



MENINGKATKAN KETRAMPILAN PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI METODE PEMBELAJARAN TGFU

Mecca Puspitaningsari¹⁾, Abdul Aziz²⁾, Inneke Oktaviani³⁾

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, (STKIP PGRI) Jombang

Email: mecca27.stkipjb@gmail.com

²SMP NEGERI 1 TEMBELANG JOMBANG

Email: Aajizz01@gmail.com

³Pendidikan Jasmani (STKIP PGRI JOMBANG)

Email: innekeop@gmail.com

Artikel Info

Koresponden penulis: Mecca Puspitaningsari¹
Email: mecca27.stkipjb@gmail.com

- Diterima 11 Juli 2021
- Direview 12 Juli 2021
- Disetujui 16 Juli 2021
- Dipublikasi 17 Juli 2021

Kata Kunci:
Hasil Belajar, TGFU, Passing Bawah Bolavoli.

Keywords:

Learning Outcomes, TGFU, Passing Volleyball.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar passing bawah bolavoli dengan menggunakan pendekatan pembelajaran TGFU (Teaching Games for Understanding) pada siswa kelas VIII SMPN 1 Tembelang. Penelitian ini menggunakan kajian tindakan atau PTK (penelitian Tindakan Kelas). Adapun empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah siswa 32 di SMP Negeri 1 Tembelang. Untuk pengambilan data menggunakan instrumen berupa tes keterampilan passing bawah wall volley test (memantulkan bola ke tembok) serta lembar aktifitas guru dan siswa.

Abstract

This study aims to determine the improvement of volleyball bottom passing learning outcomes by using the TGFU (Teaching Games for Understanding) learning approach in class VIII SMPN 1 Tembelang. This study uses an action study or CAR (Classroom Action Research). There are four stages in this classroom action research, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this classroom action research are all students of class VIII with a total of 32 students at SMP Negeri 1 Tembelang. For data collection using instruments in the form of a wall volley test (bouncing the ball against the wall) and teacher and student activity sheets.



1. PENDAHULUAN

Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari enam pemain, tim tersebut misalnya A dan tim B untuk memulai permainan, tim pertama yang akan melakukan servis dipilih melalui “lempar koin” server (permainan yang melakukan servis) misalnya dari tim A melempar bola ke udara dan kemudian memukulnya sehingga melampaui net dan mendarat di area tim B, tim B harus mengembalikan bola tersebut ke area tim A (yang melakukan servis) dengan tidak lebih dari 3 kali melakukan sentuhan terhadap bola, dan 3 kali sentuhan tersebut tidak dilakukan oleh seorang pemain secara berurutan. Demikian seterusnya sampai bola terjatuh ke lantai atau tanah, (Aseptia, 2008: 7).

Berdasarkan hasil observasi di SMPN I Tembelang di dapatkan data dari penguasaan ketrampilan passingbawah bolavoli pada siswa kelas VIII dari 32 siswa yang mendapatkan nilai kurang sejumlah 20 siswa, nilai cukup 6 siswa, dan nilai baik 6 siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil dari kegiatan pra siklus. Berdasarkan RPP yang digunakan oleh guru, guru menggunakan metode pembelajaran langsung, dan juga tanpa adanya refleksi guru terhadap aktivitas pembelajaran yang sudah dilaksanakan, terutama pada materi passingbawah bolavoli siswa kelas VIII SMPN I Tembelang. Menindak lanjuti permasalahan tersebut, maka dalam rangka meningkatkan keterampilan passing bawah pada siswa kelas

VIII SMPN I Tembelang, peneliti menerapkan salah satu cara, dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran TGfU (*Teaching Games For Understanding*) pada saat pembelajaran bolavoli passing bawah.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Menurut (Rusdiani, 2013: 137) pendidikan jasmani dan kesehatan, adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka system pendidikan nasional. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelola diri dalam upaya mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih,
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik,
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar,
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai – nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan,
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri demokrasi,



- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan,
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sifat yang positif.

Bola voli adalah merupakan salah satu materi dari olahraga bola besar. Teknik dasar dalam bola voli antara lain *passing, servis, smash, blocking*. Bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari enam pemain, tim tersebut misalnya A dan tim B. Untuk memulai permainan, tim pertama yang akan melakukan servis dipilih melalui “lempar koin” server (permainan yang melakukan serve) misalnya dari tim A melempar bola ke udara dan kemudian memukulnya sehingga melampaui net dan mendarat di area tim B. Tim B harus mengembalikan bola tersebut ke area tim A (yang melakukan serve) dengan tidak lebih dari 3 kali melakukan sentuhan terhadap bola, dan 3 kali sentuhan tersebut tidak dilakukan oleh seorang pemain secara berurutan. Demikian seterusnya sampai bola terjatuh ke lantai atau tanah. Permainan bola voli akan berlanjut sampai salah satu tim memperoleh skor sebanyak 25 poin. Tim yang pertama memperoleh skor 25 poin adalah tim yang memenangkan set tersebut. Tim yang memenangkan 2 set permainan lebih dulu

adalah tim yang memenangkan pertandingan bola voli tersebut (Asepta, 2008 : 8).

Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olah raga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifis dalam pembelajaran. Dua dekade telah terlewati sejak pertama kali Pembelajaran Pendekatan Taktik diperkenalkan dalam Bulletin of Physical Education (oleh Bunker dan Thorpe pada 1982 dan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond pada 1984)

Gambaran model Pembelajaran Pendekatan Taktik ini meliputi pengenalan tentang model orisinal, diskusi tentang prinsip-prinsip pemandu, dan eksplorasi dari berbagai macam kegiatan dan ide yang membentuk perkembangan model. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik menggeser pengajaran permainan dari sebuah pendekatan yang berbasis perkembangan teknik atau konten dengan pelajaran yang sangat terstruktur ke pendekatan yang lebih berbasis pada siswa yang berhubungan dengan taktik dan kemampuan dalam konteks permainan (Bunker & Thorpe 1982; Thorpe & Bunker, 1989).

3. METODE

Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN I Tembelang kabupaten Jombang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai bulan April 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII

SMPN Tembelang. Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 siswa. Dengan rician siswa putra : 20 Anak dan siswa putri : 12 anak. Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari :

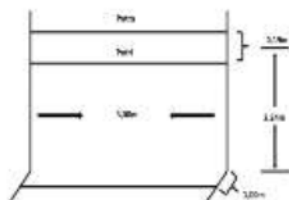
1. Tes

Dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi passing bawah bolavoli.

Untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan penguasaan *passing* bawah digunakan instrument berupa tes keterampilan *passing* bawah *wall volley test* memantulkan bola ketembok (Mutohir, 2013: 32).

Untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa peningkatan penguasaan *passing* bawah digunakan instrument berupa tes keterampilan *passing* bawah *wall volley test* memantulkan bola ketembok (Mutohir, 2013: 32).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Bentuk lapangan (memantulkan) bola ke dinding (Sumber : Yunus, 1992 : 205).

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai akhir sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total nilai}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Setelah ditentukan nilai akhir *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah menganalisis data ke dalam norma penilaian. Norma penilaian yang dimaksud adalah untuk menentukan kategorisasi terhadap hasil tes. Kategorisasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- Mendapat nilai sangat baik, jika skor nilai akhir antara = 91-100
 - Mendapat nilai baik, jika skor nilai akhir antara = 81 - 90
 - Mendapat nilai cukup, jika skor nilai akhir antara = 71 – 80
 - Mendapat nilai kurang, jika skor nilai akhir antara = 61 – 70
 - Mendapat nilai kurang sekali, jika skor nilai akhir = ≤ 60
2. Observasi

Digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar saat penerapan Teaching Game for Understanding (TGfU).