

PENGARUH METODE *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI SISWA KELAS VII SMP N 29 SEMARANG

Rosi Ameliya¹, Setiyawan²

email:rosiameliya10@gmail.com setiyawan@upgris.ac.id

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The problem in this study is the low level of enthusiasm of students of SMP N 29 Semarang towards basic techniques in volleyball. This study has a purpose other than describing and practicing skills in basic underhand passing techniques. This study uses a quantitative method by conducting a survey, assessment, and documentation approach. This study aims to describe and practice underhand passing skills in volleyball for class VII students of SMP N 29 Semarang after learning with the TGT (Teams Games Tournament) and TGFU (Teaching Games for Understandings) learning models in PJOK learning. the results of the study that researchers have conducted on two subjects, namely sports teachers and students who have problems that are in accordance with the problems studied and who have, it can be concluded that the learning outcomes of students using the TGT method, namely the use of the Team Game Tournament (TGT) method in the experimental class and the control class are better in the experimental class. The experimental class is always superior in every point given and the remaining graduation is also more than the control class.

Keywords: Learning Outcomes, Underhand Passing, Volleyball

Abstrak

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat antusias siswa dan siswi SMP N 29 Semarang terhadap teknik dasar dalam permainan bola voli. Penelitian ini memiliki tujuan selain mendeskripsikan dan mempraktekkan keterampilan dalam teknik dasar passing bawah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan pendekatan survey, penilaian, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mempraktikkan keterampilan *passing* bawah bola voli bagi siswa kelas VII SMP N 29 Semarang setelah dilakukan pembelajaran dengan Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TGFU (*Teaching Games for Understandings*) dalam pembelajaran PJOK. hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada dua subjek yaitu guru olahraga dan siswa yang mempunyai masalah yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan yang memiliki, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar siswa dengan menggunakan metode TGT yaitu Penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) dikelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu lebih baik dikelas eksperimen. Kelas eksperimen selalu lebih unggul dalam setiap point yang diberikan dan tinggal kelulusanya juga lebih banyak dibanding kelas kontrol.

Kata kunci : Hasil Belajar, Passing Bawah, Bola Voly

PENDAHULUAN

Olahraga menurut UU Nomor 3 Tahun 2007 terbagi dalam tiga kategori yaitu : olahraga rekreasi, Olahraga prestasi dan olahraga jasmani. Olahraga merupakan suatu aktivitas fisik yang dapat dilakukan oleh kelompok maupun secara individu. Pendidikan jasmani yang menjadi mata pelajaran akademik disekolah mempunyai dampak yang baik bagi siswa dan siswi pada masa yang akan datang.

Pendidikan jasmani merupakan suatu bentuk aktivitas jasmani yang memberikan pembelajaran mengenai aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, (Fikri et al., 2022). Olahraga yang dilakukan secara baik dan benar akan membawa efek yang positif bagi tubuh seseorang dalam jangka waktu yang lama. Menurut (Landers, 2015) Peran PJOK dalam meningkatkan kemampuan psikologis seseorang dapat dilihat dari dua tinjauan yang berbeda. Tinjauan-tinjauan tersebut adalah tinjauan Neurosains dan tinjauan Kognitif Sosial.

Bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu dengan masing masing regu berjumlah 6 orang. Tujuan dalam permainan bola voli ini yaitu untuk mendapatkan poin dengan memukul bola ke lapangan lawan dengan cepat sehingga bola tidak mudah dikembalikan oleh tim lawan. Permainan dilakukan dengan pemukulan bola dengan tangan hingga bola menyentuh lantai atau satu tim gagal mengembalikan bola dengan sempurna (PBVSI, 2021). Menguasai teknik dasar dalam bola voli merupakan faktor penting agar peserta didik mampu bermain voli dengan terampil. Teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi *service*, *passing* bawah, *passing* atas, pukulan serangan (*smash*), dan bendungan (*block*) (Heisy, 2023). penerapan teknik permainan bola voli dengan penekanan penilaian materi permainan voli *Passing* Bawah pada siswa kelas VII SMP N 29 Semarang kelas VII A dan VII D sebagai berikut:

Tabel 1.1

Nilai Mata Pelajaran PJOK Permainan Bola Voli Materi *Passing Bawah*

No	Kelas VII A	Kelas VII D
1	65	70
2	85	85
3	70	60
4	95	85
5	80	65
6	55	30
7	85	70
8	0	30
9	85	90
10	85	65
11	90	75
12	65	85
13	95	55
14	75	75
15	85	90
16	90	85
17	80	90
18	90	70
19	60	75
20	65	55
21	90	80
22	85	90
23	50	0
24	90	95
25	30	75
26	75	90
27	60	90

28	85	85
29	85	70
30	75	75
31	85	70
32	70	60
KKM = 76		
Lulus KKM	18	13
Tidak Lulus KKM	14	19

Sumber: Observasi, 20 November, 2023

Mengenai latarbelakang yang telah disebutkan diatas, bahwa siswa dan siswi di SMP N 29 Semarang perlu adanya evaluasi terkait pembelajaran bola voli mengenai teknik dasar passing, oleh sebab itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Metode *Teaching Games Fir Understanding* (TGfU) dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas VII SMP N 29 Semarang.

Tujuan dari adanya penelitian ini untuk mengetahui Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) terhadap Hasil Belajar *Passing Bawah Bola Voli* siswa kelas VII, selain itu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar *Passing Bawah Bola Voli* siswa kelas VII SMP N 29 Semarang dalam pembelajaran PJOK. Untuk mengetahui perbandinganHasil Belajar *Passing Bawah Bola Voli* dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dengan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP N 29 Semarang.

Mengenai uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana capaian model pembelajaran menggunakan *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dengan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP N 29 Semarang. Penelitian diharapkan dapat memberikan bahan kajian dan pengaruh positif terutama pada peningkatan kualitas pembelajaran PJOK sehingga dapat menjadi salah satu referensi baik bagi peneliti maupun

pengembangan teori yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah menengah pada cabang olahraga bola voli.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yang menguraikan masalah dengan menggunakan analisis yang berupa angka atau bilangan. Desain penelitian (*research design*) merupakan kerangka atau rencana dasar (*framework*) yang membimbing pengumpulan data dan tahapan analisis dari proyek riset (Hermawan & Amirullah, 2016). Penelitian eksperimental menggunakan desain yang sudah baku, terstruktur dan spesifik. Rancangan eksperimen yang digunakan tergantung dari metode penelitian yang akan digunakan dan atau hipotesis yang akan diuji serta variabel yang akan diamati (Priadana & Sunarsi, 2021). Penelitian dengan metode eksperiment menggunakan metode survey dengan cara mengambil data dengan kuisioner dan sample kemudian diakhiri dengan dokumentasi. Penelitian ini mempunyai maksud yaitu sebagai evaluasi dan juga pengamatan tentang pembelajaran pjok materi bola voli di SMP N 29 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 29 Semarang yang berlokasi di Kota Semarang, Jawa Tengah. Subyek yang menjadi dalam penelitian ini adalah siswa dan guru di SMP N 29 Semarang. Tahap selanjutnya peneliti melakukan penganalisaan data dan mendeskripsikan data tersebut sehingga data dapat mengerti dan jelas sesuai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 29 Semarang didirikan pertama kali tahun 1985 dengan nama SMP Negeri 28, yang pada waktu itu masih menginduk di SMP Negeri 9 Semarang dengan jumlah 3 kelas masing-masing kelas berisi 48 siswa, di bawah pimpinan Bp. Tjahja

Soenarna, kepala SMP Negeri 9 Semarang. Pada waktu itu awal tahun 1986, akan tetapi baru ada 3 ruang kelas saja, sehingga belum bisa ditempati. Hingga pd tahun ajaran 1988/1989, bulan Juli, SMP Negeri 29 Semarang resmi menempati gedung sendiri yang waktu itu ada berjumlah 9 ruang kelas, belum ada ruang yang lain, sehingga untuk ruang Kepala Sekolah, Ruang TU, dan ruang guru, terpaksa menggunakan 3 ruang kelas namun sekolah ini menjadi salah satu sekolah tujuan masyarakat di sekitarnya. Kemampuan, daya saing serta prestasi baik dalam olahraga maupun akademis terukir dalam sejarah yang membanggakan bagi SMP N 29 Semarang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti mengenai Penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) dikelas eksperiment dan kelas kontrol yaitu lebih baik dikelas eksperiment. Kelas eksperiment selalu lebih unggul dalam setiap point yang diberikan dan tinggal kelulusanya juga lebih banyak dibanding kelas kontrol. SMP N 29 Semarang sudah baik meskipun terkadang sekolah tidak bisa memberikan sarana dan prasarana penunjang untuk atlet karena faktor anggaran dana.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.53241>
- Hermawan, D. S., & Amirullah. (2016). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Landers, D. M. (2015). *The Influence of Exercise on Mental Health*. January 1997.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pascal Books*.

