa dengan jelas

**b) Pertanyaan**

Sampaikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat substansial untuk mendorong berpikir kritis dan memecahkan masalah taktik, misal:

- 1) apa tujuan dari permainan tadi?
- 2) bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?
- 3) kapan saat terbaik untuk.....?
- 4) bagaimana cara untuk.....?
- 5) di mana posisi pemain saat.....?
- 6) teknik apa yang cocok saat.....?

**c) Latihan**

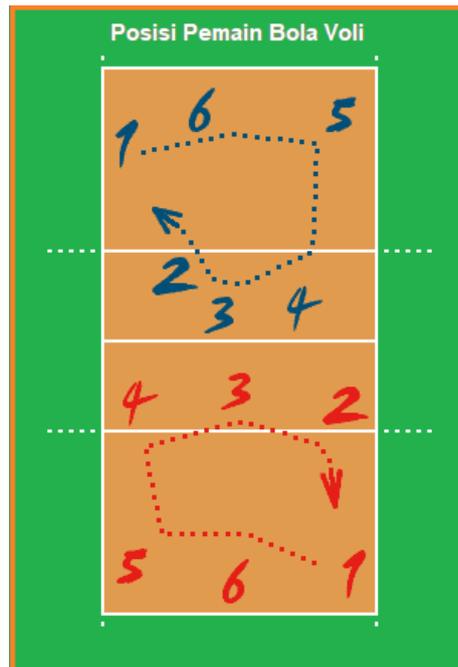
- 1) Saat siswa mengetahui bagaimana memecahkan masalah taktik yang ada, mereka akan menyadari bahwa keterampilan teknik berperan amat penting untuk mendukung mereka dalam permainan bola voli.
- 2) Siswa diberi latihan keterampilan teknik sesuai dengan masalah taktik pada permainan bola voli
- 3) Siswa lebih termotivasi untuk belajar teknik karena mengetahui pentingnya teknik dalam permainan bola voli

**d) Game 2**

- 1) Setelah latihan teknik, siswa diberi kesempatan untuk

mengaplikasikan perkembangan keterampilan dan pemahaman taktik melalui permainan bola voli.

- 2) Permainan seperti pada game 1 atau sedikit lebih kompleks tergantung perkembangan kemampuan siswa.



Gambar 8. Posisi Pemain Bola Voli

<http://studentactivity.binus.ac.id/volley/wpcontent/uploads/sites/45/2017/03/asd.png>

**Inti: 90 menit**

Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sebagai berikut:

1. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan

Durasi waktu: 20 menit

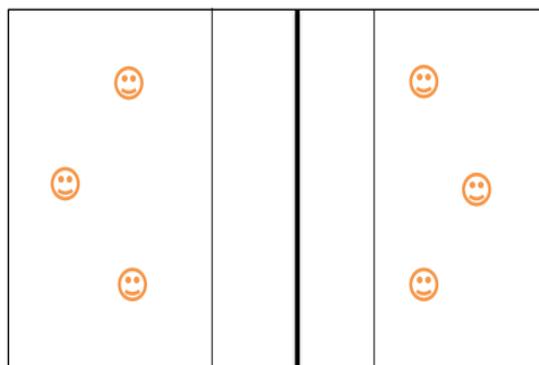
Permainan: 3 vs 3

Tujuan Aktivitas: Mempersiapkan bola untuk seragan

Kondisi: Lapangan menggunakan lapangan voli yang dimodifikasi;

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

Catatan: Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. Tim yang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima bola dari lawan dan mengarahkan bola yang di *passing* melambung ke atas supaya bisa ditangkap oleh teman satu tim. Apabila bola bisa tertangkap maka point tersebut akan bertambah bagi tim yang berhasil. Dalam hal ini bila dikatakan berhasil mendapatkan point bila tim bisa melakukan *passing* melambung dan bola bisa tertangkap tanpa harus bergeser /melangkah. Formasi permainan membentuk setengan lingkaran. Kemudian permainan dilakukan dengan game 15, bagi tim yang sudah berhasil mencapai skor 15 itulah yang menjadi pemenang.



Keterangan :

Siswa : 😊

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru : 😊

net : **—**

Gambar 9. Game or game form 3 vs 3

## 2. Question

Question, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Durasi waktu : 10 menit

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

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

Q : Apa yang dibutuhkan agar bola bisa ditangkap dengan mudah oleh teman 1 tim?

A : mempassing bola dengan melambung (kearah atas)

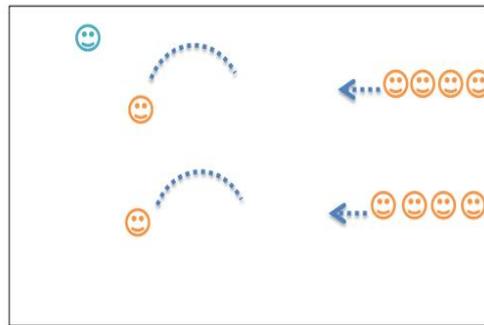
Q : Apabila bola berada jauh di depan dan anda tidak sampai untuk mempassing apa yang harus anda lakukan?

A : geser maju kedepan supaya bola bisa diraih untuk di *passing*

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu: 25 menit

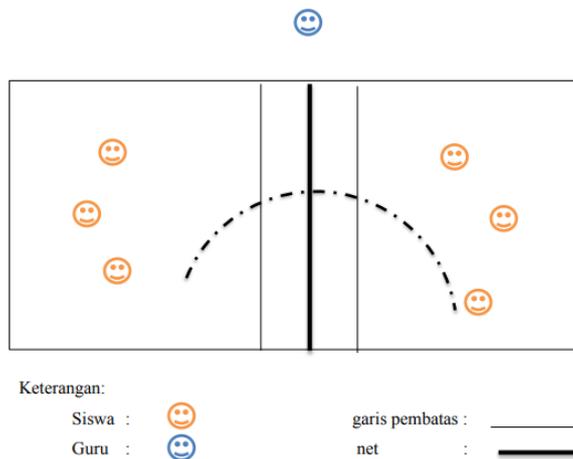
Tugas Latihan: latihan drill passing bawah dengan cara bola dilambungkan baru siswa geser ke kanan/kiri dengan melihat guru atau bisa juga teman 1 tim yang melambungkan bola dan melakukan passing bawah. Kemudian passing dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1 grupnya dengan saling berhadapan. Bola dilambungkan dengan jarak 1 meter dari jarak yang didepan (yang siap akan mempassing bola) agar siswa dapat bergerak maju kedepan untuk mempassingnya.



Keterangan : guru :  geser kedepan :   
 siswa :  bola dilambungkan kedepan : 

Gambar 10. *Practice* (Latihan drill *passing* bawah)

4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan drill kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan. Durasi waktu : 35 menit



Gambar 11. *Game* 3 vs 3

Penutup: 15 menit

a) Melakukan *Cooling Down*

- 1) Berpasangan melakukan gerakan saling menarik. Saling

berhadapan berpegangan bahu , kaki di buka selebar bahu kemudian tarik sampai badan condong kedepan.

- 2) Masih berpasangan berpegangan tangan dengan posisi badan yang masih sama kemudian saling tarik kearah samping dengan bergantian kanan dan kiri
  - 3) Gerakan mengayunkan kedua tangan secara bergantian posisi kaki sejajar badan membungkuk kedepan pandangan kebawah, lalu kaki disilangkan secara bergantian kanan dan kiri.
  - 4) Posisi badan masih sama hanya di ganti dengan mengayunkan kedua tangan kearah samping secara bersamaan.
- b) Memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik
  - c) Memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya
  - d) Mengarahkan siswa untuk berdo'a dan membubarkan barisan.

## **9. Karakteristik Peserta Didik Kelas VIII SMP**

### **a. Karakteristik Secara Umum**

Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Menurut Desmita (2010: 36) ada beberapa karakteristik peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

- a) Terjadinya ketidak seimbangan proporsi tinggi dan berat badan,
- b) Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.

- c) Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- d) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e) Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f) Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g) Mulai mengembangkan standard dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h) Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 26–27) masa usia Sekolah Menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut:

- a) Masa pra-remaja (remaja awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sidat-sifat negatif pada si remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pemisitik, dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkaskan, yaitu (a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun prestasi mental;

dan (b) negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif pasif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

b) Masa Remaja (Remaja Madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja.

Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah *pertama*, karena tiadanya pedoman, si remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. *Kedua*, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu (jadi personifikasi nilai-nilai). Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

c) Masa remaja akhir

Setelah dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

Peserta didik sekolah menengah pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana peserta didik labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri.

## **b. Karakteristik Psikomotor, Kognitif, dan Afektif**

### 1) Karakteristik Psikomotor

- a) Perkembangan pada masa kanak-kanak ditandai oleh beberapa hal misalnya dapat melompat 15-24 inchi, dapat menaiki tangga tanpa bantuan, dan dapat berjingkrak. Semakin lama mereka bisa mengontrol tindakan mereka. Untuk perkembangan berikutnya mereka bisa makan, mandi, berpakaian sendiri, membantu orang lain, menulis, menggambar dan lain-lain.
- b) Perkembangan psikomotorik pada masa remaja ditandai dengan keterampilan psikomotorik berkembang sejalan dengan pertumbuhan ukuran tubuh, kemampuan fisik, dan perubahan fisiologi. Kemampuan psikomotorik terus meningkat dalam hal

kekuatan, kelincahan, dan daya tahan. Secara umum, perkembangan psikomotorik pada laki-laki lebih tinggi dari perempuan karena perkembangan psikomotorik pada perempuan akan berhenti setelah mengalami menstruasi.

- c) Perkembangan psikomotorik pada masa dewasa merupakan puncak dari seluruh perkembangan psikomotorik. Latihan merupakan hal penentu dalam perkembangan psikomotorik. Melalui latihan yang teratur dan terprogram, keterampilan psikomotorik akan dapat ditingkatkan dan dipertahankan. Semua sistem gerak dan koordinasi dapat berjalan dengan baik.

## 2) Karakteristik Kognitif

Smaldino dkk, memberikan statement terdapat 4 aspek yang perlu diperhatikan dalam menganalisis karakter atau kepribadian siswa: (1) Karakteristik umum atau universal; (2) Kompetensi; (3) gaya belajar; (4) Motivasi. Motivasi sangat dibutuhkan untuk memberikan dorongan dan semangat pada siswa dalam melakukan aktivitas belajar supaya mampu dan menguasai pelajaran yang telah dipelajari.

Cruickshank memberikan statement tentang karakteristik umum siswa yang perlu dicermati dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Keadaan sosial ekonomi; (2) Aspek budaya; (3) Jenis Kelamin; (4) Pertumbuhan; (5) Gaya belajar; (6) Kemampuan belajar.

Karakteristik awal siswa merupakan salah satu metode yang dilakukan untuk menguasai dan memahami tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berhubungan dengan suatu program pembelajaran tertentu.

### 3) Karakteristik Afektif

Arifin (2009) menjelaskan ada dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai. Pertama, kompetensi afektif yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respons, apresiasi, penilaian dan internalisasi. Kedua, sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat empat tipe karakteristik afektif yang penting yaitu sikap, minat, konsep diri dan nilai.

Sikap adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep atau orang. Misalnya objeknya adalah sikap peserta didik terhadap mata pelajaran PJOK. Seharusnya sikap peserta didik terhadap pelajaran PJOK lebih positif dibanding sebelum mengikuti proses pembelajaran tersebut. Perubahan sikap ini merupakan indikator keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman pembelajaran yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif. Dengan sikap positif dalam diri

peserta didik akan lebih mudah diberi motivasi dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan. Penilaian sikap pada sekolah menengah kejuruan ada dua yaitu sikap mengikuti pembelajaran sehari-hari dan sikap dalam melaksanakan suatu pekerjaan produktif.

Sikap mengikuti pembelajaran bersumber dari catatan harian peserta didik berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran, hasil penilaian berdasarkan pertanyaan langsung dan laporan pribadi. Penilaian sikap dalam melaksanakan pekerjaan idealnya dilakukan oleh dua penilai yaitu unsur eksternal (dari industri) dan internal (guru), yang mengacu pada pencapaian kriteria pada setiap kompetensi. Sikap yang dinilai adalah sikap yang dipersyaratkan untuk melakukan suatu pekerjaan.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat berhubungan dengan perhatian, seseorang yang menaruh minat pada mata pelajaran tertentu cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut. Tugas pendidik adalah meningkatkan minat tersebut jika minat peserta didik rendah. Indikator minat antara lain: adanya perasaan suka, ketertarikan, perhatian, kesesuaian, kecenderungan untuk menindaklanjuti.

Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. Konsep diri ini penting

bagi peserta didik untuk menentukan 77 jenjang karir mereka yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri maka bisa dipilih alternatif karir yang tepat bagi dirinya. Informasi tentang konsep diri peserta didik ini penting bagi pendidik untuk memotivasi belajar peserta didik dengan tepat.

Nilai merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap jelek. Beberapa ranah afektif yang tergolong penting adalah

- a) Kejujuran: peserta didik harus belajar untuk menghargai kejujuran dalam berinteraksi dengan orang lain
- b) Integritas: peserta didik harus dapat dipercaya oleh orang lain, mengikat pada kode nilai.
- c) Adil: peserta didik harus berpendapat bahwa semua orang memperoleh perlakuan hukum yang sama
- d) Kebebasan: peserta didik harus yakin bahwa negara demokratis harus memberi kebebasan secara maksimum kepada semua orang.

**c. Karakteristik peserta didik SMP Negeri 1 Minggir (kelas VIII E)**

Jumlah peserta didik kelas VIII E sebanyak 32 peserta didik terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki yang memiliki karakteristik aktif dan penuh semangat. Meskipun demikian, peserta didik putri cenderung suka mengeluh pada saat proses pembelajaran penjasorkes di lapangan karena mudah lelah, tidak tahan panas, dan tidak mau berkeringat. Adapun beberapa peserta didik disaat

pembelajaran berlangsung melakukan aktivitas lain seperti bermain sendiri.

## **B. Kerangka Berfikir**

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 N 1 Minggir khususnya kelas VIII E 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. TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri. Model TGFU ini menggunakan pendekatan taktik walaupun di dalamnya tetap ada latihan drill.

Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai objek pengamatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran bola voli melalui pendekatan TGFU. Pola penelitian ini selanjutnya disajikan dalam sebuah

PTK yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bola voli kelas VIII E di SMP N 1 Minggir.

### C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Elis Wismarni (2021), Yang Berjudul “Peningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* Pada Kelas XII MIPA5 SMA Negeri 1 Pontianak” hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Peserta didik menjadi lebih aktif dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding*, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bola voli, (2) Hasil belajar yang dicapai peserta didik meningkat dengan nilai rata-rata kelas 76,5 % (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan peserta didik dengan skor total 9 (Baik).
2. Penelitian Suherman (2019), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli Kelas V Sd Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGFU)*” hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah kelas V SD Negeri 1 Karangnangka. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* peserta didik menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bola voli, (2) Hasil belajar yang dicapai peserta didik meningkat dengan nilai rata-rata kelas 70,0 menjadi 76,0 (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan peserta didik dengan skor total 9 (Baik).

3. Penelitian Seno (2014), yang berjudul “Peningkatan Keterampilan *Passing* Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *Teaching Games For Understanding*” hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma yang berjumlah 27 orang siswa, terdiri dari 18 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan 2 siklus. Teknik analisis yang digunakan adalah data hasil melakukan tes *Passing* Atas bola Volly sebanyak-banyaknya selama 1 menit. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar Penjaskes siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma. Rata-rata kelas pada siklus 1 diperoleh sebesar 67,96, kemudian meningkat di siklus ke-2 sebesar 77,78. Siklus pertama diperoleh nilai ketuntasan belajar kelas sebesar 55,60 %, meningkat di siklus kedua sebesar 77,78%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran modifikasi TGFU pada pembelajaran Penjaskes dapat meningkatkan keterampilan *Passing* Atas Bola Voli siswa kelas V SDN 114 Kabupaten Seluma.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

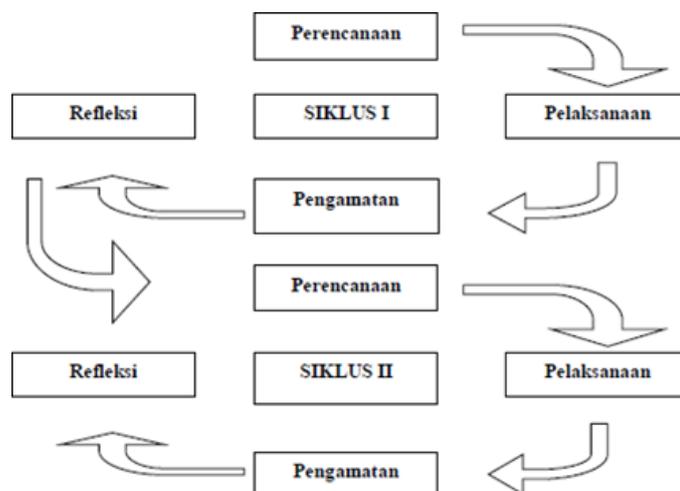
### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru pendidikan jasmani. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan kolaborator dalam melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu:

1. Penelitian, yaitu kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas, adalah sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian tentang kelas tersebut adalah pengertian lama, untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan dipahami secara luas oleh umum dengan “ruangan tempat guru mengajar”. Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas, segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

Berdasarkan tujuan penelitian dimana peneliti berusaha mengungkap apakah Model pangajaran TGFU dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah peserta didik kelas VIII E di SMPN 1 Minggir, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis dan Mc. Taggert R yang dikutip oleh Arikunto, 2011: 17). Adapun rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu (1) membuat rencana tindakan, (2) melaksanakan tindakan, (3) mengadakan pemantauan/observasi, (4) memberikan refleksi dan evaluasi untuk memperoleh sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan kemudian direvisi untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya (Suharsimi, 2006: 74).



Gambar 12. Alur siklus penelitian tindakan kelas.  
(Sumber : Adopsi dari Arikunto, 2011: 17).

## **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bola voli kelas VIII SMP N 1 Minggir melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Secara operasional variabel tersebut di definisikan sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan taktik TGFU pada peserta didik kelas VIII E SMP N 1 Minggir melalui pembelajaran yang bersifat kolaboratif khususnya untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dalam permainan

bola voli yang direncanakan dalam 1 siklus ( 3x pertemuan).

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP N 1 Minggir, tahun pelajaran 2022/2023, berjumlah 32 peserta didik.

## **D. Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMP N 1 Minggir.

## **E. Rencana Tindakan**

a) Perencanaan (*Planning*), meliputi:

- 1) Penentuan tindakan yang akan diberikan (materi).
- 2) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi.
- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

b) Tindakan (*Action*), meliputi:

Melaksanakan proses pembelajaran *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan TGFU dengan skenario pembelajaran sesuai RPP.

c) Pengamatan (*Observasi*), meliputi:

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

d) Refleksi (*Reflection*), meliputi:

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi dengan berbagai masalah yang muncul di lapangan 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 bola voli.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat atau fasilitas digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Dalam penelitian ini instrumen 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 2. Lembar Observasi Guru**

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

4	Kegiatan penutup, meliputi: a) Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik  b) Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau pengayaan.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)				
5	Pengelolaan kelas, meliputi: a) Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik b) Membuat formasi sesuai materi dan tujuan c) Menempatkan diri pada posisi yang strategis d) Menguasai kelas dengan Baik	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. 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. Lembar Observasi Peserta Didik Secara Klasikal**

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
----	---------------------	--------------------	---	---	---	---

1	<p>Pembukaan pembelajaran, meliputi:</p> <p>a) Peserta didik berinteraksi secara aktif.</p> <p>b) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib.</p> <p>c) Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik.</p> <p>d) Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>				
2	<p>Kegiatan inti, meliputi:</p> <p>a) Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.</p> <p>b) Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik.</p> <p>c) Mau bertanya kepada guru.</p> <p>d) Peserta didik meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>				
3	<p>Kegiatan penutup, meliputi:</p> <p>a) Melaksanakan kegiatan pendinginan (<i>cooling down</i>).</p> <p>b) Melakukan refleksi bersama guru.</p> <p>c) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib.</p> <p>d) Peserta didik membantu guru menyimpan alat olahraga.</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>				
<b>SKOR TOTAL</b>						

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 4. Tes Afektif Peserta Didik**

N O	Nama Peserta Didik	Aspek Sikap Yang Dinilai															Jml	NA
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportivitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		

Keterangan:

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 :

Kriteria Penilaian:

a. Peserta didik mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati.

b. Peserta didik mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati.

c. 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 5. 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	AA															
2	AB															
3	AC															
4	AD															
5	AE															

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  $45^{\circ}$  dengan badan.
- d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Sikap Lanjutan

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

**Tabel 6. Tes Kognitif**

No	Nama Peserta Didik	Butir-butir Pertanyaan												Jumlah	N A
		Soal No. 1				Soal No. 2				Soal No. 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AA														
2.	AB														
3.	AC														
4.	AL														
5.	ALI														

**Kriteria Penilaian:**

- 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 7. Kriteria Penilaian**

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
1	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?	a. Ayunkan kedua lengan ke arah bola b. Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, c. Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan diatas dari pergelangan tangan (sudut 45°) d. Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.				
3	Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah?	a. Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan b. Untuk mengambil posisi sikap kembali c. Ayunan lengan tidak melebihi 90° dengan bahu d. Kembali ke sikap permulaan				

Kriteria Penilaian:

- 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.

d. Peserta didik mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik hasil observasi saat pembelajaran dan juga hasil tes afektif, kognitif, dan psikomotor yang kemudian diolah dan disimpulkan dalam hasil penelitian.

### **H. Teknik Analisis Data**

Setelah peneliti melakukan penelitian dan semua data dikumpulkan, maka semua data penelitian ini yang merupakan data-data dalam bentuk lembar observasi dianalisis secara kuantitatif.

### **I. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilan tindakannya adalah meningkatnya hasil pembelajaran *pasing* bawah permainan bolavoli melalui pendekatan TGFU yang dapat dilihat pada perolehan rekapitulasi nilai (afektif, kognitif, psikomotor) peserta didik kelas VIII E secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 dan keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM yang ditentukan, serta keberhasilan perbaikan perilaku peserta didik minimal "baik".

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu, dan Data Penelitian**

Lokasi yang menjadi tempat penelitian Tindakan kelas adalah lapangan voli SMP Negeri 1 Minggir. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir yang berjumlah 32 peserta didik. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis data lembar observasi dan dokumentasi hasil belajar. Data yang diambil adalah mengenai peningkatan proses pembelajaran passing bawah bola voli kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGUFU).

#### **B. Proses Penelitian**

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir, dalam observasi tersebut ditemukan suatu masalah bahwa Latihan pada proses pembelajaran permainan bola voli materi passing bawah kurang berhasil, hal ini dapat dibuktikan dari peserta didik sangat tidak antusias dan aktif. Maka dari itu, untuk selanjutnya peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran permainan bola voli pada kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* yang dilakukan dalam 1 siklus. Pada akhir siklus diadakan evaluasi proses pembelajaran passing bawah permainan bola voli. Proses

penelitian ini dijabarkan melalui empat tahapan dalam satu siklus sebagai berikut:

### **1. Siklus 1**

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan yang dirancang bersama menggunakan pendekatan TGFU yaitu, Upaya Peningkatan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Dalam Pembelajaran Pjok Dengan Pendekatan Taktik (TGFU) Pada Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir. Selama Tindakan berlangsung peneliti Bersama guru PJOK mengevaluasi pelaksanaan tersebut apakah sesuai rencana atau tidak. Peneliti Bersama guru PJOK melakukan observasi dengan mencatat berbagai kejadian pada saat proses pembelajaran.

#### **a. Game 1**

- 1) Permainan bola voli dengan formasi *diamond* yang ditandai dengan cone atau simpai untuk tiap peserta didik (menunjuk beberapa peserta didik untuk menjadi model, peserta didik yang lain mengamati).
- 2) Tujuan dari permainan ini adalah kekompakan dan tanggung jawab supaya bola tidak jatuh ke tanah.
- 3) Teknik yang digunakan adalah dengan passing bawah.
- 4) Peserta didik yang sebelumnya melakukan pengamatan mencoba permainan yang sudah dilakukan peserta didik model peragaan.
- 5) Kelompok peserta didik membuat analisis berbagai cara passing yang dilakukan model, terkait passing yang berhasil dan yang gagal dilakukan.

- 6) Diharapkan peserta didik dalam kelompok dapat membuat kesimpulan mengenai konsep gerak spesifik passing bawah

**b. Game 2**

- 1) Permainan bola voli dengan dengan lapangan full 6 lawan 6.
- 2) Peserta didik dibagi rata supayaimbang tiap tim.
- 3) Permainan diawali dengan servis bawah.
- 4) Tujuan dari permainan ini mencari poin dengan menjatuhkan bola di area lawan.
- 5) Peraturan yang digunakan adalah hanya dengan passing bawah dan passing atas saja, tidak boleh smash, blocking, dsb.
- 6) Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa *applause*, atau secara verbal “permainan yang sangat bagus”
- 7) Untuk tim yang kalah diberi motivasi

**c. Observasi**

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

**d. Refleksi**

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti bersama guru PJOK mendiskusikan hasil observasi. Dengan adanya penelitian ini, meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar bola voli, khususnya passing bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan

siklus pertama terdapat peningkatan keterampilan passing bawah, jika semula peserta didik kurang aktif bermain bola voli, pada pembelajaran siklus 1 ini peserta didik lebih senang dan aktif.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru PJOK membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran passing bawah pada siklus 1. Hal ini diperoleh berdasarkan kolaborasi guru PJOK terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 76,18%. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan 75%, mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai peserta didik sudah banyak yang memperoleh nilai 75% (KKM) dan hasil observasi tingkat keaktifan peserta didik memperoleh skor total 9 dengan predikat baik. Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru PJOK, maka penelitian pada siklus 1 dapat dihentikan.

Dari hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan dan keaktifan peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir dalam proses pembelajaran passing bawah permainan bola voli masih kurang. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kemampuan dan keaktifan peserta didik yang masih kurang, selain itu masih banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk bermain pada saat proses pembelajaran bola voli berlangsung. Hal ini membuat peneliti bersama guru PJOK mencari penyebab yang membuat peserta didik kurang aktif bermain bola voli dalam hal ini passing bawah permainan bola voli. Dari hasil observasi di lapangan pada saat proses pembelajaran

passing bawah bola voli berlangsung sesuai jadwal yang sudah ditetapkan dapat ditemukan permasalahan-permasalahan yang ada pada kelas VIII E. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan tersebut menyebabkan proses pembelajaran passing bawah di kelas VIII E Masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan suatu Upaya Tindakan peningkatan proses pembelajaran passing bawah dengan menggunakan pendekatan yang tepat, yaitu melalui pendekatan TGFU.

## 2. Hasil Observasi

### a. Observasi terhadap guru

Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi guru, serta dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 8. Lembar Observasi Guru**

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

3	<p>Kegiatan inti pembelajaran, meliputi:</p> <p>a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran</p> <p>b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai.</p> <p>c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.</p> <p>d) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>				✓
4	<p>Kegiatan penutup, meliputi:</p> <p>a) Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.</p> <p>b) Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedi atau pengayaan.</p> <p>c) Melaksanakan kegiatan pendinginan atau <i>cooling down</i>.</p> <p>d) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa.</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>			✓	
5	<p>Pengelolaan kelas, meliputi:</p> <p>a) Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.</p> <p>b) Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.</p> <p>c) Menempatkan diri pada posisi yang strategis.</p> <p>d) Menguasai kelas dengan Baik.</p>	<p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p>			✓	
<b>SKOR TOTAL</b>						16

Keterangan Penilaian:

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

Berdasarkan observasi terhadap guru selama proses penelitian berlangsung diperoleh skor total 16 dengan predikat sangat baik (SB). yang meliputi pra-pembelajaran, membuka pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, kegiatan penutup, dan pengelolaan kelas.

**e. Observasi Terhadap Peserta Didik Secara Klasikal**

Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi peserta didik, serta dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 9. Lembar Observasi untuk Peserta Didik secara Klasikal**

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: a) Peserta didik berinteraksi secara aktif. b) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. c) Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. d) Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)			✓	
2	Kegiatan inti, meliputi: a) Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. b) Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik. c) Mau bertanya kepada guru.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)			✓	

	d) Peserta didik meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.				
3	Kegiatan penutup, meliputi: a) Melaksanakan kegiatan pendinginan (cooling down). b) Melakukan refleksi bersama guru. c) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. d) Peserta didik membantu guru. e) menyimpan alat olahraga.	a.Muncul semua (skor 4) b.Muncul 3 (skor 3) c.Muncul 2 (skor 2) d.Muncul 1 (skor 1)			✓
SKOR TOTAL			10		

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

Berdasarkan observasi terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor total 10 dengan predikat sangat baik (SB).

### 3. Hasil Tes Peserta didik

#### a. Hasil Tes Afektif Peserta Didik

Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar penilaian tes afektif peserta didik berikut

**Tabel 10. Hasil Tes Afektif Peserta Didik**

No	Nama	Aspek Sikap Yang Dinilai															J m l	NA	
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya Diri			Sportivitas					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	ALM	✓				✓				✓			✓					9	60
2	ANA		✓			✓					✓			✓				11	73
3	AR		✓				✓		✓				✓			✓		10	67
4	AA	✓				✓				✓			✓			✓		9	60
5	ALP			✓		✓					✓		✓				✓	13	87
6	AHP			✓			✓				✓			✓			✓	15	100
7	AD			✓			✓			✓				✓			✓	14	93
8	AIW		✓			✓				✓				✓		✓		11	73
9	CDP		✓			✓				✓			✓				✓	9	60
10	DIA			✓	✓					✓			✓			✓		10	67
11	DNF			✓			✓				✓			✓			✓	14	93
12	DNAS		✓			✓	✓				✓	✓		✓		✓	✓	13	87
13	EAP			✓			✓			✓			✓				✓	13	87
14	EGWR		✓			✓					✓		✓	✓				11	73
15	FAS			✓			✓			✓			✓			✓		12	80
16	FAW		✓		✓					✓			✓			✓		10	67
17	GBP	✓				✓					✓		✓			✓		10	67
18	JET		✓			✓					✓			✓			✓	13	87
19	KZP			✓			✓			✓				✓			✓	14	93
20	KAP		✓			✓					✓			✓		✓		11	73
21	MBT			✓		✓			✓				✓			✓		11	73
22	MK		✓				✓			✓			✓			✓		13	87
23	MAH		✓			✓					✓			✓			✓	12	80
24	NLR			✓			✓				✓			✓			✓	15	100
25	NDNH			✓			✓			✓			✓				✓	13	87
26	NIK		✓			✓				✓			✓			✓		10	67
27	ORH			✓		✓					✓			✓		✓		12	80
28	RD		✓				✓				✓			✓		✓		12	80
29	SGAP			✓		✓	✓				✓			✓			✓	15	100
30	S			✓		✓			✓				✓			✓		11	73
31	YFP			✓		✓				✓			✓				✓	12	80
32	ZDP	✓				✓				✓				✓			✓	14	93
Jumlah Skor																	382	2547	
Rata-rata																	11,93	79,59	

Berdasarkan perhitungan penilaian tes afektif peserta didik (kemampuan passing bawah) dalam hal ini pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGFU diperoleh nilai akhir rata-rata 79,59.

**b. Hasil Tes Kognitif Peserta Didik**

Tes yang dilakukan berpedoman pada lembar penilaian tes kognitif peserta didik berikut:

**Tabel 11. Hasil Tes Kognitif Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Soal No. 1				Soal No. 2				Soal No. 3				JML	NA
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ALM			✓			✓				✓			10	83
2	ANA				✓		✓					✓		9	75
3	AR			✓			✓					✓		8	67
4	AA			✓				✓					✓	10	83
5	ALP		✓			✓						✓		6	50
6	AHP			✓				✓				✓		9	75
7	AD				✓			✓					✓	11	92
8	AIW			✓			✓					✓		8	67
9	CDP				✓				✓			✓		11	92
10	DIA		✓					✓					✓	9	75
11	DNF				✓			✓			✓			9	75
12	DNAS			✓					✓				✓	11	92
13	EAP				✓		✓					✓		9	75
14	EGWR			✓					✓				✓	11	92
15	FAS				✓				✓				✓	12	100
16	FAW			✓				✓				✓		9	75
17	GBP		✓					✓				✓		8	67
18	JET			✓			✓					✓		8	67
19	KZP			✓				✓				✓		9	75
20	KAP				✓			✓			✓			9	75
21	MBT			✓					✓				✓	11	92
22	MK				✓			✓				✓		10	83
23	MAH			✓				✓					✓	10	83
24	NLR		✓						✓			✓		8	67
25	NDNH				✓			✓					✓	11	92
26	NIK			✓					✓			✓		10	83

27	ORH			✓					✓			✓		11	92
28	RD		✓						✓				✓	12	100
29	SGAP				✓					✓			✓	12	100
30	S			✓						✓			✓	10	83
31	YFP			✓					✓				✓	10	83
32	ZDP		✓							✓			✓	10	83
Jumlah Skor													311	2593	
Rata-rata													9.72	81.03	

Berdasarkan penilaian tes kognitif peserta didik (kemampuan passing bawah) dalam hal ini pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGFU diperoleh nilai rata-rata 81,03.

### c. Hasil Tes Psikomotor Peserta Didik

Tes yang dilakukan berpedoman pada lembar penilaian tes psikomotor peserta didik berikut

**Tabel 12. Hasil Tes Psikomotor 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	ALM				✓				✓				✓	9	75
2	ANA			✓				✓					✓	10	83
3	AR				✓				✓			✓		11	92
4	AA			✓				✓				✓		9	75
5	ALP				✓				✓			✓		10	83
6	AHP			✓					✓				✓	11	92
7	AD			✓				✓				✓		9	75
8	AIW				✓			✓				✓		11	92
9	CDP		✓					✓				✓		8	67
10	DIA			✓					✓			✓		10	83
11	DNF			✓					✓				✓	11	92
12	DNAS		✓					✓				✓		8	67
13	EAP			✓					✓				✓	11	92
14	EGWR				✓			✓				✓		10	83
15	FAS			✓					✓				✓	11	92

16	FAW			✓				✓				✓	11	92
17	GBP				✓			✓				✓	11	92
18	JET			✓				✓				✓	10	83
19	KZP				✓			✓			✓		10	83
20	KAP			✓				✓				✓	9	75
21	MBT			✓				✓				✓	11	92
22	MK				✓			✓				✓	11	92
23	MAH			✓				✓				✓	9	75
24	NLR				✓			✓				✓	11	92
25	NDNH			✓				✓				✓	9	75
26	NIK			✓				✓				✓	10	83
27	ORH				✓			✓				✓	11	92
28	RD		✓					✓				✓	10	83
29	SGAP				✓		✓					✓	10	83
30	S			✓				✓				✓	9	75
31	YFP			✓				✓				✓	10	83
32	ZDP				✓			✓				✓	12	100
Jumlah Skor													323	2693
Rata-rata													10.19	84.16

Berdasarkan penilaian tes psikomotor Peserta didik (kemampuan passing bawah) dalam hal ini pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGFU diperoleh nilai rata-rata 84,16.

**Tabel 13. Indikator Penilaian Gabungan**

NO	NAMA	AFEKTIF	PSIKOMOTOR	KOGNITIF	RATA-RATA NILAI
1	ALM	60	75	83	72,67
2	ANA	73	83	75	77,00
3	AR	67	92	67	75,33
4	AA	60	75	83	72,67
5	ALP	87	83	50	73,33
6	AHP	100	92	75	89,00
7	AD	93	75	92	86,67
8	AIW	73	92	67	77,33
9	CDP	60	67	92	73,00
10	DIA	67	83	75	75,00
11	DNF	93	92	75	86,67
12	DNAS	87	67	92	82,00
13	EAP	87	92	75	84,67

14	EGWR	73	83	92	82,67
15	FAS	80	92	100	90,67
16	FAW	67	92	75	78,00
17	GBP	67	92	67	75,33
18	JET	87	83	67	79,00
19	KZP	93	83	75	83,67
20	KAP	73	75	75	74,33
21	MBT	73	92	92	85,67
22	MK	87	92	83	87,33
23	MAH	80	75	83	79,33
24	NLR	100	92	67	86,33
25	NDNH	87	75	92	84,67
26	NIK	67	83	83	77,67
27	ORH	80	92	92	88,00
28	RD	80	83	100	87,67
29	SGAP	100	83	100	94,33
30	S	73	75	83	77,00
31	YFP	80	83	83	82,00
32	ZDP	93	100	83	92,00
Jumlah		2547	2693	2593	<b>81,59</b>
Rata-rata		79,59	84,16	81,03	

Berdasarkan penilaian tes gabungan afektif, kognitif, dan psikomotor Peserta didik (kemampuan passing bawah) dalam hal ini pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGFU diperoleh 27 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata keseluruhan 81,59.

#### A. Pembahasan Hasil Penelitian

##### 1. Indikator Keterlibatan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran yang Ingin dicapai

**Tabel 14. Indikator Keterlibatan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran yang ingin dicapai**

No	Peningkatan Pembelajaran Peserta didik	Jumlah	Target yang ingin di capai		Hasil Penelitian	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	Peserta didik yang aktif	32	25	78	26	81

	dalam pembelajaran				
2	Peserta didik yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru	25	78	26	81
3	Mampu memperagakan cara mengumpun dengan passing bawah	20	62	22	68
4	Mampu memperagakan cara menerima bola dengan passing bawah	20	62	23	71

Sikap peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya peserta didik kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus I 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. Perolehan nilai peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % (27 peserta didik) sudah mendapat nilai di atas 75 (KKM). Berdasarkan kondisi tersebut, maka proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bola voli untuk peserta didik.

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran passing bawah pada permainan bola voli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bola voli untuk kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Maka dari

hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran passing bawah permainan bola voli dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir 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 guru.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII E SMP N 1 Minggir diperoleh kesimpulan bahwa dari hasil observasi terhadap tingkat keaktifan peserta didik di lapangan diperoleh skor 10 dengan predikat keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran Sangat Baik (SB). Sedangkan dari hasil observasi peserta didik pada tes afektif, kognitif, dan psikomotor diperoleh nilai rata-rata kelas 81,59. Perolehan nilai peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % (27 peserta didik) sudah mendapat nilai di atas 75 (KKM). Berdasarkan kondisi tersebut, maka proses pembelajaran passing bawah permainan bola voli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bola voli untuk peserta didik.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti mengenai peningkatan proses pembelajaran passing bawah bola voli melalui metode pendekatan taktik (*TGFU*) pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Minggir Sleman.

2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini menjadi bahan penyelesaian pada pembelajaran selanjutnya. Adapun keterbatasan tersebut antara lain :

1. Faktor fisik siswa yang berbeda-beda sehingga menyebabkan pembuatan sasaran evaluasi agak kesulitan.
2. Selama ini pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi sehingga perlu adanya metode-metode pembelajaran yang baru, agar siswa dapat memahami konsep dan materi pembelajaran olahraga yang diberikan oleh guru.
3. PTK yang dilakukan hanya melalui satu siklus, bukan dua siklus, sehingga hasil masih bisa berubah jika peserta didik melalui siklus kedua dalam penerapan TGFU untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah mereka.
4. Observasi terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa hanya dilakukan oleh guru penjas, seharusnya dilakukan oleh guru dan orang lain (kolaborator).
5. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli saja. Pengaruh terhadap keterampilan lain dalam permainan bola voli mungkin belum terungkap sepenuhnya.

### **D. Saran**

Saran yang dapat penyusun berikan berdasarkan hasil penelitian ini

adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga baik materi permainan bola voli maupun materi permainan yang lainnya.
2. Bagi guru, agar dapat memodifikasi permainan dalam pembelajaran olahraga sehingga siswa merasa tertarik dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan.
3. Bagi sekolah, agar menyediakan atau memperbaiki sarana dan prasarana olahraga, sehingga siswa dapat menggunakan fasilitas olahraga.
4. Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2016). Pembelajaran Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Anandita. (2010). Mengenal Olahraga Voli. Bogor: Quadra.
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Arikunto, S. (2011). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Clemente, F., Rocha, R. F., & Korgaokar, A. (2012). *Teaching physical education: The usefulness of the teaching games for understanding and the constraints-led approach*. *Journal of Physical Education and Sport*, 12(4), 417–426. <https://doi.org/10.7752/jpes.2012.04062>
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Elkabumaini, N. & Sanjani, A. D. (2011). Ensiklopedi Mini Bola Voli. CV. Aulia Publishing, Bandung.
- Husadarta, H.J.S. (2011). Manajemen Pendidikan Jasmani. Bandung: CV. Alfabeta
- Hadziq, K. & Musadad, A. (2017). Penjas Orkes. Margahayu Permai, Bandung: Yrama Widya.
- Hidayat, W. (2017). Buku Pintar Bola Voli. Jakarta, Penerbit: Anugrah
- Indrawathi, N. L. P., Citrawan, I. W., & Santika, I. G. P. N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran 895
- Lutan, R. (2000). Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode. Jakarta DEPDIKBUD
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2006). *Teaching sport concepts and skills*. *United States of America: Human Kinetics*
- Nopembri, S. & Saryono. (2012). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: FIK UN.
- Nugraha, A. R. (2010). Atletik untuk Sekolah Menengah Pertama. Bandung: Alfabeta

- Paturusi, A. (2012). Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: PT Asri Mahasatya
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU). *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1(2), 97-110.
- Roji & Yulianti, E. (2017), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan , Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Rosdiani, D. (2013). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: CV Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2015). Kurikulum Pendidikan Penjas. Bandung: Alfabeta
- Samsudin (2008). Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: PT Pajar Interpratama.
- Suherman. (2019). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Kelas V SD Neger Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding*. Skripsi. UNY. Yogyakarta.
- Suryobroto, A. (2004). Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syarifudin. (1997). Pokok-Pokok Pengembangan Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Jakarta: PPLPTK, Ditjendikti, Depdikbud.
- Republik Indonesia. (2003). UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional UUD 1945.
- Winarno, dkk. (2013). Teknik Dasar Bermain Bola Voli. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wiradihardja, S. & Syarifudin (2017). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Wismarni, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Pada Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Pontianak. Skripsi. Yayasan Insan Cendekia Raya.
- Yusuf, S. (2004). Mental Higiene (Pengembangan Kesehatan Mental dalam Kajian Psikologi dan Agama). Bandung : Pustaka Bani Quraisy.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : HENDRAWAN SAPUTRA  
 NIM : 19601244056  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Ahmad Rithaudin, SPd. Jas, M.Dr.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	31/5/2023	- Revisi judul - Rancangan BAB1	<i>[Signature]</i>
2.	6/6/2023	- Revisi BAB 1	<i>[Signature]</i>
3.	12/06/2023	- Revisi BAB 1 - Rancangan BAB2	<i>[Signature]</i>
4.	20/06/2023	- Revisi BAB 1 - Revisi BAB 2.	<i>[Signature]</i>
5.	3/07/2023	- Revisi BAB 2 - Rancangan BAB3	<i>[Signature]</i>
6.	11/07/2023	- Revisi BAB 2 - Revisi BAB 3	<i>[Signature]</i>
7.	26/07/2023	- Pembuatan RPP	<i>[Signature]</i>
8.	5/8/2023	- Revisi BAB 4	<i>[Signature]</i>
9.	12/8/2023	- Melengkapi Daftar Isi DII.	<i>[Signature]</i>
10.	19/8/2023	- Revisi Akhir	<i>[Signature]</i>
11.	27/9/2023	- Persetujuan UJIAN TAS	<i>[Signature]</i>

Ketua Departemen POR

*[Signature]*  
 Dr. Hedi A. Hermawan, M. Ed.  
 NIP. 19770218 200801 1 002



## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin-cetak-peneli>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55181  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-511092  
Laman: [bk.uny.ac.id](http://bk.uny.ac.id) | [mail\\_humas\\_bk@uny.ac.id](mailto:mail_humas_bk@uny.ac.id)

Nomor : B.1517/UN34.16/Pl.01.04/2023

27 Juli 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. **Ahmad Nurtriatmo, S.Pd., M.Pd**  
SMP NEGERI 1 MINGGIR Prayan, Sendangsari, Kec. Minggir, Kab. Sleman Prov. D.I.  
Yogyakarta

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

Nama : Hendrawan Saputra  
NIM : 19601244056  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING BAWAH BOLA VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TGfU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 1 MINGGIR  
Waktu Penelitian : 31 Juli - 16 Agustus 2023

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,  
Mahasiswa dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP.19810926.200604.1.001

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



## Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### RPP

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Minggir Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga
Kelas	: VIII (delapan)
Semester	: 1 (satu)
Materi Pokok	: Permainan Bola Besar
Sub Materi	: Passing Bawah Bola Voli
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran (JP)/ 3 x 40 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
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, menalar, dan menyaji 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 DAN INDIKATOR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>
3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	3.1.1. Mengidentifikasi keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli 3.1.2. Memahami Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi
4.1 Mempraktikkan keterampilan passing bawah dengan konsep bermain (taktik) permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental	4.1.1. Mempraktikkan keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli 4.1.2. Mempraktikkan keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik mampu menunjukkan pentingnya berdoa yang diwujudkan dengan berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, kerjasama melalui sikap yang ditunjukkan sebelum, saat dan setelah pembelajaran
3. Peserta didik mampu menjelaskan tahap-tahap gerakan passing bawah dengan benar
4. Peserta didik mampu menjelaskan beberapa variasi gerakan passing bawah ke dalam permainan yang dimodifikasi
5. Peserta didik mampu melakukan variasi gerakan passing bawah dengan benar
6. Peserta didik mampu melakukan beberapa variasi gerakan passing bawah ke dalam permainan yang dimodifikasi

### D.MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Reguler:
  - a. Konsep berbagai gerak spesifik passing dalam permainan bola voli
    - 1) Gerak spesifik passing bawah bola voli
  - b. Permainan bola voli dalam bentuk permainan yang dimodifikasi
    - 1) Bermain bola voli dengan menggunakan setengah lapang dengan formasi *diamond*, dengan peraturan hanya boleh menggunakan passing bawah
    - 2) Bermain bola voli dengan menggunakan setengah lapang dengan formasi *diamond*, dengan peraturan menggunakan passing bawah secara bergantian
    - 3) Bermain bola voli dengan mengaplikasikan teknik passing bawah menggunakan satu lapangan penuh dengan jumlah pemain, waktu permainan, dan peraturan permainan yang resmi yang dimodifikasi.

#### **E. METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan	: Saintifik
Model	: TGFU ( <i>Teaching Games For Understanding</i> )
Metode pembelajaran	: Komando, latihan, bermain

#### **F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

1. Gambar :
  - a. Gambar teknik permainan passing bawah permainan bola voli
2. Cone : 20 buah
3. Peluit : 1 buah
4. Stopwatch : 1 buah
5. Bola : 7 bola voli, 10 bola plastik/spons
6. Tiang pancang : 2 buah, tinggi 2 meter
7. Net : 1 buah (modifikasi dari tali raffia)
8. Tanah lapang : lapangan sekolah, dsb

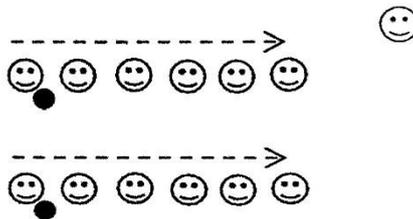
#### **G. SUMBER BELAJAR**

1. Muhajir. 2016. *PJOK (Buku guru)*. Jakarta: Kemdikbud Buku guru dan peserta didik SMP kelas VIII
2. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
3. Buku Paket Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas VIII SMP

## H.LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

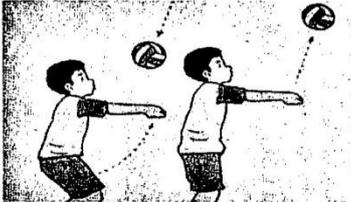
KEGIATAN PEMBELAJARAN		
<b>Pendahuluan</b>  Komando	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyiapkan peserta didik dalam barisan 2 atau 3 shaf (semua peserta didik dapat melihat guru)</li><li>2. Dipimpin berdoa untuk keselamatan dalam pembelajaran dan kebermanfaatan.</li><li>3. Mengecek kehadiran semua peserta didik dan menanyakan kesehatan mereka secara umum, serta mengukur denyut nadi.</li><li>4. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.</li><li>5. Memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat permainan bola voli untuk kebugaran jasmani, untuk membangun sikap kejujuran dan kerjasama (terlampir dalam jurnal)</li><li>6. Melakukan apersepsi dengan mengecek pemahaman peserta didik tentang permainan passing dalam bola voli dengan cara menanyakannya kepada peserta didik.</li><li>7. Melakukan pemanasan dengan permainan sederhana (<i>estafet bola</i>). Cara bermain:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 7 sampai 8 peserta didik.</li><li>b. Peserta didik diinstruksikan untuk membentuk baris sejajar 4 anak dan diikuti 7 sampai 8 anak berbanjar dibelakangnya.</li></ol></li></ol>	20 menit

- c. Tugas pemain paling belakang membawa bola untuk dibawa kebarisan depan, kemudian bola tersebut di *estafetkan* oleh orang selanjutnya dengan cara diberikan teman di belakangnya melalui samping kanan atau kiri badan.
- d. Untuk *finish* peserta didik yang awal mulanya dibarisan depan kembali menempati barisan paling depan.



- ☺ : Guru
- ☺ : Peserta didik
- : Bola

<p><b>Kegiatan Inti</b> (Komando, Bermain)</p> <p><b>Langkah 1</b> <i>Game 1</i> (25 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bebas menempatkan diri didalam area lapangan bila voli. Masing-masing anak menggunakan satu bola untuk di peragakan dengan cara bola dipantulkan vertikal ke tanah kemudian saat bola naik tangan siap menguasai bola untuk melakukan passing bawah.</li> <li>2. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih koordinasi gerak tangan dan bola agar bola tetap dalam penguasaan.</li> <li>3. Teknik yang digunakan adalah dengan passing bawah.</li> <li>4. Peserta didik yang sebelumnya melakukan pengamatan mencoba permainan yang sudah dilakukan peserta didik model peragaan.</li> <li>5. Kelompok peserta didik membuat analisis berbagai cara passing yang dilakukan model, terkait passing yang berhasil dan yang gagal dilakukan.</li> <li>6. Diharapkan peserta didik dapat membuat kesimpulan mengenai konsep gerak spesifik passing bawah.</li> </ol> 	80 menit
<p><b>Langkah 2.</b> <i>Question</i> (5 menit)</p> <p>(<i>Game appreciation</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kepada peserta didik :  G : “apa tujuan dari permainan ini?”  PD : “menjaga koordinasai bola supaya bola tetap dalam penguasaan”  G : “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan bola untuk dapat kalian terima?”  PD : “berusaha mengarahkan bola tepat pada penguasaan pak”  G : “bagaimana cara efektif untuk dapat menerima bola kemudian melakukan passing kembali?”  PD : “dengan cara mengikuti arah datangnya bola pak kemudian passing pak”</li> </ol>	

<p><b>Langkah 3</b> <i>Practice</i> (Latihan) (20 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berbaris sejajar dengan jumlah 5 anak</li> <li>2. Jarak antar peserta didik satu dengan pesertadidik lainnya sejauh 2 meter.</li> <li>3. Peserta didik melakukan passing bawah dengan memantulkan bola kearah dinding sebanyak 20 kali .</li> <li>4. Peserta didik melakukan secara bergantian sampai semua peserta didik melakukan.</li> <li>5. Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi teknik passing bawah, bisa arah bola, panjang pendek bola, tinggi rendah bola, dst.</li> </ol> 	
<p><b>Langkah 4</b> Game 2 (Bermain) (30 menit)  (making decisions, skill execution, performance)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan bola voli dengan dengan lapangan full 6 lawan 6.</li> <li>2. Peserta didik dibagi rata supayaimbang tiap tim.</li> <li>3. Permainan diawali dengan servis bawah.</li> <li>4. Tujuan dari permainan ini mencari poin dengan menjatuhkan bola di area lawan.</li> <li>5. Peraturan yang digunakan adalah hanya dengan passing bawah saja, tidak boleh menggunakan passing atas, smash, blocking, dsb.</li> <li>6. Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa <i>applause</i>, atau secara verbal "permainan yang sangat bagus"</li> </ol>	

	7. Untuk tim yang kalah diberi motivasi	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pendinginan dengan permainan lawan kata, dengan cara guru berkata mundur, peserta didik melakukan gerakan kedepan, dst.</li> <li>2. Peserta didik melakukan pemulihan/<i>recovery</i> dipimpin salah satu peserta didik pada bagian bagian tubuh yang banyak digunakan untuk bergerak.</li> <li>3. Guru memberikan timbal balik kepada peserta didik melalui motivasi untuk selalu berlatih setiap hari sampai bisa melakukan dengan benar.</li> <li>4. Guru beserta peserta didik menarik kesimpulan bersama sama tentang materi pembelajaran.</li> <li>5. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>6. Peserta didik bersama-sama guru berdoa</li> <li>7. Setiap kelompok mengembalikan alat ke tempat penyimpanan dengan tertib.</li> </ol> <p>Persiapan untuk mengikuti materi pelajaran berikutnya. (diberi waktu 10 menit)</p>	(10 menit)

## A. PENILAIAN

### 1. Jenis/teknik penilaian

#### a. Sikap (spiritual dan sosial) Sikap spiritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

#### b. Sikap sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

#### c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis (individu)	Pertanyaan tertulis berbentuk LKPD	Terlampir dalam lembar kerja peserta didik (LKPD)	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran ( <i>assessment of learning</i> )
2.	Penugasan (kelompok)	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis secara berkelompok	Terlampir dalam lembar kerja kelompok	Setelah pembelajaran Usai	Penilaian untuk pembelajaran ( <i>assessment for learning</i> )

d. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Mempraktikkan gerakan passing bawah	Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran ( <i>assessment of learning</i> )

Kepala Sekolah  
SMP N 1 Minggir



Hendrawan Saputra, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 19641011 198601 1 001

Sleman, 16 Juli 2023  
Mahasiswa Penelitian

Hendrawan Saputra

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Minggir Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga
Kelas	: VIII (delapan)
Semester	: 1 (satu)
Materi Pokok	: Permainan Bola Besar
Sub Materi	: Passing Bawah Bola Voli
Pertemuan	: 2
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran (JP)/ 3 x 40 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
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, menalar, dan menyaji 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 DAN INDIKATOR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>
3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	3.1.1. Mengidentifikasi keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli 3.1.2. Memahami Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi
4.1 Mempraktikkan keterampilan passing bawah dengan konsep bermain (taktik) permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental	4.1.1. Mempraktikkan keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli 4.1.2. Mempraktikkan keterampilan Teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik mampu menunjukkan pentingnya berdoa yang diwujudkan dengan berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, kerjasama melalui sikap yang ditunjukkan sebelum, saat dan setelah pembelajaran
3. Peserta didik mampu menjelaskan tahap-tahap gerakan passing bawah dengan benar
4. Peserta didik mampu menjelaskan beberapa variasi gerakan passing bawah ke dalam permainan yang dimodifikasi melalui permainan ~~hanya~~ TGFU
5. Peserta didik mampu melakukan variasi gerakan passing bawah dengan benar
6. Peserta didik mampu melakukan beberapa variasi gerakan passing bawah ke dalam permainan yang dimodifikasi

### D. MATERI PEMBELAJARAN

#### 1. Materi Reguler:

- a. Konsep berbagai gerak spesifik passing dalam permainan bola voli
  - 1) Gerak spesifik passing bawah bola voli
- b. Permainan bola voli dalam bentuk permainan yang dimodifikasi
  - 1) Bermain bola voli dengan menggunakan setengah lapang dengan formasi *diamond*, dengan peraturan hanya boleh menggunakan passing bawah
  - 2) Bermain bola voli dengan menggunakan setengah lapang dengan formasi *diamond*, dengan peraturan menggunakan passing bawah secara bergantian
  - 3) Bermain bola voli dengan mengaplikasikan teknik passing bawah menggunakan satu lapangan penuh dengan jumlah pemain, waktu permainan, dan peraturan permainan yang resmi yang dimodifikasi.

#### **E. METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan	: Saintifik
Model	: TGFU ( <i>Teaching Games For Understanding</i> )
Metode pembelajaran	: Komando, latihan, bermain

#### **F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

1. Gambar :
  - a. Gambar teknik permainan passing bawah permainan bola voli
2. Cone : 20 buah
3. Peluit : 1 buah
4. Stopwatch : 1 buah
5. Bola : 5 bola voli, 10 bola plastik/spons
6. Tiang pancang : 2 buah, tinggi 2 meter
7. Net : 1 buah (modifikasi dari tali raffia)
8. Tanah lapang : lapangan sekolah, dsb

#### **G. SUMBER BELAJAR**

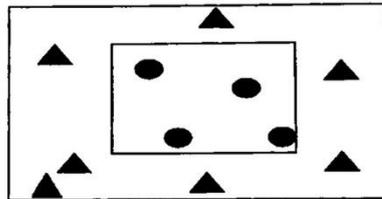
1. Muhajir. 2016. *PJOK (Buku guru)*. Jakarta: Kemdikbud Buku guru dan peserta didik SMP kelas VIII
2. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
3. Buku Paket Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas VIII SMP

## H.LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
<b>Pendahuluan</b>  Komando	1. Menyiapkan peserta didik dalam barisan 2 atau 3 shaf (semua peserta didik dapat melihat guru) 2. Dipimpin berdoa untuk keselamatan dalam pembelajaran dan kebermanfaatannya. 3. Mengecek kehadiran semua peserta didik dan menanyakan kesehatan mereka secara umum, serta mengukur denyut nadi. 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu. 5. Memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat permainan bola voli untuk kebugaran jasmani, untuk membangun sikap kejujuran dan kerjasama (terlampir dalam jurnal) 6. Melakukan apersepsi dengan mengecek pemahaman peserta didik tentang permainan passing dalam bola voli dengan cara menanyakannya kepada peserta didik. 7. Melakukan pemanasan dengan permainan sederhana ( <i>melempar dan menangkap bola menggunakan kedua tangan</i> ). Cara bermain: a. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 7 sampai 9 anak, untuk melakukan permainan pemanasan yang diantaranya 4 orang sebagai pemain dalam, dan 5 orang untuk pemain luar.	20 menit

	<p>b. Peserta didik diinstruksikan untuk bermain menggunakan gerak dasar passing antar pemain luar, dan tugas pemain dalam adalah berusaha merebut bola yang sedang dalam permainan.</p> <p>c. Pemain dalam tidak boleh melewati batas yang telah ditentukan.</p> <p>d. Tugas pemain luar adalah mengumpan bola dengan passing</p>	
--	--	--

bawah dan berusaha untuk tidak jatuh atau direbut pemain dalam.



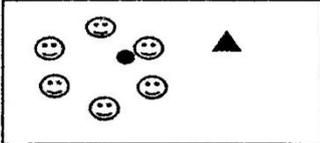
Keterangan:

= pemain luar

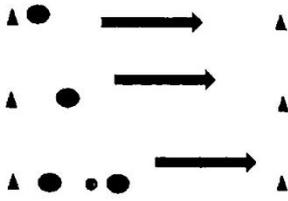
● = pemain dalam

- e. Peserta didik yang gagal mempertahankan bola akan bergantian menjadi pemain dalam.
8. Kemudian dilakukan secara bergantian
9. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, baik kompetensi sikap spiritual dan sosial dengan observasi dalam bentuk jurnal, kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan.

<p><b>Kegiatan Inti</b> (Komando, Bermain)</p> <p><b>Langkah 1</b> <i>Game 1</i> (25 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan bola voli dengan formasi <i>diamond</i> yang ditandai dengan cone atau simpai untuk tiap peserta didik (menunjuk beberapa peserta didik untuk menjadi model, peserta didik yang lain mengamati).</li> <li>2. Tujuan dari permainan ini adalah kekompakan dan tanggung jawab supaya bola tidak jatuh ke tanah.</li> <li>3. Teknik yang digunakan adalah dengan passing bawah.</li> <li>4. Peserta didik yang sebelumnya melakukan pengamatan mencoba permainan yang sudah dilakukan peserta didik model peragaan.</li> <li>5. Kelompok peserta didik membuat analisis berbagai cara passing yang dilakukan model, terkait passing yang berhasil dan yang gagal dilakukan.</li> <li>6. Diharapkan peserta didik dalam kelompok dapat membuat kesimpulan mengenai konsep gerak spesifik passing bawah.</li> </ol>	<p>80 menit</p>
---	--	-----------------

	<p>7. Komunikasikan dengan guru dan peserta didik lain</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ket:  ☺ : Peserta didik (model)  ▲ : Guru  ● : Bola (modifikasi)</p>	
--	--	--

<p><b>Langkah 2.</b> <b>Question</b> (5 menit)</p>	<p>1. Guru menanyakan kepada peserta didik :</p> <p>G : “apa tujuan dari permainan ini?”</p> <p>PD : “kerjasama menjaga bola supaya tidak jatuh”</p>	
<p>(<i>Game appreciation</i>)</p>	<p>G: “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman dapat menerima bola?”</p> <p>PD : “berusaha mengarahkan bola tepat pada teman pak”</p> <p>G : “bagaimana cara efektif untuk dapat menerima bola kemudian melakukan passing kembali?”</p> <p>PD : “dengan cara mengikuti arah datangnya bola pak kemudian passing pak”</p>	

<p><b>Langkah 3</b> <i>Practice</i> (Latihan) (20 menit)  (Tactical awareness)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibagi berpasangan.</li> <li>2. Jarak apemain satu dengan pasangannya sejauh 3 meter.</li> <li>3. Peserta didik melakukan passing bawah dengan pasangannya untuk membawa bola dari <i>cone</i> satu ke arah <i>cone</i> lainnya .</li> <li>4. Peserta didik melakukan secara bergantian sampai semua peserta didik melakukan.</li> <li>5. Jika sudah selesai melakukannya kembali arah <i>cone</i> satu, dengan melakukan passing bawah.</li> <li>6. Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi teknik passing bawah, bisa arah bola, panjang pendek bola, tinggi rendah bola, dst.</li> </ol>  <p>Ket : ▲ : Cone ● : Peserta didik ● : Bola</p>	
<p><b>Langkah 4</b> Game 2 (Bermain) (30 menit) (making decisions, skill execution, performance)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan bola voli dengan dengan lapangan full 6 lawan 6.</li> <li>2. Peserta didik dibagi rata supaya imbang tiap tim.</li> <li>3. Permainan diawali dengan servis bawah.</li> <li>4. Tujuan dari permainan ini mencari poin dengan menjatuhkan bola di area lawan</li> <li>5. Peraturan yang digunakan adalah hanya dengan passing bawah dan passing atas saja, tidak boleh</li> </ol>	

	<p>smash, blocking, dsb.</p> <p>6. Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa <i>applause</i>, atau secara verbal "permainan yang sangat bagus"</p> <p>7. Untuk tim yang kalah diberi motivasi</p>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pendinginan dengan permainan lawan kata, dengan cara guru berkata mundur, peserta didik melakukan gerakan kedepan, dst.</li> <li>2. Peserta didik melakukan pemulihan/<i>recovery</i> dipimpin salah satu peserta didik pada bagian bagian tubuh yang banyak digunakan untuk bergerak.</li> <li>3. Guru memberikan timbal balik kepada peserta didik melalui motivasi untuk selalu berlatih setiap hari sampai bisa melakukan dengan benar.</li> <li>4. Guru beserta peserta didik menarik kesimpulan bersama sama tentang materi pembelajaran.</li> <li>5. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>6. Peserta didik bersama-sama guru berdoa</li> <li>7. Setiap kelompok mengembalikan alat ke tempat penyimpanan dengan tertib.</li> </ol> <p>Persiapan untuk mengikuti materi pelajaran berikutnya. (diberi waktu 10 menit)</p>	10 menit

## A. PENILAIAN

### 1. Jenis/teknik penilaian

#### a. Sikap (spiritual dan sosial) Sikap spiritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

#### b. Sikap sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

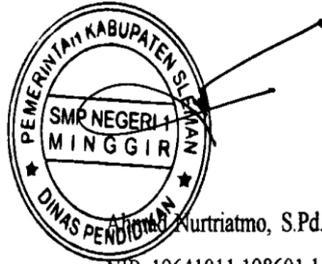
#### c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis (individu)	Pertanyaan tertulis berbentuk LKPD	Terlampir dalam lembar kerja peserta didik (LKPD)	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran ( <i>assessment of learning</i> )
2.	Penugasan (kelompok)	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis secara berkelompok	Terlampir dalam lembar kerja kelompok	Setelah pembelajaran Usai	Penilaian untuk pembelajaran ( <i>assessment for learning</i> )

d. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Mempraktikkan gerakan passing bawah dan passing atas	Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran ( <i>assessment of learning</i> )

Kepala Sekolah  
SMP N 1 Minggir



Ahmad Nurriatmo, S.Pd., M.Hum  
NIP. 19641011 198601 1 001

Sleman, 16 Juli 2023  
Mahasiswa Penelitian

Hendrawan Saputra

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Minggir  
Mata Pelajaran : PJOK  
Kelas / Semester : VIII / 2  
Materi Pokok : Passing bawah bola voli  
Pertemuan Ke- : 3

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan, teknologi, seni, budaya terikat fenomena dan kejadian tampakmata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurangi, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola Besar	3.1.1. Mengidentifikasi keterampilan teknik dan taktik pada materi <i>passing</i> bawah dalam

<p>4.1 Mempraktikkan keterampilan passing bawah dengan konsep dasar bermain (taktik) permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental</p>	<p>permainan bola voli.</p> <p>3.1.2. Memahami teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi.</p> <p>4.1.1. Mempraktikkan keterampilan teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli.</p> <p>4.1.2. Mempraktikkan keterampilan teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi.</p>
---	---

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Tujuan pembelajaran KI 3 & KI 4

Terdapat 4 unsur didalam proses pembelajaran yaitu,

1. *Audience* adalah peserta didik. *Audience* disini merupakan subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. *Audience* disini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Minggir
2. *Behaviour* adalah tingkah laku peserta didik, dalam konteks ini peserta didik menyimak apa yang dijelaskan oleh guru.
3. *Conditioning*, yaitu keadaan yang harus dipenuhi dan dikerjakan peserta didik pada saat dilakukan pembelajaran. Dalam konteks ini peserta didik mengerjakan / mempraktikkan apa yang telah dijelaskan oleh guru diawal agar tercapai suatu perubahan perilaku yang diharapkan.
4. *Degree* adalah Hal ini dimaksudkan untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah belajar. *Degree* juga merupakan tingkat penampilan yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah melalui suatu rangkaian proses

pembelajaran. Seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi yang diberikan.

#### **D. Materi Pembelajaran**

Mempersiapkan serangan permainan Bola Voli dengan fokus pembelajaran posisi dasar dan *passing* dengan tujuan *passing* dapat dilambungkan dengan ada salah satu dari tim yang menangkap bola tersebut di area dalam lapangan yang sudah ditentukan (apabila bola tertangkap maka point bertambah pada tim tersebut).

- Permainan bola voli dengan materi *passing* bawah ini menekankan pada pendekatan taktik peserta didik
- *Passing* adalah sebagai upaya untuk mengoper bola sebaik-baiknya kepada pengumpan

Melakukan *passing* bawah ketika bola datang dengan arah melambung agar teman 1 tim bisa menangkapnya. Jadi ketika bola sudah berhasil di *passing* oleh salah satu teman tapi bola tidak bisa ditangkap maka point akan bertambah untuk lawan. Begitu juga sebaliknya. Dalam materi pembelajaran ini adalah *passing* bawah.

#### **E. Model/Metode Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran : *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Metode : TGfU

Model : Pendekatan Taktik

#### **F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media Pembelajaran pembelajaran
  - a. Gambar keterampilan *passing* bawah
  - b. Model peserta didik atau guru yang memperagakan keterampilan *passing* bawah dengan menggunakan taktik
2. Alat Pembelajaran
  - a. Lapangan voli yang dimodifikasi

- b. Bola voli
- c. Peluit
- d. Stopwatch
- e. Net
- f. Kun

#### **G. Sumber Belajar**

1. Muhajir. Buku Peserta didik Pendidikan Jasmani. Olahraga, dan Kesehatan, SMP/MTs Kelas VII. Edisi revisi, hal 24-39; Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI. 2016.
2. Muhajir. Buku Guru Pendidikan Jasmani. Olahraga, dan Kesehatan, SMP/MTs Kelas VII, Edisi revisi, hal 27-45; Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI, 2016.
3. Linda L. Griffin, Stephen A. Mitchel, Judith L. Oslin. Buku. *Teaching Sport Concepts and Skills*. 1954. Champaign, IL: Human Kinetics P.O.
4. Yuyun Yudiana & Toto Subrata. Modul Permainan Bola Voli. 2010. Fakultas Pendidikan Olahraga dan kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

#### **H. Kegiatan Pembelajaran**

##### **I. PERTEMUAN 1**

###### **Pendahuluan : 15 menit**

1. Berbaris, berhitung
2. Berdoa, presensi, dan apersepsi
3. Memberikan motivasi dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
4. Mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari
6. Menjelaskan lingkup penilaian, yaitu tes sikap, pengetahuan dan keterampilan

7. Melakukan pemanasan dalam bentuk permainan
  - a. Dilakukan pemanasan dalam bentuk permainan bertujuan sekaligus berlatih dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan gerak passing bawah
  - b. Pemanasan ini dinamakan "si kucing mencari mangsa"
    - (i) Dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok 12 peserta didik
    - (ii) Kelompok A dan B menentukan 4 orang peserta didik untuk bermain sebagai kucing
    - (iii) Tugas kucing adalah merebut bola yang sedang dimainkan oleh teman-temannya
    - (iv) Para peserta didik yang memainkan bola diberikan peraturan harus mengumpan bola kepada teman yang lain agar tidak direbut oleh si kucing, adalah dengan cara melempar bola dengan posisi lutut agak di tekuk dan di lempar dari bawah kearah depan teman yang mau di lempari bola (posisi seperti mau melakukan passing bawah)
    - (v) Apabila kucing berhasil merebut bola, kemudian teman yang gagal mengumpan bola tersebut harus bergantian menjadi kucing. Begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan.

**Inti : 90 menit**

Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai berikut :

1. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

Durasi waktu : 20 menit

Permainan : 3 vs 3

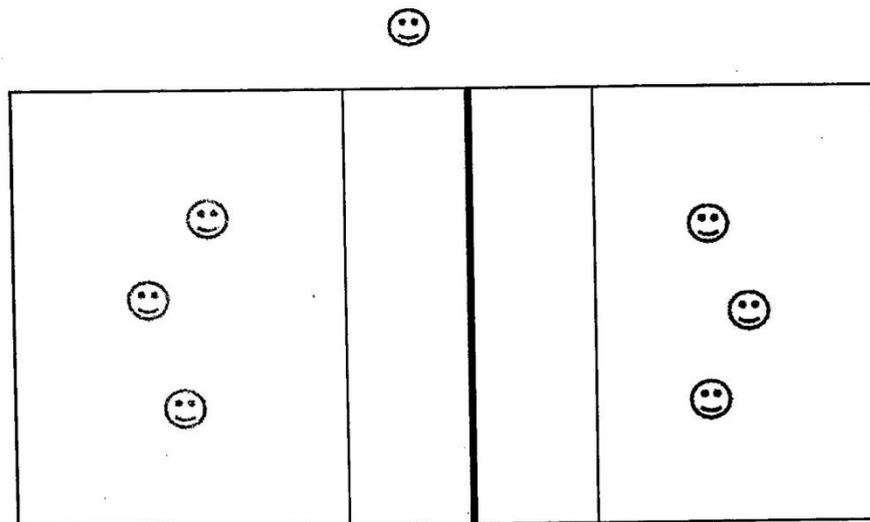
Tujuan Aktifitas : Mempersiapkan bola untuk serangan

Kondisi : Lapangan menggunakan lapangan voli yang dimodifikasi ; permainan diawali dengan servis dari

salah satu tim yang menang suit. Kemudian cara bermainnya dengan menerima servis lawan (mepassing bola) yang diarahkan melambung agar teman bisa menangkapnya.

Catatan

: Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. Kemudian setiap tim memiliki kesempatan untuk melakukan servis sebanyak 15 kali dengan *rolling*. Tim A yang sedang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima servis lawan dengan mepassing bola melambung supaya teman 1 tim bisa menangkap bola tersebut. Peserta didik yang gagal melakukan servis boleh mencoba kembali sebanyak 2 kali. Setelah sudah melakukan servis sebanyak 15 kali dihitung berapa kali tim lawan berhasil mepassing bola. Selanjutnya tim B melakukan sama seperti tim A dan di hitung berapa kali tim B berhasil melakukan passing melambung yang ditangkap oleh teman satu tim. Jika bola gagal di passing, maka point untuk lawan. Perolehan skor yang terbanyak dari keberhasilan mepassing bola dari kedua tim tersebutlah yang menjadi pemenangnya. Tim yang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima bola dari lawan dan mengarahkan bola yang di *passing* melambung ke atas supaya bisa ditangkap oleh teman satu tim. Apabila bisa menangkap maka point tersebut akan bertambah bagi tim yang berhasil. Formasi permainan membentuk setengah lingkaran. Dengan catatan servis yang digunakan adalah servis yang paling dasar dan sangat mudah yaitu servis bawah.



Keterangan :

Peserta didik :



Guru :



garis pembatas : \_\_\_\_\_

net : **\_\_\_\_\_**

2. *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Durasi waktu : 10 menit

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

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

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

A : geser ke kanan atau ke kiri usahakan bola dihadapi supaya bola bisa dipassing kearah teman 1 tim.

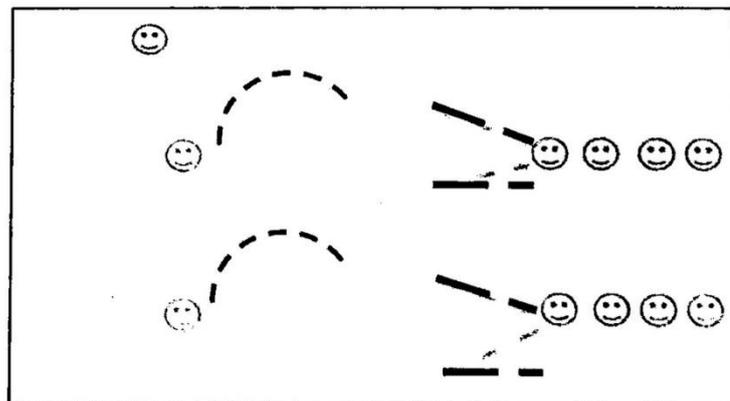
Q : Mengapa arah bola harus melambung keatas?

A : supaya bola bisa ditangkap oleh teman 1 tim.

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan : latihan *drill passing* bawah dengan geser ke kanan/kiri terlebih dahulu baru di beri bola yang dibimbing oleh guru bisa dilakukan dengan teman juga. Apabila dirasa sudah bisa kemudian yang ke-dua Bola dilambungkan baru peserta didik geser ke kanan/kiri dengan melihat teman yang melambungkan bola dan melakukan passing bawah. Baru *drill passing* dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1 grupnya dengan saling berhadapan.



A : geser ke kanan atau ke kiri usahakan bola dihadapi supaya bola bisa dipassing kearah teman 1 tim.

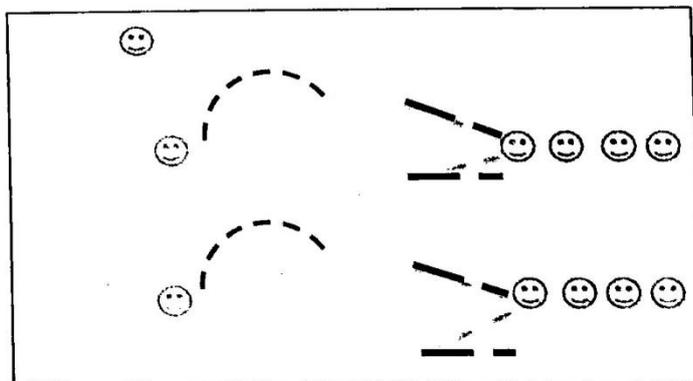
Q : Mengapa arah bola harus melambung keatas?

A : supaya bola bisa ditangkap oleh teman 1 tim.

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan : latihan *drill passing* bawah dengan geser ke kanan/kiri terlebih dahulu baru di beri bola yang dibimbing oleh guru bisa dilakukan dengan teman juga. Apabila dirasa sudah bisa kemudian yang ke-dua Bola dilambungkan baru peserta didik geser ke kanan/kiridengan melihat teman yang melambungkan bola dan melakukan passing bawah. Baru *drill passing* dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1 grupnya dengan saling berhadapan.



Keterangan :

Guru : ☺

geser ke kanan :

Peserta didik : ☺

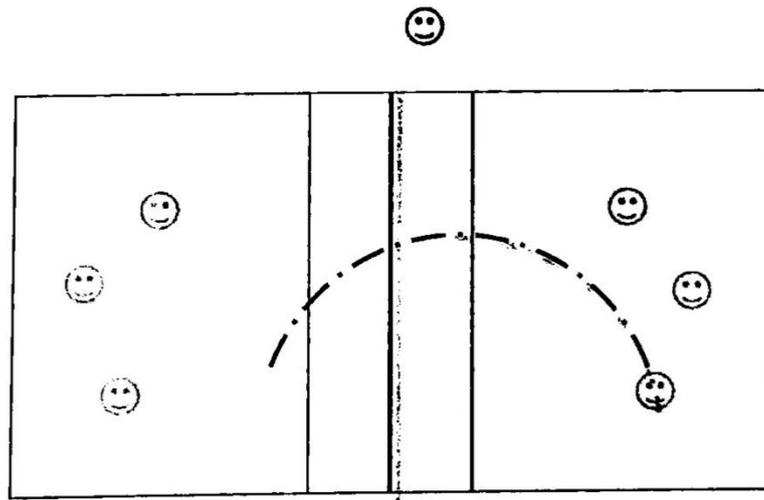
geser ke kiri :

Bola dilambungkan kekanan/kekiri :



4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan *drill* kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan.

Durasi waktu : 35 menit



Keterangan:

Peserta didik (☺)

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru : ☺

net : \_\_\_\_\_

### **Penutup 15 menit**

#### **1. Melakukan *cooling down***

Yaitu pendinginan melalui permainan, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok bertugas melakukan estafet bola kearah belakang dengan cara melewatkan bola lewat kolong kakinya. Sampai peserta didik terakhir kemudian peserta didik terakhir mengembalikan bola ke peserta didik depannya dengan posisi duduk. Permainan berakhir ketika sampai ke pemain pertama.

#### **2. Memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik**

### **PERTEMUAN KE 2**

#### **Pendahuluan : 15 menit**

1. Baris, berhitung
2. Berdoa, presensi, dan apersepsi
3. Memberikan motivasi dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
4. Mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari
6. Menjelaskan lingkup penilaian, yaitu tes sikap, pengetahuan dan keterampilan
7. Melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis

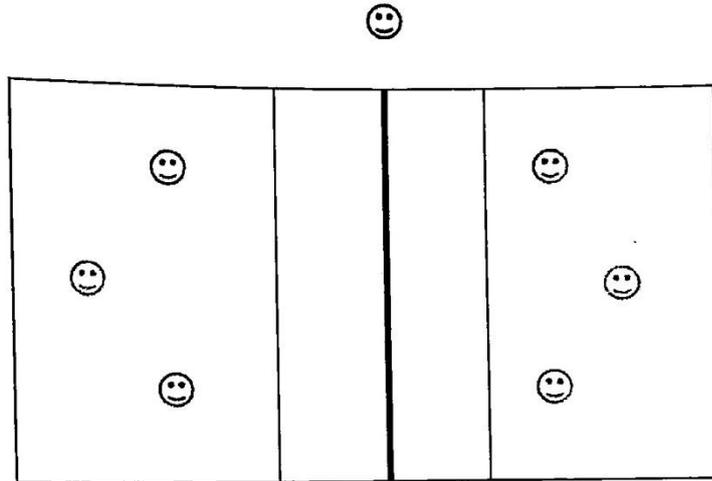
#### **Inti : 90 menit**

Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sebagai berikut :

1. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

Durasi waktu : 20 menit

- Permainan : 3 vs 3
- Tujuan Aktifitas : Mempersiapkan bola untuk serangan
- Kondisi : Lapangan menggunakan lapangan voli yang dimodifikasi ; permainan diawali dengan servis dari salah satu tim yang menang suit. Kemudian cara bermainnya dengan menerima servis lawan (mepassing bola) yang diarahkan melambung agar teman bisa menangkapnya.
- Catatan : Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. Tim yang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima bola dari lawan dan mengarahkan bola yang di *passing* melambung ke atas supaya bisa ditangkap oleh teman satu tim. Apabila bola bisa tertangkap maka point tersebut akan bertambah bagi tim yang berhasil. Dalam hal ini bila dikatakan berhasil mendapatkan point bila tim bisa melakukan passing melambung dan bola bisa tertangkap tanpa harus bergeser /melangkah. Formasi permainan membentuk setengah lingkaran. Kemudian permainan dilakukan dengan game 15, bagi tim yang sudah berhasil mencapai skor 15 itulah yang menjadi pemenang.



Keterangan :

Peserta didik :                       garis pembatas : \_\_\_\_\_  
 Guru :                       net : \_\_\_\_\_

2. *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Durasi waktu : 10 menit

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

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

Q : Apa yang dibutuhkan agar bola bisa ditangkap dengan mudah oleh teman I tim?

A : *mepassing* bola dengan melambung (kearah atas)

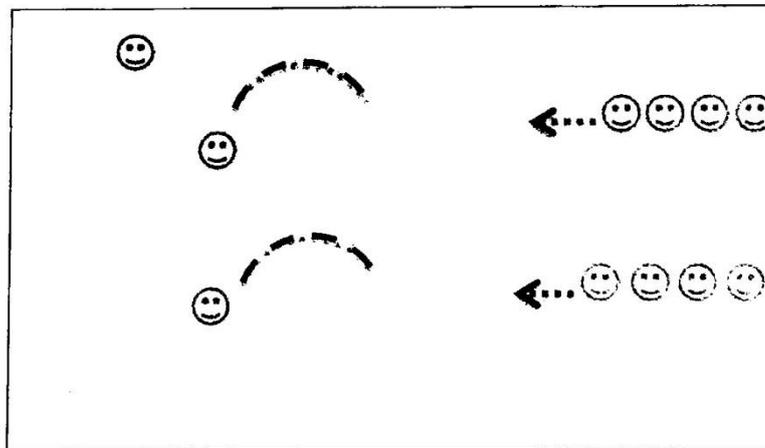
Q : Apabila bola berada jauh di depan dan anda tidak sampai untuk *mepassing* apa yang harus anda lakukan?

A : geser maju kedepan supaya bola bisa diraih untuk di *passing*

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan : latihan *drill passing* bawah dengan cara bola dilambungkan baru peserta didik geser ke kanan/kiri dengan melihat guru atau bisa juga teman 1 tim yang melambungkan bola dan melakukan *passing* bawah. Kemudian *passing* dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1 grupnya dengan saling berhadapan. Bola dilambungkan dengan jarak 1 meter dari jarak yang didepan (yang siap akan mempassing bola) agar peserta didik dapat bergerak maju kedepan untuk mempassingnya.

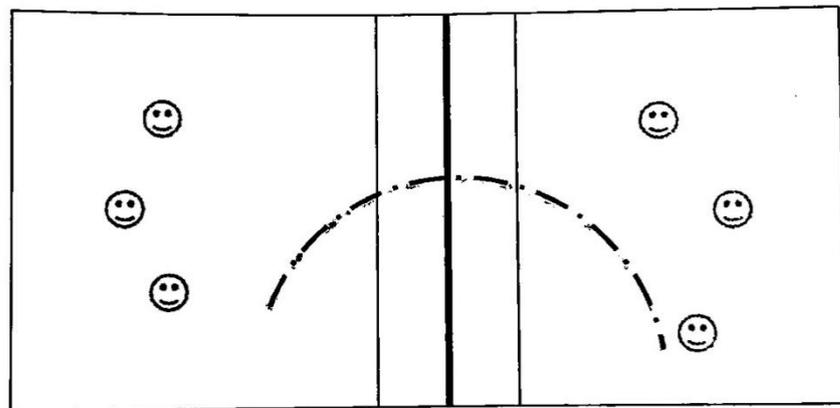


Keterangan : guru : ☺ geser kedepan : ←...

peserta didik ☺ bola dilambungkan kedepan : - - -

4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan *drill* kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan.

Durasi waktu : 35 menit



Keterangan:

Peserta didik 

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru : 

net : 

#### Penutup 15 menit

##### 1. Melakukan *cooling down*

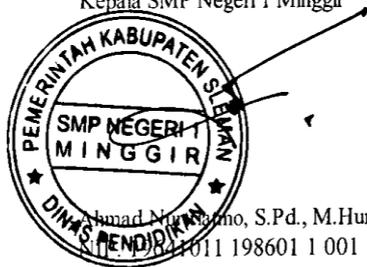
- Berpasangan melakukan gerakan saling menarik. Saling berhadapan berpegangan bahu, kaki di buka selebar bahu kemudian tarik sampai badan condong kedepan.
- Masih berpasangan berpegangan tangan dengan posisi badan yang masih sama kemudian saling tarik kearah samping dengan bergantian kanan dan kiri

- Gerakan mengayunkan kedua tangan secara bergantian posisi kaki sejajar badan membungkuk kedepan pandangan kebawah, lalu kakidisilangkan secara bergantian kanan dan kiri.
- Posisi badan masih sama hanya di ganti dengan mengayunkan kedua tangan kearah samping secara bersamaan.

2. Memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 1 Minggir



Muhammad Nur Hafidza, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 1986011001

Sleman, 17 Juli 2023

Mahapeserta didik

Hendrawan Saputra

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian



Peneliti menjelaskan materi di ruang kelas



Peneliti menjelaskan rancangan pembelajaran di lapangan



Peserta didik mempraktikkan gerak passing bawah secara individu



Peserta didik mempraktikkan passing bawah secara berkelompok



Dokumentasi peneliti dengan observator dan peserta didik