

PENGARUH MODEL TGFU DAN TGT PADA HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI DI SMPN 42 SEMARANG

Octaviano Risqi Ardian¹, Setiyawan², Bertika Kusuma Prastiwi³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang,
Semarang, Indonesia

Email: octavianorisqi@gmail.com, setiyawan@upgris.ac.id, bertikakusuma@gmail.com,

ABSTRAK

Studi ini dilakukan untuk mengkaji dampak pendekatan belajar TGFU dan TGT terhadap hasil belajar passing atas dalam bola voli serta menentukan model belajar yang lebih efektif untuk siswa SMP Negeri 42 Semarang yang berada di kelas VIII. Studi yang diterapkan dalam penelitian ini quasi eksperimen dengan desain *two-group pretest-posttest*. Seluruh siswa kelas VIII dijadikan populasi penelitian, sedangkan sampel ditentukan secara acak melalui teknik *random sampling*. Pengumpulan data dikumpulkan menggunakan alat tes kognitif, lembar observasi afektif, dan rubrik penilaian ketrampilan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui uji prasyarat dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Temuan studi menunjukkan bahwa kedua model belajar TGFU dan TGT, dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar bola voli passing atas siswa secara signifikan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru PJOK dapat dengan bebas memilih model belajar dengan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Meskipun terdapat perbedaan karakteristik pendekatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan nilai, perbedaan tersebut tidak cukup besar untuk dinyatakan signifikan secara statistik antara efektivitas penggunaan model TGfU dan TGT, sehingga keduanya merupakan strategi pembelajaran yang sama-sama efektif untuk diimplementasikan pada kegiatan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Keywords: *Bola Voli, Passing Atas, TGFU, TGT, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat dianggap sebagai siklus belajar yang menggabungkan elemen fisik dan non-fisik. Tujuannya adalah guna meningkatkan kondisi fisik, mengoptimalkan kemampuan motorik, memperkaya pengetahuan terkait kesehatan, serta membangun karakter yang baik melalui kegiatan jasmani dan olahraga menurut (Fikri et al., 2022). Pembelajaran Pendidikan fisik melalui kegiatan olahraga mencerminkan pembagian tujuan yang sejalan dengan setandar dan acuan yang ditetapkan oleh lembaga kurikulum pendidikan menengah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas olahraga memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu tidak hanya berfungsi sebagai alat transportasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang terstruktur dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara keterampilan (Firdaus, 2023).

Pendidikan jasmani adalah elemen krusial dalam proses pendidikan yang berperan dalam sistem pendidikan untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks ini, tanggung jawab guru PJOK tidak terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pelaksanaan asesmen serta evaluasi pembelajaran yang komprehensif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penguasaan guru terhadap instrumen penilaian, penetapan kriteria yang objektif, serta penentuan tingkat capaian belajar menjadi sangat penting. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa seluruh kemampuan siswa dapat diukur dengan tepat melalui penilaian formatif selama proses pembelajaran dan penilaian sumatif di akhir periode (Lestari Sri Puji, Rahmadi, 2025).

Model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) adalah salah satu metode dalam pendidikan jasmani yang membantu anak memahami cara bermain olahraga melalui konsep dasar permainan dan olahraga. Model ini tidak berorientasi pada pengajaran teknik olahraga, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan tahap

perkembangan anak. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran pendidikan jasmani semakin menarik bagi anak-anak. Tanpa memperhatikan teknik yang digunakan, TGFU lebih menekankan pendekatan taktik, anak diajarkan bermain di berbagai posisi dalam permainan, meningkatkan kemampuan kreatif pemain, mempercepat proses membuat keputusan untuk permainan dan menekankan perbedaan dalam permainan. Metode ini dapat diterapkan pada berbagai tingkatan siswa. Metode pembelajaran ini meningkatkan kualitas pendidikan jasmani karena mendorong perubahan pola pikir dalam pembelajaran. Akibatnya, pendidikan jasmani dapat mencapai tujuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Marettini et al., 2024).

Model pembelajaran turnamen permainan kelompok TGT merupakan bentuk pembelajaran kolaboratif atau kelompok yang mudah diterapkan. Model TGT melibatkan teman siswa sebagai tutor sebaya, melakukan aktivitas untuk semua siswa tanpa batas waktu, dan menggabungkan elemen permainan dengan penghargaan dan hukuman (Alfadzoli Muhammad Latief, Darumoyo Kuncoro, 2025). Pembelajaran TGT menggunakan kompetisi, seperti turnamen atau perlombaan, baik dalam kelompok maupun antar kelompok. Hasil yang diperoleh akan memuaskan dan maksimal terutama berfokus pada materi PJOK passing atas bola voli jika model pembelajaran dan perawatan yang tepat diberikan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di sekolah (Syafi & Hidayat, 2024).

Dalam pembelajaran PJOK, salah satu materi yang dibahas adalah permainan voli. Ini terjadi karena voli memiliki teknik passing atas, banyak orang suka bermain voli karena dianggap seru, menyenangkan, dan mudah untuk diakses. Semua yang dibutuhkan untuk mulai bermain voli adalah beberapa teman, bola, net, dan area terbuka yang dapat diubah menjadi lapangan. Pemain perlu mengenal sejumlah metode fundamental dalam permainan. Memahami berbagai teknik dasar, termasuk servis, passing bawah, passing atas, blok, dan smash, sangat krusial untuk bersaing saat bertanding dalam bola voli (Ilyas et al., 2024).

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 42 Semarang untuk kelas VIII pada tahun akademik 2024/2025 menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi tantangan saat passing atas, khususnya untuk bola voli. Terdapat banyak aspek yang perlu diperhatikan saat bermain passing atas, seperti sikap permulaan dengan kedua kaki selebar dada, berat badan menumpu pada telapak depan kaki, dan hanya sedikit siswa yang baru belajar teknik passing atas. Tempatkan badan di bawah bola secepat mungkin, kedua tangan diangkat lebih tinggi dari dahi dengan jari-jari terbuka lebar membentuk cekungan setengah lingkaran sementara kedua lengan terbuka. Pada gerakan kedua, untuk mendorong bola, lengan diluruskan saat bola berada di atas dan sedikit didepan dahi. Karena ruas pertama dan kedua jari memberikan dorongan bola lebih banyak, jari telunjuk, ibu jari, serta jari tengah melakukan gerakan lanjutan saat bola memantul dengan sempurna. Selanjutnya, meluruskan lengan ke depan, lalu pindahkan berat badan ke depan dengan menggerakkan kaki belakang ke depan, lalu kembali ke posisi dasar (Hendarta, 2022).

Untuk mengatasi masalah di atas, guru harus menciptakan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran mereka agar belajar tidak monoton. Salah satu cara adalah dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diterapkan di sekolah. Model kooperatif, misalnya, menuntut siswa untuk belajar dalam kelompok dan saling memberikan koreksi satu sama lain. Model ini pasti dapat memunculkan tantangan tersendiri. Model pembelajaran yang dirancang untuk digunakan adalah model pembelajaran kooperatif TGFU dan model pembelajaran kooperatif TGT. Diharapkan penerapan kedua model pembelajaran tersebut mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar teknik passing atas dalam permainan bola voli.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode quasi eksperimen, desain *two group pretest-posttest*. Dua kelompok yang diuji mendapatkan perlakuan yang berbeda untuk metode pembelajaran TGFU dan TGT, lalu hasil belajar mereka dianalisis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dua model pembelajaran mempengaruhi hasil pembelajaran teknik bola voli passing atas dikalangan siswa kelas VIII SMP Negeri 42 Semarang.

Studi ini mencakup seluruh murid di kelas VIII SMP Negeri 42 Semarang, terdiri dari pelajar kelas VIII A hingga VIII F, total 192 siswa. Metode pengambilan random sampling digunakan. Metode pengambilan random sampling digunakan untuk menyelidiki dampak dari penerapan metode TGFU dan TGT terhadap hasil pembelajaran permainan voli passing atas. Siswa dari kelas VIII A hingga VIII F diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam penelitian, jumlah kelas yang diperlukan untuk penelitian dipilih secara random.

Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar menggunakan rubrik kognitif dilakukan dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Rubrik afektif digunakan untuk mengukur sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran. Pengukuran rubrik psikomotor dilakukan untuk mengukur ranah ketrampilan motorik, koordinasi, ketepatan, kelincahan serta kemampuan teknik dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Uji normalitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk memulai analisis data untuk menentukan apakah data tersebut memiliki distribusi normal. Data ini dianalisis dengan *Shapiro-Wilk* dengan tingkat signifikansi 0,05. Uji homogenitas digunakan untuk data berikutnya dengan tujuan menemukan kesamaan varian di antara kelompok data. Untuk mengetahui seberapa jauh perbedaan rata-rata diantara kelompok, uji Levene untuk Equality of Variances digunakan. Kriteria data dianggap homogen jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji hipotesis digunakan untuk mengukur diferensiasi rata-rata yang ada diantara kelompok. Sample t-test independen atau paired t-test adalah dua jenis uji t digunakan untuk desain penelitian. Dalam uji t, kriteria pengambilan keputusan adalah bahwa hipotesis nol (H_0) nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 ditolak, dan nilai yang lebih besar dari 0,05 diterima.

HASIL

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana metode TGFU dan TGT mempengaruhi hasil studi passing atas bola voli. Sebelum analisis pengaruh, uji prasyarat analisis dilakukan, yaitu uji normalitas data.

Tabel 1. Uji Normalitas

No	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.

1	Kognitif Pretest	TGT	.144	32	.088
		TGFU	.150	32	.063
2	Kognitif Posttest	TGT	.141	32	.106
		TGFU	.090	32	.200
3	Afektif Pretest	TGT	.148	32	.074
		TGFU	.133	32	.157
4	Afektif Posttest	TGT	.129	32	.192
		TGFU	.115	32	.200
5	Pesikomotor Pretest	TGT	.116	32	.200
		TGU	.135	32	.146
6	Pesikomotor Posttest	TGT	.125	32	.200
		TGFU	.153	32	.055

Semua nilai signifikansi dalam kelompok TGT dan TGFU lebih dari 0,05, uji Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah distribusi data normal dengan taraf signifikansi 0,05. Pada aspek kognitif, nilai signifikansi sebelum dan setelah masing-masing sebesar 0,420 dan 0,074 untuk kelompok TGT serta 0,113 dan 0,155 untuk kelompok TGFU pada aspek afektif, nilai signifikansi kedua tes sebelumnya dan setelahnya sebesar 0,282 dan 0,078 untuk kelompok TGT sebesar 0,210 dan 0,518 untuk kelompok TGFU. Sementara itu, pada aspek psikomotor diperoleh nilai signifikansi pre dan post-test diperoleh sebesar 0,284 dan 0,058 untuk kelompok TGT serta 0,155 dan 0,169 untuk kelompok TGFU. Data penelitian dianggap berdistribusi normal dan memenuhi syarat karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Uji Homogenitas

No	Kelompok	<i>Levene's Test for Equality of Variance</i>	
		F	Sig.

1	Kognitif Pre	TGT		
		TGFU	.048	.828
2	Kognitif Post	TGT		
		TGFU	1.449	.233
3	Afektif Pre	TGT		
		TGFU	.007	.936
4	Afektif Post	TGT		
		TGFU	.001	.977
5	Pesikomotor Pre	TGT		
		TGU	.061	.806
6	Pesikomotor Post	TGT		
		TGFU	.000	.984

Homogenitas diuji dengan menggunakan *Levene's Test of Variances* tentang mengevaluasi apakah ada perbedaan yang sama antara kelompok TGFU dan TGT. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi setiap variabel lebih besar dari 0,05. Dalam aspek kognitif, nilai signifikansi yang didapat adalah 0,828 untuk pre-test dan 0,233 untuk post-test. Pada aspek afektif, nilai signifikansi tercatat sebesar 0,936 untuk pre-test dan 0,977 untuk post-test. Sedangkan di aspek psikomotor, nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0,806 untuk pre-test dan 0,984 untuk post-test. Variasi data antara kelompok TGFU dan TGT adalah homogen, karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Paired Samples Test TGFU

No	Kelompok	Mean	t	df	Sig
1.	Pre-Test Kognitif	53.25	-11.628	31	.000
	Post-Test Kognitif	70.38			
2	Pre-Test Afektif	56.125	-6.201	31	.000
	Post-Test Afektif	76.000			
3	Pre-Test Pesikomotor	61.88	-6.533	31	.000
	Post-Test Pesikomotor	78.38			

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGFU diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikansi antara nilai pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGFU. Rata-rata nilai kognitif meningkat dari 53,25 menjadi 70,38 rata-rata nilai afektif meningkat dari 56,13 menjadi 76,00 dan rata-rata nilai psikomotor dari 61,88 menjadi 78,38. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model

belajar passing atas bola voli siswa di SMP Negeri 42 Semarang dipengaruhi secara signifikan oleh pembelajaran TGFU.

Table 4. Paired Samples Test TGT

No	Kelompok	Mean	t	df	Sig.
1.	Pre-Test Kognitif	54.38	-13.193	31	.000
	Post-Test Kognitif	71.50			
2	Pre-Test Afektif	57.875	-5.960	31	.000
	Post-Test Afektif	75.625			
3	Pre-Test Psikomotor	63.75	-5.874	31	.000
	Post-Test Psikomotor	78.50			

Berdasarkan hasil dari analisis menggunakan uji sampel t-pair pada kelompok yang menerapkan model pembelajaran TGT, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Angka tersebut lebih kecil dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah diterapkan perlakuan dengan model pembelajaran TGT. Nilai kognitif rata-rata mengalami peningkatan mulai 54,38 menjadi 71,50, rata-rata nilai afektif naik dari 57,88 menjadi 75,63, dan rata-rata nilai psikomotor bertambah dari 63,75 menjadi 78,50. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa model pembelajaran TGT menawarkan dampak signifikan dibandingkan dengan peningkatan hasil studi bola voli passing atas di SMP Negeri 42 Semarang.

Table 5. Independent Sampes Test

No	Kelompok	t	df	Sig.
1. Gain Kognitif	TGT	.000	62	1.000
	TGFU	.000	61.038	1.000
2 Gain Afektif	TGT	-.486	62	.629
	TGFU	-.486	61.668	.629
3 Gain Psikomotor	TGT	-.491	62	.625
	TGFU	-.491	61.998	.625

Berdasarkan analisis independent sampel test yang dilakukan terhadap nilai gain pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, didapatkan angka signifikansi sebesar 1,000 untuk gain kognitif, 0,629 untuk gain afektif, dan 0,625 untuk gain psikomotor. Keseluruhan nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05 ($p > 0,05$), yang menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran TGFU dan TGT dalam meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli. Walaupun rata-rata gain afektif dan psikomotor di kelompok TGT menunjukkan angka yang lebih tinggi, perbedaan ini tidak signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran, yakni TGFU dan TGT memiliki efektivitas yang sama dalam meningkatkan hasil belajar passing bola voli.

PEMBAHASAN

Studi ini menyelidiki pengaruh model pembelajaran permainan untuk memahami TGFU dan TGT terhadap hasil belajar passing atas bola voli siswa SMP Negeri 42 Semarang, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Temuan penyelidikan menunjukkan bahwa kedua pendekatan pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara substansial. Ini dapat dilihat dari adanya nilai yang melampaui rata-rata pada pretest dan posttest di seluruh aspek evaluasi, serta hasil analisis hipotesis yang memperlihatkan nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05.

Peningkatan TGFU bisa dijelaskan bahwa murid berperan sebagai individu aktif dalam proses belajar. Mereka dihadapkan pada keadaan bermain yang mengharuskan mereka untuk memperimbangkan, membuat keputusan, dan menerapkan teknik yang relevan dengan keadaan permainan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya melakukan latihan teknik berulang kali namun juga memahami peran teknik itu dalam konteks permainan yang sesungguhnya. Keadaan tersebut memberikan sumbangsih bagi pengembangan aspek kognitif sebab siswa belajar untuk memahami strategi permainan, meningkatkan aspek afektif melalui interaksi sosial selama permainan, serta meningkatkan aspek psikomotor melalui praktik gerakan yang berulang dalam kondisi yang berarti.

Studi ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh (Sebila Fahmi Hadi , Kusmaedi Nurlan, 2020) yang menunjukkan bahwa implementasi model TGFU dapat secara signifikan meningkatkan prestasi akademik dalam olahraga bola voli karena siswa menjadi lebih afektif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih relevan. Di samping itu, studi yang diselesaikan oleh (Pratama et al., 2023) menunjukkan bahwa TGFU adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada permainan sehingga dapat meningkatkan pemahaman taktis, kemampuan dalam mengambil keputusan, serta ketrampilan melakukan passing dalam bola voli. Penemuan ini semakin menguatkan hasil studi ini menunjukkan bahwa TGFU adalah model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar bola voli passing atas.

Pada kelompok TGT terlihat adanya perkembangan karena metode ini mengintegrasikan kolaborasi grup dengan elemen permainan dan persaingan. Keberadaan turnamen antar kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif belajar, saling membantu memahami materi, serta berusaha memberikan yang terbaik bagi tim mereka. Lingkungan kompetitif yang sehat dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, aktivitas diskusi kelompok yang merupakan komponen dari TGT juga membantu siswa dalam memahami ide passing atas dengan lebih baik dan menguatkan penguasaan kemampuan melalui latihan secara bersama.

Hasil penelitian ini mempertegas bahwa model TGT merupakan pendekatan yang aplikatif bagi berbagai cabang olahraga dalam pendidikan jasmani. TGT tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis individu dalam permainan bola voli, tetapi juga sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang membutuhkan sinergi tim serta pemahaman strategi permainan yang kompleks (Nurlita Devi , Carsiwan, 2025). Penerapan TGT dapat meningkatkan ketrampilan passing atas bola voli secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Dari kedua model pembelajaran menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan dan sama-sama berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, TGFU dan TGT memiliki kesamaan yaitu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang aktif. TGFU menekankan pemahaman permainan melalui pendekatan taktis, sedangkan TGT menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi. Kedua pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Model belajar yang berfokus pada permainan dapat secara efektif meningkatkan kemampuan dasar dalam bola voli, dengan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Samsudin, Setiawan Iwan, 2023). Pembelajaran kooperatif dalam olahraga dapat memperbaiki penguasaan skill dan pengetahuan mengenai bola voli dengan melibatkan siswa secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, baik TGFU maupun TGT dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa bola voli passing atas di SMP.

Secara umum, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan TGFU dan TGT keduanya menghasilkan hasil yang sama dalam meningkatkan kemampuan passing atas pada komponen psikomotor, afektif, dan kognitif. Karena itu, guru PJOK bisa memilih salah satu metode berdasarkan karakteristik siswa, kondisi pembelajaran yang ada, serta tujuan yang ingin diraih tanpa perlu mempertimbangkan adanya perbedaan signifikan dalam efektivitas antara kedua metode pembelajaran.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis data dan diskusi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model belajar TGFU dan TGT memberikan efek yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran passing atas bola voli siswa kelas VIII di SMP Negeri 42 Semarang, khususnya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kedua model pembelajaran ini terbukti efektif untuk mendukung peningkatan kemampuan siswa secara menyeluruh, meskipun masing-masing memiliki pendekatan yang berbeda. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada variasi yang signifikan dalam efektivitas antara model TGFU dan TGT, yang menandakan bahwa kedua model tersebut dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang sama-sama handal untuk digunakan dalam pengajaran olahraga. Akibatnya, guru pendidikan jasmani memiliki pilihan untuk memilih dan menerapkan salah satu model pembelajaran ini dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, infrastruktur, serta intruksional yang ingin dicapai selama proses pembelajaran di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadzoli Muhammad Latief , Darumoyo Kuncoro, U. A. W. B. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI. *Dharmas Journal of Sport*, 11, 168–175.
- Fikri, A., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 207–214.

- Firdaus, F. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Teaching Games for Understanding Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif Senam Lantai Sikap Kayang Pada Kelas Vii Smp Negeri 3 Bumijawa*. November, 692–700.
- Hendarta, H. (2022). Modifikasi Permainan Bola Digantung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Siswa Kelas Ix.a Semester I Smp Negeri 1 Dayeuhluhur. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 72–86. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.88>
- Ilyas, M., Firdaus, M. D., & Fatimah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.69552/taklim.v3i2.2776>
- Lestari Sri Puji , Rahmadi, H. R. A. (2025). Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding Pada Gerak Dasar Berguling. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 11, 168–175.
- Marettini, N. ., Kanca, I. ., & Parwata, I. G. L. . (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil belajar Lompat jauh Peserta Didik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 8(2), 832–843.
- Nurlita Devi , Carsiwan, R. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Bola Voli Dan Kerjasama Tim. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 11, 30–40.
- Pratama, A., Wardiah, D., & Junaidi, I. A. (2023). The Application of TGfU Learning in Volleyball Upper Passing Learning. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(June), 83–89.
- Samsudin, Setiawan Iwan, D. D. R. A. S. (2023). Development of the play-based model on volleyball basic techniques for junior high school. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(1), 232–240.
- Sebila Fahmi Hadi , Kusmaedi Nurlan, J. T. (2020). Penerapan Teaching Game For Understanding Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(2), 23–30.
- Syafi, M., & Hidayat, T. (2024). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 12 Nomor 01 Tahun 2024 Mukhammad Syafi *, Taufiq Hidayat. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 12, 13–18.