

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TGFU PADA SISWI KELAS VIII SMP NEGERI 11 MUARO JAMBI

<sup>1</sup>Faizal Chan  
<sup>2</sup>Yuli Indrayeni

*Correspondence:* Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Jambi,  
Jambi, Indonesia  
E-mail: [Faizal.Chan@yahoo.co.id](mailto:Faizal.Chan@yahoo.co.id)

### Abstrak

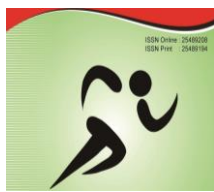
*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) pada kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Muaro Jambi. Subjek yang diteliti sebanyak 20 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu, lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) dapat meningkatkan proses pembelajaran passingbawah kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi. Hasi penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan menggunakan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) siswa menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas 82,6% (Sangat Baik) kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah semakin baik. Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu pendekatan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) dapat meningkatkan kemampuan passing bawah dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi.*

**Kata Kunci:** TGFU, Passing Bawah, Pendekatan

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses dalam mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan dapat berfungsi dalam kehidupan masyarakat Hamalik (2010). Pendidikan dapat berupa pendidikan formal dan pendidikan informal. Perkembangan ilmu pendidikan pada saat ini berkembang begitu cepat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk membangun aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum ia merupakan subsistem pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditunjukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik. Pengembangan aspek tersebut harus dikenalkan



dan dibiasakan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. Salah satu pengenalannya melalui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah. Menurut Samsudin (2008), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Banyak yang menganggap, kurang penting mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjaskes) yang diajarkan disekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis.

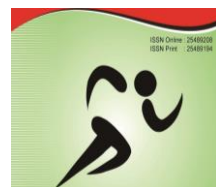
Olahraga adalah bentuk kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan perlombaan dan kegiatan jasmani yang insentif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal. Untuk mencapai sasaran tersebut pendidikan jasmani pendidikan jasmani dan olahraga diberikan dalam bentuk formal yakni termasuk kedalam kurikulum pendidikan sehingga harus mampu memberikan sumbangan yang positif dan efektif bagi pertumbuhan nilai-nilai pokok manusia yang merupakan kekuatan pendorong bagi terciptanya generasi muda sebagai tunas bangsa yang lebih baik lebih bertanggung jawab, lebih kuat jiwa dan raga, lebih berkepribadian.

Ruang lingkup pendidikan jasmani yang termasuk dalam permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, kasti, bola voli, sepak bola, atletik serta aktivitas lainnya. Modifikasi pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan penekanan pada berbagai aspek, seperti materi, alat, ukuran lapangan, bentuk, jumlah pemain. Dengan modifikasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar minat atau partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Pembelajaran bola voli harus dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dan tentunya diperlukan program perencanaan dan metode yang benar pula, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bola voli adalah pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU). 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 mepedulikan teknik permainan itu sendiri.

Berdasarkan pengalaman penulis selama 2 bulan mengajar sebagai guru PPL di SMP Negeri 11 Muaro Jambi, penulis melihat kurangnya keterampilan



siswi saat melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Tampak dari hasil pengamatan siswi yang melakukan *passing* bawah belum mampu mengontrol bola yang akan diberikan kepada lawan, bahkan tidak jarang juga *passing* bawah yang dilakukan tidak sampai menyebrangi net sehingga untuk memperoleh hasil yang baik dari segi prestasi permainan bola voli masih cukup sulit untuk diraih oleh para siswi pemain bola voli di SMP Negeri 11 Muaro Jambi baik dalam kegiatan olahraga disekolah maupun dalam kancah pertandingan dengan sekolah lain.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui pendekatan TGFU pada siswi kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi”. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah pendekatan TGFU dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi?”.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pendekatan TGFU dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi.

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

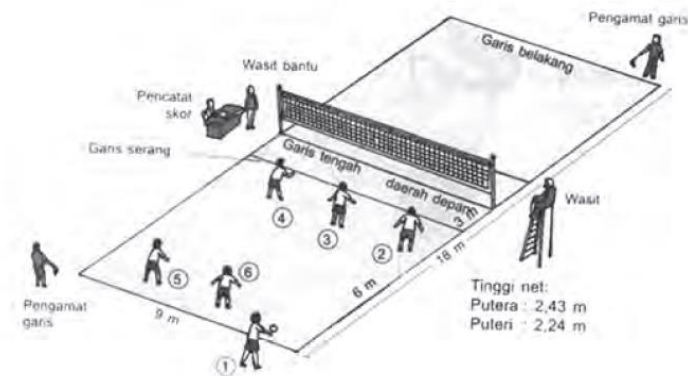
Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, Anni (2006). Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor, Munadi (2010). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk yaitu perubahan pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan individu yang belajar. Bloom (1956) sebagaimana dikutip dalam Munadi (2010) mengklasifikasi hasil belajar dalam tiga domain, yaitu:

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

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam melakukan servis bawah serta perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Dalam sistem pendidikan salah satu pelajaran pilihan olahraga yang tercatat dalam sistem kurikulum dan sangat digemari oleh para siswa saat ini diantaranya yaitu olahraga bola voli. Selain itu, dalam rangka pengembangan bakat dan potensi diri siswa-siswa, suatu lembaga pendidikan menyelenggarakan suatu program guna mengatasi masalah tersebut seperti halnya program-program pengembangan diri yang dapat di pilih sesuai bakat atau potensi diri yang dimiliki masing-masing siswa-siswi disuatu lembaga. Salah satu pengembangan diri yang banyak diminati oleh siswa-siswi yaitu pengembangan diri olahraga bola voli. Bola voli adalah merupakan olahraga yang didalamnya melibatkan gerakan yang berulang-ulang dan terstruktur. Permainan bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan dengan menggunakan tangan.

Permainan bola voli ini dimainkan dilapangan berbentuk persegi panjang permainan ini dimainkan oleh 6 orang pemain utama dalam setiap regu. Permainan ini diawali dengan servis dari salah satu regu sesuai ketentuan yang diberikan oleh wasit. Para pemain harus berada pada rotasi yang benar sebelum servis dilakukan. Setelah servis dilakukan, para pemain diperolehkkan untuk bermain diposisi manapun.

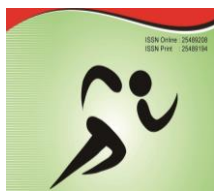


Gambar 1. Lapangan bola voli, Dieter (2007)

Teknik dasar yang dimiliki oleh seorang atlet sangat menentukan dalam kecakapan seseorang dalam permainan bola voli. Kemudian menurut, Ahmadi (2007) menjelaskan teknik-teknik dasar permainan bola voli adalah sebagai berikut:

#### a. Service

Nuril Ahmadi (2007) mengemukakan bahwa servis adalah pukulan yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah



terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan servis berperan besar untuk memperoleh poin. Ada beberapa jenis servis dalam permainan bolavoli, di antaranya servis tangan bawah (*underhand service*), servis tangan samping (*side hand service*), servis atas kepala (*over head service*), servis mengambang (*floating service*), dan servis loncat (*jump service*).

#### b. *Passing*

*Passing* adalah upaya sesorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoporkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri, Ahmadi (2007). *Passing* ada 2 jenis yaitu *passing* bawah dan *passing* atas jarang sekali digunakan untuk menerima bola servis, hal ini dikarenakan jika menerima bola yang kencang tangan sepenerima resiko cedera karena *passing* atas dominan menggunakan jari-jari tangan. Karena itu penerima servis harus mengetahui jenis servis yang digunakan dan arah bola, agar dapat berpindah dengan cepat ke posisi terbaik untuk menerima bola dan mengarahkan sesuai dengan arah sasaran yang tepat. Jika seorang pemain tidak dapat menerima servis dengan baik dan benar maka kemungkinan besar poin bertambah untuk tim lawan.

#### c. *Smash*

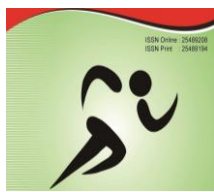
Mariyanto (2006) *smash* adalah pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul dengan tajam kebawah.

Menurut Ahmadi (2012) *smash* adalah bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai suatu tim. Ahmadi (2007) menjelaskan bahwa pukulan smash terdiri dari beberapa macam, antara lain sebagai berikut:

1. Pukulan serangan frontal, arah pukulan bola atau jalannya bola sebagian besar searah dengan arah lawan.
2. Pukulan berputar, arah awalan dan arah pukulan saling membentuk sudut.
3. Pukulan serangan melalui sisi badan, sisi badan menghadap jaring serta arah awalan dan arah pukulan juga saling membentuk sudut.
4. Pukulan dengan sendi pegelangan, yang dapat diarahkan ke segala arah pukulan ini dalam pelaksanaannya dapat dengan putaran tubuh atau tanpa putaran tubuh.

#### d. *Blocking* (bendungan)

*Block* yaitu pertahanan yang dilakukan oleh pemain posisi depan yang bertujuan untuk menangkis pukulan/*smash* lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan block tangan di gerakan ke kanan



maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan keatas tanpa digerakkan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua atau tiga pemain.

Teaching Games for Understanding (TGFU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani (dalam Aris Fajar Pambudi, JPJI, 2010: 36). TGFU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGFU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik permainan itu sendiri.

Mitchell, Oslin dan Griffin (dalam Aris Fajar Pambudi, JPJI, 2010: 36) menjelaskan bahwa 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: Permainan target ialah permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul 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.

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

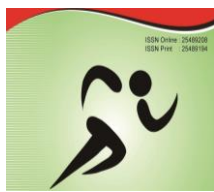
Permainan fielding/striking/runscoring (permainan pukul tangkap-lari) adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Contoh permainan ini adalah baseball, softball, kasti, dan lain-lain.

Permainan invasi adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Contoh permainan ini seperti bolabasket, sepakbola, futsal, hockey, dan lain-lain. Menurut Soni Nopembri dan Saryono (2012: 29-30), bahwa komponen model Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebagai berikut:

Permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.

Apresiasi permainan atau Game Appreciation, siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

Pertimbangan taktik atau Tactical Awareness, siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu



mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

Membuat keputusan yang tepat atau Making Appropriate Decisio. Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

Eksekusi keterampilan atau Skill execution, pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan dimana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

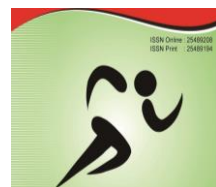
Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan Pembelajaran Model TGFU, sedangkan urutan pembelajaran model Teaching Games for Understanding (TGFU) menurut Soni Nopembri (2010: 1) adalah sebagai berikut:

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

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu: (1) Perencanaan, yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2) Tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas, (3) Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat, (4) Refleksi, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 11 Muaro Jambi yang akan dimulai pada bulan September, sekitar satu bulan. Pembelajaran akan dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswi kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi, tahun pelajaran 2016/2017, yang berjumlah 20 siswi putri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik hasil observasi saat pembelajaran, yang kemudian diolah dan disimpulkan dalam hasil penelitian.



## **Pembahasan**

Berikut ini adalah deskripsi data hasil penelitian yang dimulai dari tes siklus I, dan tes siklus II. Siklus I, pada tahap ini peneliti dan guru menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

### Siklus I

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

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

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

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung tiga kali pertemuan tatap muka. Siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 14, 21 dan 28 september 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Materi pokok pembelajaran tentang passing bawah permainan bolavoli yang diberikan kepada siswa melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Urutan proses pembelajaran passing bawah melalui pendekatan TGFU, yaitu:

### Game 1

- 1) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan kepada siswa kedua.
- 2) Bola hasil servis atau hasil passing siswa pertama diterima harus dengan passing bawah.
- 3) Untuk menyelamatkan bola harus dengan passing bawah.
- 4) game dilakukan minimal 5 kali passing tiap pasangan, bila passing kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diganti dengan passing ulang.

Cara melakukan:

Siswa saling berpasangan dan berhadapan, siswa pertama melakukan passing kemudian siswa kedua menerima passing dengan passing bawah juga begitu seterusnya terhadap pasangan yang lain.

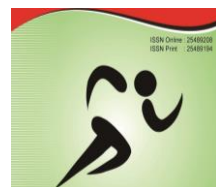
### Game 2

Sama seperti Game 1, hanya saja dalam game 2 anggota kelompok bukan 2 orang, melainkan 5 orang tiap kelompok

### Game 3

Sama seperti Game 2, hanya saja dalam game 3 Siswa dibagi menjadi dua baris memanjang kesamping yang saling berhadapan diberi nama baris A dan baris B. Baris A dan baris B saling oper bola dengan melakukan *passing* bawah.





Kelompok yang menjatuhkan bola atau tidak berhasil mengembalikan bola dengan cara *passing* bawah point diberikan kepada kelompok lawan.

c. Observasi

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

d. Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas mendiskusikan hasil observasi. Dengan adanya tindakan penelitian ini meningkatkan gairah dan semangat siswa untuk belajar bolavoli khususnya *passing* bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus pertama terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah, jika semula siswa kurang aktif dan takut untuk bermain bolavoli pada pembelajaran siklus I ini siswa lebih senang dan aktif.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru penjas membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran *passing* bawah pada siklus I. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaborasi guru penjas terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir afektif 68,7% dengan predikat Baik, rata-rata nilai akhir psikomotor 74,2% dengan predikat Baik, rata-rata nilai akhir kognitif 75,5% dengan predikat Baik. Mengingat hasil rekapitulasi nilai siswa masih ada yang memperoleh nilai di bawah 70% dan hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 7 dengan predikat baik (B). Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru penjas, maka penelitian pada siklus I dapat dilanjutkan dengan siklus 2 guna memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

## SIKLUS 2

a. Perencanaan (Planning)

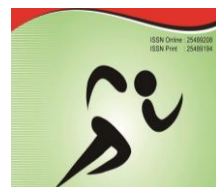
Pada tahap perencanaan ini sudah tidak dilakukan lagi, karena pada tahap ini sudah dilakukan pada siklus 1. Namun dalam siklus 2 ini peneliti tetap melakukan diskusi dengan guru guna untuk mengaplikasikan proses pembelajaran yang lebih efektif lagi agar diperoleh hasil yang lebih baik.

b. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam siklus 2 ini masih sama yaitu berlangsung tiga kali pertemuan tatap muka. Siklus 2 pertemuan 1, 2 dan 3 dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 5, 12 dan 19 oktober 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Materi pokok pembelajaran tentang *passing* bawah permainan bolavoli yang diberikan kepada siswa melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan TGfU sama dengan yang dilakukan pada siklus 1.

c. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersama guru penjas mendata dan mendokumentasikan hal – hal yang terjadi selama tindakan



berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi sama halnya dengan yang dilakukan pada siklus 1.

#### d. Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus 2 ini, peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas kembali mendiskusikan hasil observasi.. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus kedua ini terdapat peningkatan keterampilan passing bawah yang lebih baik lagi dibandingkan hasil pada siklus 1,

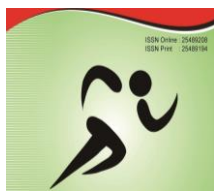
Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru penjas membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran passing bawah pada siklus 2 ini. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaborasi guru penjas terhadap kemampuan psikomotor, afektif, dan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir afektif 83,3% dengan predikat Sangat Baik, rata-rata nilai akhir psikomotor 82% dengan predikat Sangat Baik, rata-rata nilai akhir kognitif 82,4% dengan predikat Sangat Baik. Mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai siswa sudah sangat baik dan memperoleh nilai di atas 70% dan hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 12 dengan predikat Sangat Baik (SB). Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru penjas, maka penelitian pada siklus 2 dapat dihentikan.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMPN 11 Muaro Jambi. Dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah siswi kelas VIII B yang berjumlah 20 orang dan diajarkan dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU).

Pelaksanaan penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) tidak terlepas dari kontribusi peneliti dalam memberikan pembelajaran yang diamati oleh guru bidang study yang memberikan hasil dari pengamatan lembar observasi guru memberikan skor total 15 yang artinya keterlaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.

Selain itu dalam penerapan pembelajaran keaktifan siswa juga tidak luput dari pengamatan yang tertuang dalam lembar observasi siswa dan memperoleh jumlah skor 7 yang artinya bahwa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masuk dalam kategori baik, namun jumlah skor yang diperoleh dalam siklus 1 ini belum cukup memuaskan bagi peneliti, karena skor 7 merupakan jumlah skor terendah dalam kategori baik untuk melihat keaktifan siswa.

Dalam penerapan pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan passing bawah dalam permainan bola voli, hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan pengolahan data dalam siklus 1 sudah mengalami peningkatan, hanya saja belum mencapai target yang diinginkan peneliti, hal ini terlihat dalam hasil perolehan tes afektif siswa yang hanya ada 2 siswi yang mendapat skor 80% dan 18 orang siswi lainnya hanya memperoleh skor 73% kebawah sehingga apabila dirata-ratakan secara keseluruhan dalam perolehan tes afektif siswa ini hanya mencapai 68,7%. Hal ini masih jauh dari harapan peneliti yang menginginkan hasil skor yang mencapai 80%.



Hasil perolehan dari tes psikomotor yang diperoleh siswa terdapat 4 orang siswi yang berhasil memperoleh skor diatas 80% sementara 16 orang siswi lainnya hanya mendapatkan skor dibawah 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi hanya memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 74,2% yang mana hasil perolehan itu belum mencapai target rata-rata perolehan 80% dalam segi psikomotorik siswi.

Hasil perolehan dari tes kognitif yang diperoleh siswa terdapat 6 orang siswi yang berhasil memperoleh skor diatas 80% sementara 14 orang siswi lainnya hanya mendapatkan skor dibawah 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi hanya memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 75,5% yang mana hasil perolehan itu belum mencapai target rata-rata perolehan 80% dalam segi kognitif siswi.

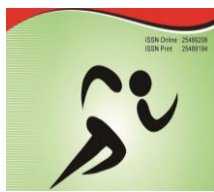
Dalam perolehan hasil pengamatan lembar observasi dari segi afektif, kognitif dan psikomotor siswa belum tampak adanya perolehan hasil rata-rata mencapai 80%. Setelah menelusuri penyebab yang terjadi dilapangan peneliti mendapati siswa yang belum terlalu paham dengan mekanisme pembelajaran yang telah dilakukan sehingga hal ini menjadi penyebab belum tercapainya target 80% hasil perolehan lembar observasi, sehingga peneliti bersama guru sepakat untuk melanjutkan dalam siklus 2 guna untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi dan mencapai target yang diinginkan peneliti.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 tidak berbeda dengan pelaksanaan siklus 1, hanya saja disini peneliti lebih menekankan pada kejelasan dalam memberikan perintah dalam melakukan pembelajaran yang tujuannya agar tidak ada lagi siswa yang merasa kebingungan dalam melakukan gerakan-gerakan yang diinformasikan oleh peneliti.

Dalam penerapan pendekatan siklus 2 ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan passing bawah dalam permainan bola voli dengan hasil yang lebih baik lagi dibandingkan saat pada siklus 1, hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan pengolahan data dalam siklus 2 sudah mengalami peningkatan secara signifikan dan sudah mencapai target yang diinginkan peneliti, hal ini terlihat dalam hasil perolehan tes afektif siswa yang hanya ada 3 orang siswi yang mendapat skor 73% dan 17 orang siswi lainnya memperoleh skor diatas 80% sehingga apabila dirata-ratakan secara keseluruhan dalam perolehan tes afektif siswa ini mencapai 83,3%.

Hasil perolehan dari tes psikomotor yang diperoleh siswa terdapat 7 orang siswi yang memperoleh skor 75% sementara 13 orang siswi lainnya mendapatkan skor diatas 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 82% yang mana hasil perolehan itu telah mencapai target rata-rata perolehan 80% dalam segi psikomotorik siswi dan hasil yang diperoleh lebih baik dibanding saat pada siklus 1.

Hasil perolehan dari tes kognitif yang diperoleh siswa terdapat 7 orang siswi yang memperoleh skor 75% sementara 13 orang siswi lainnya telah berhasil mendapatkan skor diatas 80% dan jika dirata-ratakan secara keseluruhan siswi memperoleh hasil tes psikomotor sebesar 82,5% yang mana hasil perolehan itu telah mencapai target rata-rata perolehan 80% dalam segi kognitif siswi.



Dengan perolehan skor lembar observasi yang telah mencapai rata-rata 80% pada siklus 2, peneliti merasa penelitian dapat dihentikan pada siklus 2, selain itu dalam proses pembelajarannya siswa terlihat senang dan lebih aktif sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai.

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus I ini siswa lebih aktif dan antusias. Terlihat saat di lapangan mereka berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti sekaligus sebagai kolaborator bersama guru penjas sepakat bahwa proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bolavoli untuk siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi.

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi, hal ini dapat dilihat dari semakin membaiknya hasil perolehan skor lembar observasi yang digunakan.

### **Rujukan**

- Ahmadi, Nuril, 2007. *Pedoman olahraga bola voli*. Surakarta: Era perpustakaan umum
- Aris Fajar Pambudi, 2010. *Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010). Hlm 34-40.
- Faruq, 2008. *Memingkatkan kebugaran jasmani melalui permainan dan olahraga bola voli*. Jakarta. PT. Gramedia
- Ismaryati, 2008. *Tes dan pengukuran olahraga cetakan 2*. Surakarta. LPP UNS dan UNS prees
- Mariyanto, 2006. *Permainan Bola Besar II Bola Voli*. Jakarta. Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- M Yunus, 1991. *Olahraga pilihan bola voli*. Yogyakarta. Peroyek pembinaan tenaga kependidikan depdikbud.
- Suharno, H.P (1981). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur penelitian*: Jakarta. Edisi revisi, PT, Rineka Cipta
- Sudjana, 2005. *Metode statistika*. Bandung: Tarsito
- Sukardianto, 2002. *Pengantar teori dan metodologi melatih*. Yogyakarta Universitas Jambi 2016. *Panduan penulisan skripsi*. Jambi: fakultas ilmu keolahragaan Jambi