

**PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU)
DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP KEMAMPUAN PASSING
BAWAH BOLAVOLI PADA SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**



TESIS

BUNGA HATINING HARYONO

PENDIDIKAN JASMANI

242330006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI – S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

**PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU)
DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP KEMAMPUAN PASSING
BAWAH BOLAVOLI PADA SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**



**Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar**

MAGISTER PENDIDIKAN

BUNGA HATINING HARYONO

PENDIDIKAN JASMANI

242330006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI – S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

Halaman Pengesahan Pembimbing Tesis

Judul Tesis: **PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP KEMAMPUAN PASSING BAWAH BOLAVOLI PADA SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

Oleh BUNGA HATINING HARYONO, NIM 242330006, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 konsentrasi OLAHRAGA PENDIDIKAN, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026
Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Jasmani- S2
Universitas Bina Darma
Ketua,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, belonging to Dr. Muslimin, M.Pd.

Dr. Muslimin, M.Pd

Halaman Pengesahan Penguji Tesis

**Judul Tesis : PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGfU) DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP
KEMAMPUAN PASSING BAWAH BOLAVOLI PADA SISWA
SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

Oleh BUNGA HATINING HARYONO , NIM 242330006 , Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 konsentrasi OLAHRAGA PENDIDIKAN, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026
Mengetahui,
Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
Direktur,

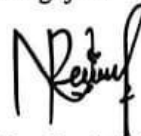

PROGRAM PASCASARJANA

Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc. Dr. Muslimin, M.Pd

Penguji I,



Penguji II



Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd

Penguji III,



Dr. Selvi Melianty, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BUNGA HATINING HARYONO

NIM : 242330006

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya (Tesis, Skripsi, Tugas Akhir) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Magister, Sarjana, dan Ahli Madya) di Universitas Bina Darma;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar pustaka;
4. Karena yakin dengan keaslian karya tulis ini, Saya menyatakan bersedia Tesis/Skripsi/Tugas Akhir, yang Saya hasilkan di unggah ke internet;
5. Surat Pernyataan ini Saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi dengan aturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 05 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



BUNGA HATINING HARYONO
242330006

**PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU) DAN *DIRECT INSTRUCTION* (DI) TERHADAP
KEMAMPUAN PASSING BAWAH BOLAVOLI SISWA PADA
SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

**BUNGA HATINING HARYONO
242330006**

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa dari 218 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SD Negeri 1 Kikim Tengah, sebanyak 138 siswa atau 64,2% masih belum mencapai kemampuan dalam melakukan passing bawah bola voli. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan pengaruh antara model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bola voli pada siswa di SD Negeri 1 Kikim Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *Two Groups Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah Palembang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 292 siswa, terdiri dari 147 siswa perempuan dan 144 siswa laki-laki. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan, dengan jumlah sampel sebanyak 30 atlet yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan pengukuran untuk memperoleh data kuantitatif terkait kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah bola voli sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bola voli pada siswa ekstrakurikuler SD Negeri 1 Kikim Tengah.

Kata Kunci: *Teaching Games For Understanding* (TGFU), *Direct Instruction* (DI), Pasing Bawah, Bolavoli, Siswa Sekolah Dasar.

**THE EFFECT OF THE TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
(TGFU) AND DIRECT INSTRUCTION (DI) LEARNING MODELS ON
STUDENTS' UNDERVOLLEYBALL PASSING ABILITY IN STUDENTS OF
SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

BUNGA HATINING HARYONO

242330006

Abstract

The problem in this study is based on evaluation results showing that out of 218 students participating in extracurricular activities at SD Negeri 1 Kikim Tengah, 138 students (64.2%) have not yet achieved adequate ability in performing the 02volleyball underhand pass. This study aims to analyze the differences in the effects of the Teaching Games for Understanding (TGFU) and Direct Instruction (DI) learning models on students' underhand passing ability in volleyball at SD Negeri 1 Kikim Tengah. The method used in this research is an experimental approach with a Two Groups Pretest-Posttest Design. The population includes all students of SD Negeri 1 Kikim Tengah Palembang in the 2023/2024 academic year, totaling 292 students, consisting of 147 female and 144 male students. The sample was determined using purposive sampling, which is a technique based on specific predetermined criteria, with a total of 30 students participating in extracurricular activities selected as the sample. Data collection was carried out through tests and measurements to obtain quantitative data regarding students' ability to perform underhand passing in volleyball before and after the treatment. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the independent sample t-test with the assistance of SPSS version 26. The results of the study indicate that there is a significant difference in the effects of the Teaching Games for Understanding (TGFU) and Direct Instruction (DI) learning models on the underhand passing ability of extracurricular students at SD Negeri 1 Kikim Tengah.

Keywords: *Learning Model, Teaching Games For Understanding (TGFU), Direct Instruction (DI), Pasing Bottom, Bolavoli, Elementary School Students.*

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Permainan adalah guru terbaik, ia mengajarkan kita cara berjuang, bekerja sama, dan bangkit dari kegagalan."

"Dari lapangan sederhana, lahir generasi cerdas berprestasi."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat:

Pertama, untuk **orang tua tercinta**, yang doa-doanya tak pernah berhenti meski penulis sering diam, yang percaya bahkan saat penulis sendiri sempat ragu. Semoga setiap lelah ini menjadi bagian dari bakti yang tak terucap.

Kedua, untuk **suami dan keluarga besar**, yang selalu memberi ruang pulang, menjadi tempat berbagi cerita ketika jalan terasa berat.

Ketiga, untuk **dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani**, atas ilmu, kesabaran, dan ketegasan yang membentuk cara berpikir penulis

agar lebih jujur, kritis, dan bertanggung jawab secara akademik.

Keempat, untuk **rekan seperjuangan**, yang berjalan bersama dalam lelah dan tawa, mengingatkan bahwa proses ini tidak harus selalu sempurna, yang penting tetap saling menguatkan.

Dan terakhir, untuk **diri sendiri**, yang memilih bertahan, tetap belajar meski sering ingin menyerah, dan percaya bahwa ilmu adalah bekal paling setia untuk melangkah ke masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya tesis yang berjudul Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TGfU) dan Direct Instruction (DI) Terhadap Kemampuan Passing Bawah BolaVoli Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah” ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Bina Darma. Penyusunan tesis ini tidak selalu berjalan mulus. Prosesnya penuh dengan dinamika mulai dari pencarian ide, penguatan kajian teoretis, pelaksanaan penelitian di lapangan, hingga tahap analisis dan penulisan. Namun, melalui proses tersebut, penulis memperoleh banyak pelajaran berharga tentang arti ketekunan, konsistensi, serta pentingnya sikap reflektif dalam dunia akademik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menghadirkan media pembelajaran PJOK yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Bina Darma beserta seluruh jajaran pimpinan Program Pascasarjana.
2. Dr. Aprizal Fikri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma.
3. Dr. Muslimin, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi secara konsisten selama proses penyusunan tesis ini.
4. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani yang telah membekali penulis dengan ilmu dan wawasan akademik.

5. Kepala sekolah, guru PJOK, serta peserta didik di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, atas kerja sama dan keterbukaan selama pelaksanaan penelitian.
6. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan doa.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

Akhir kata, semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi bagian kecil dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara berkelanjutan.

Palembang, Februari 2026



BUNGA HATINING HARYONO

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN UJIAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Masalah	5
1.5 Manfaat Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Kerangka Teoritis	47
2.3 Kerangka Berpikir	49
2.4 Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian	51
3.2 Populasi dan Sampel	51
3.3 Variabel Penelitian	53
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
3.4.1 Instrumen Penelitian	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Tujuan Penelitian	59
4.1.1 Hasil Penelitian	59
4.1.2 Uji Hipotesis	61
4.2 Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Kajian Terdahulu yang Relevan	48
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	52
Tabel 4.1 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan passing bawah bola voli	60
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	61
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Independent Samples Test.....	63
Tabel 4.5 Perbedaan Pengaruh Model TGFU dan DI	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan bola voli	29
Gambar 2.2 Gerakan Passing	30
Gambar 2.3 Model Original <i>Teaching Games for Understanding</i>	45
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir	49
Gambar 3. 1 Rancangan Perlakuan	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. data pretest dan posttest kemampuan passing bawah bolavoli	86
Lampiran 2. Lembar Konsultasi	88
Lampiran 3 . Surat Rekomendasi Diknas	92
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian.....	93
Lampiran 5. Perbaikan Tesis	94
Lampiran 6. Dokumentas Penelitian	95
Lampiran 7. Program Latihan Kemampuan Passing Bawah	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan nilai-nilai sportivitas pada anak. Melalui aktivitas motorik yang terstruktur, peserta didik tidak hanya belajar menggerakkan tubuhnya, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, disiplin, dan tanggung jawab dalam konteks aktivitas fisik. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada masa perkembangan emas, sehingga pembelajaran yang diberikan harus mampu menstimulasi kemampuan motorik dasar secara optimal. Dalam hal ini, olahraga permainan seperti bolavoli menjadi sarana penting untuk mengembangkan koordinasi gerak, kerjasama tim, dan kemampuan sosial.

Kegiatan bermain dalam bolavoli juga meningkatkan interaksi antar siswa yang berdampak positif pada pembentukan karakter. Namun demikian, efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, sehingga pemilihan pendekatan yang tepat menjadi faktor kunci. Oleh karena itu, pendidikan jasmani membutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan teknik, tetapi juga mampu menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna. Secara nasional, kemampuan keterampilan dasar bolavoli siswa sekolah dasar masih relatif rendah. Data dari Kementerian Pemuda dan Olahraga

Republik Indonesia (RI, 2023) menunjukkan bahwa hanya sekitar 38% siswa SD yang mampu melakukan gerak dasar permainan bola besar dengan teknik yang

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan nilai-nilai sportivitas pada anak. Melalui aktivitas motorik yang terstruktur, peserta didik tidak hanya belajar menggerakkan tubuhnya, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, disiplin, dan tanggung jawab dalam konteks aktivitas fisik. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada masa perkembangan emas, sehingga pembelajaran yang diberikan harus mampu menstimulasi kemampuan motorik dasar secara optimal. Dalam hal ini, olahraga permainan seperti bolavoli menjadi sarana penting untuk mengembangkan koordinasi gerak, kerjasama tim, dan kemampuan sosial.

Kegiatan bermain dalam bolavoli juga meningkatkan interaksi antar siswa yang berdampak positif pada pembentukan karakter. Namun demikian, efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, sehingga pemilihan pendekatan yang tepat menjadi faktor kunci. Oleh karena itu, pendidikan jasmani membutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan teknik, tetapi juga mampu menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna. Secara nasional, kemampuan keterampilan dasar bolavoli siswa sekolah dasar masih relatif rendah. Data dari Kementerian Pemuda

dan Olahraga Republik Indonesia (RI, 2023) menunjukkan bahwa hanya sekitar 38% siswa SD yang mampu melakukan gerak dasar permainan bola besar dengan teknik yang benar.

Angka ini mencerminkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan fundamental, termasuk passing bawah dalam bolavoli. Rendahnya capaian tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya durasi pembelajaran, metode yang kurang variatif, serta minimnya fasilitas pendukung. Selain itu, banyak guru pendidikan jasmani yang masih berfokus pada penguasaan teknik secara mekanis tanpa memberikan ruang bagi pemahaman taktis permainan. Kondisi ini tentu dapat berdampak pada kurang maksimalnya perkembangan kemampuan motorik anak. Dengan demikian, perlu adanya upaya yang lebih terarah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bolavoli di tingkat sekolah dasar secara nasional.

Kondisi rendahnya keterampilan dasar bolavoli tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar sekaligus menumbuhkan pemahaman taktik permainan. Inovasi pembelajaran dibutuhkan agar siswa tidak hanya menguasai gerakan secara mekanis, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam situasi permainan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap mampu menjawab tantangan tersebut adalah Teaching Games for Understanding (TGfU), yang menekankan pembelajaran berbasis permainan. Model ini

memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, TGFU memungkinkan siswa membuat keputusan taktis sesuai kondisi lapangan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran inovatif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan yang selama ini muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada cabang olahraga bolavoli.

Model Teaching Games for Understanding (TGFU) dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe 1980 dalam (Kirk & MacPhail, 2002) sebagai respons terhadap dominasi pembelajaran teknik yang bersifat tradisional. Model ini bertujuan mengubah paradigma pembelajaran dari sekadar keterampilan teknik menuju pemahaman permainan secara menyeluruh (Hismullutfi et al., 2025). TGFU menekankan bahwa aspek taktis dan strategi permainan harus diajarkan terlebih dahulu agar siswa memahami konteks dari setiap teknik yang dipelajari. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa melalui permainan yang dimodifikasi. Pengajaran berbasis pemahaman taktikal dianggap lebih relevan bagi anak, karena mereka belajar melalui pengalaman mencoba, mengamati, dan mengambil keputusan. Model ini juga mendorong peningkatan motivasi karena siswa merasa lebih terlibat dalam situasi permainan. Dengan demikian, TGFU menjadi salah satu model pembelajaran yang mulai banyak digunakan dalam pendidikan jasmani modern.

Dalam konteks pembelajaran bolavoli, TGFU mendorong siswa memahami strategi permainan seperti pola serangan, posisi pemain, dan pengambilan keputusan yang tepat. Pembelajaran dilakukan melalui permainan sederhana yang dimodifikasi agar sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mempraktikkan teknik passing bawah, tetapi juga mengetahui kapan dan bagaimana teknik tersebut digunakan dalam permainan. Aktivitas bermain yang kontekstual membantu siswa menghubungkan teknik dengan situasi nyata di lapangan. Selain itu, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena aktivitas yang dilakukan lebih bervariasi dan menyenangkan. Pendekatan ini juga menstimulasi perkembangan kognitif, terutama pada kemampuan membaca situasi dan merespons dengan cepat. Dengan demikian, TGFU dapat menjadi alternatif untuk memperkaya proses pembelajaran bolavoli di sekolah dasar.

Sebaliknya, Direct Instruction (DI) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dan telah lama digunakan dalam pendidikan jasmani. Model ini mengandalkan pendekatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, biasanya dimulai dengan demonstrasi teknik oleh guru. Setelah itu siswa melakukan latihan berulang untuk menguasai teknik dasar. DI dianggap efektif untuk mengajarkan keterampilan motorik tertentu karena memberikan panduan langkah demi langkah yang jelas. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya meningkatkan

ketepatan gerakan teknik dasar melalui latihan yang intensif. Namun, pendekatan ini sering dianggap kurang memberikan ruang bagi kreativitas dan pemahaman taktis permainan. Meskipun demikian, DI tetap menjadi pilihan utama bagi banyak guru karena kemudahannya dalam penerapan serta hasilnya yang cepat terlihat pada aspek teknik.

Perdebatan mengenai efektivitas TGFU dan DI menjadi fokus berbagai penelitian di bidang pendidikan jasmani. Beberapa peneliti berpendapat bahwa TGFU lebih unggul dalam meningkatkan aspek kognitif dan taktis, sedangkan DI dianggap lebih efektif untuk meningkatkan aspek teknik. Namun, temuan penelitian kerap menunjukkan hasil yang beragam dan bahkan kontradiktif. Perbedaan hasil tersebut dipengaruhi oleh konteks pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Selain itu, keahlian guru dalam menerapkan model pembelajaran juga turut mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Perdebatan ini kemudian mendorong semakin banyak penelitian komparatif antara kedua model. Dengan demikian, kajian lebih lanjut diperlukan untuk memahami efektivitas kedua model secara lebih mendalam, terutama dalam konteks pembelajaran bolavoli di sekolah dasar.

Sebagai contoh, penelitian oleh (Putra & Nugroho, 2021) menunjukkan bahwa model TGFU lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman taktis dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas permainan yang mendorong

mereka memecahkan masalah secara mandiri. Dibandingkan dengan DI, siswa yang belajar menggunakan TGFU menunjukkan respons yang lebih antusias terhadap pembelajaran. Namun sebaliknya, penelitian (Wahyuni et al., 2022) menemukan bahwa DI lebih unggul dalam peningkatan ketepatan teknik dasar bolavoli pada siswa sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa DI tetap relevan ketika tujuan pembelajaran lebih berfokus pada keterampilan motorik teknis. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa kedua model memiliki keunggulan masing-masing. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara spesifik efektivitas kedua model dalam konteks yang berbeda.

Di sisi lain, (Rahmadani & Fadhilah, 2023) menekankan bahwa efektivitas TGFU dan DI sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik. Siswa dengan kemampuan motorik rendah mungkin lebih membutuhkan pendekatan DI terlebih dahulu untuk menguasai dasar-dasar teknik. Sementara itu, siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat memperoleh manfaat lebih besar dari TGFU yang menuntut pemahaman permainan. Selain itu, kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran juga menjadi faktor krusial. Guru yang kurang memahami konsep TGFU mungkin kesulitan dalam merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Kondisi fasilitas sekolah juga turut memengaruhi keberhasilan implementasi model pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai aspek kontekstual.

Dalam konteks Indonesia, banyak sekolah dasar, terutama di daerah, masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani. Minimnya fasilitas seperti lapangan yang memadai, bola, atau alat bantu pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang optimal. Keterbatasan ini juga berdampak pada variasi metode atau model pembelajaran yang bisa diterapkan guru. Pada olahraga bolavoli, misalnya, sering kali siswa tidak mendapat kesempatan latihan yang cukup karena keterbatasan alat. Kondisi tersebut mengurangi efektivitas pembelajaran teknik dasar seperti passing bawah. Guru sering kali harus mengandalkan metode tradisional yang tidak memerlukan banyak peralatan. Hal ini membuat inovasi pembelajaran menjadi sulit dilakukan meskipun sebenarnya sangat dibutuhkan.

SD Negeri 1 Kikim Tengah sebagai salah satu sekolah dasar di Kabupaten Lahat juga menghadapi kondisi serupa. Berdasarkan hasil observasi awal tahun 2024, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik passing bawah bolavoli. Kesulitan tersebut tampak dari kurang stabilnya posisi tubuh saat melakukan gerakan. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengontrol arah bola juga masih rendah. Angka ini mencerminkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan fundamental, termasuk passing bawah dalam bolavoli. Rendahnya capaian tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya durasi pembelajaran, metode yang kurang variatif, serta minimnya

fasilitas pendukung. Selain itu, banyak guru pendidikan jasmani yang masih berfokus pada penguasaan teknik secara mekanis tanpa memberikan ruang bagi pemahaman taktis permainan. Kondisi ini tentu dapat berdampak pada kurang maksimalnya perkembangan kemampuan motorik anak. Dengan demikian, perlu adanya upaya yang lebih terarah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bolavoli di tingkat sekolah dasar secara nasional.

Kondisi rendahnya keterampilan dasar bolavoli tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar sekaligus menumbuhkan pemahaman taktik permainan. Inovasi pembelajaran dibutuhkan agar siswa tidak hanya menguasai gerakan secara mekanis, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam situasi permainan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap mampu menjawab tantangan tersebut adalah Teaching Games for Understanding (TGfU), yang menekankan pembelajaran berbasis permainan. Model ini memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, TGfU memungkinkan siswa membuat keputusan taktis sesuai kondisi lapangan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran inovatif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan yang selama ini muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada cabang olahraga bolavoli.

Model Teaching Games for Understanding (TGUFU) dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe 1980 dalam (Kirk & MacPhail, 2002) sebagai respons terhadap dominasi pembelajaran teknik yang bersifat tradisional. Model ini bertujuan mengubah paradigma pembelajaran dari sekadar keterampilan teknik menuju pemahaman permainan secara menyeluruh (Hismullutfi et al., 2025). TGUFU menekankan bahwa aspek taktis dan strategi permainan harus diajarkan terlebih dahulu agar siswa memahami konteks dari setiap teknik yang dipelajari. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa melalui permainan yang dimodifikasi. Pengajaran berbasis pemahaman taktikal dianggap lebih relevan bagi anak, karena mereka belajar melalui pengalaman mencoba, mengamati, dan mengambil keputusan. Model ini juga mendorong peningkatan motivasi karena siswa merasa lebih terlibat dalam situasi permainan. Dengan demikian, TGUFU menjadi salah satu model pembelajaran yang mulai banyak digunakan dalam pendidikan jasmani modern.

Dalam konteks pembelajaran bolavoli, TGUFU mendorong siswa memahami strategi permainan seperti pola serangan, posisi pemain, dan pengambilan keputusan yang tepat. Pembelajaran dilakukan melalui permainan sederhana yang dimodifikasi agar sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mempraktikkan teknik passing bawah, tetapi juga mengetahui kapan dan bagaimana teknik tersebut digunakan dalam permainan. Aktivitas

bermain yang kontekstual membantu siswa menghubungkan teknik dengan situasi nyata di lapangan. Selain itu, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena aktivitas yang dilakukan lebih bervariasi dan menyenangkan. Pendekatan ini juga menstimulasi perkembangan kognitif, terutama pada kemampuan membaca situasi dan merespons dengan cepat. Dengan demikian, TGFU dapat menjadi alternatif untuk memperkaya proses pembelajaran bolavoli di sekolah dasar.

Sebaliknya, Direct Instruction (DI) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dan telah lama digunakan dalam pendidikan jasmani. Model ini mengandalkan pendekatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, biasanya dimulai dengan demonstrasi teknik oleh guru. Setelah itu siswa melakukan latihan berulang untuk menguasai teknik dasar. DI dianggap efektif untuk mengajarkan keterampilan motorik tertentu karena memberikan panduan langkah demi langkah yang jelas. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya meningkatkan ketepatan gerakan teknik dasar melalui latihan yang intensif. Namun, pendekatan ini sering dianggap kurang memberikan ruang bagi kreativitas dan pemahaman taktis permainan. Meskipun demikian, DI tetap menjadi pilihan utama bagi banyak guru karena kemudahannya dalam penerapan serta hasilnya yang cepat terlihat pada aspek teknik.

Perdebatan mengenai efektivitas TGFU dan DI menjadi fokus berbagai penelitian di bidang pendidikan jasmani. Beberapa peneliti

berpendapat bahwa TGFU lebih unggul dalam meningkatkan aspek kognitif dan taktis, sedangkan DI dianggap lebih efektif untuk meningkatkan aspek teknik. Namun, temuan penelitian kerap menunjukkan hasil yang beragam dan bahkan kontradiktif. Perbedaan hasil tersebut dipengaruhi oleh konteks pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Selain itu, keahlian guru dalam menerapkan model pembelajaran juga turut mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Perdebatan ini kemudian mendorong semakin banyak penelitian komparatif antara kedua model. Dengan demikian, kajian lebih lanjut diperlukan untuk memahami efektivitas kedua model secara lebih mendalam, terutama dalam konteks pembelajaran bolavoli di sekolah dasar.

Sebagai contoh, penelitian oleh (Putra & Nugroho, 2021) menunjukkan bahwa model TGFU lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman taktis dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas permainan yang mendorong mereka memecahkan masalah secara mandiri. Dibandingkan dengan DI, siswa yang belajar menggunakan TGFU menunjukkan respons yang lebih antusias terhadap pembelajaran. Namun sebaliknya, penelitian (Wahyuni et al., 2022) menemukan bahwa DI lebih unggul dalam peningkatan ketepatan teknik dasar bolavoli pada siswa sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa DI tetap relevan ketika tujuan pembelajaran lebih berfokus pada keterampilan motorik teknis. Perbedaan temuan ini

menunjukkan bahwa kedua model memiliki keunggulan masing-masing.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara spesifik efektivitas kedua model dalam konteks yang berbeda.

Di sisi lain, (Rahmadani & Fadhilah, 2023) menekankan bahwa efektivitas TGFU dan DI sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik. Siswa dengan kemampuan motorik rendah mungkin lebih membutuhkan pendekatan DI terlebih dahulu untuk menguasai dasar-dasar teknik. Sementara itu, siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat memperoleh manfaat lebih besar dari TGFU yang menuntut pemahaman permainan. Selain itu, kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran juga menjadi faktor krusial. Guru yang kurang memahami konsep TGFU mungkin kesulitan dalam merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Kondisi fasilitas sekolah juga turut memengaruhi keberhasilan implementasi model pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai aspek kontekstual.

Dalam konteks Indonesia, banyak sekolah dasar, terutama di daerah, masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani. Minimnya fasilitas seperti lapangan yang memadai, bola, atau alat bantu pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang optimal. Keterbatasan ini juga berdampak pada variasi metode atau model pembelajaran yang bisa diterapkan guru. Pada olahraga bolavoli, misalnya, sering kali siswa tidak mendapat kesempatan latihan yang cukup karena keterbatasan alat. Kondisi tersebut mengurangi efektivitas pembelajaran teknik dasar seperti passing bawah. Guru sering kali harus mengandalkan metode tradisional yang tidak memerlukan banyak peralatan. Hal

ini membuat inovasi pembelajaran menjadi sulit dilakukan meskipun sebenarnya sangat dibutuhkan.

SD Negeri 1 Kikim Tengah sebagai salah satu sekolah dasar di Kabupaten Lahat juga menghadapi kondisi serupa. Berdasarkan hasil observasi awal tahun 2024, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik passing bawah bolavoli. Kesulitan tersebut tampak dari kurang stabilnya posisi tubuh saat melakukan gerakan. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengontrol arah bola juga masih rendah.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kemampuan Passing bawah bolavoli siswa di SD Negeri 1 Kikim Tengah masih rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Belum adanya kepastian empiris mengenai efektivitas TGFU atau DI di SD Negeri 1 Kikim Tengah.
4. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran bolavoli.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah Ada Perbedaan Pengaruh Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan *Direct Instrution* Terhadap kemampuan passing bawah bolavoli SD Negeri 1 Kikim Tengah ?

1.4 Tujuan Masalah

Ingin mengetahui Perbedaan pengaruh Model *Teaching Games for*

Understanding (TGFU) dan *Direct Instrution* terhadap kemampuan passing passing bawah bolavoli SD Negeri 1 Kikim Tengah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Kajian Pustaka

a) Hakikat Pendidikan

Program pendidikan yang terencana dengan baik harus membantu setiap siswa mencapai potensi intelektual, emosional, sosial, dan spiritualnya secara penuh, sekaligus menanamkan dalam diri mereka disiplin, kesadaran diri, moralitas, dan kewajiban kewarganegaraan untuk berkontribusi bagi komunitas, negara, dan negara mereka (Sutianah, 2021). Membina dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa di segala aspek kehidupan merupakan inti pendidikan. Melalui pembelajaran, siswa tidak hanya didorong untuk tumbuh sebagai individu, tetapi juga menjadi anggota komunitas lokal dan global yang lebih terintegrasi. Hal ini berarti bahwa pendidikan tidak cukup hanya mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga negara yang baik; pendidikan juga harus membekali mereka untuk mengatasi masalah dalam skala nasional dan internasional. Dalam masyarakat yang dinamis dan saling bergantung secara global saat ini, sangat penting bagi siswa untuk lulus SMA dengan bekal informasi, watak, dan kemampuan yang diperlukan untuk berkembang. Pendidikan mempersiapkan peserta didik untuk hidup dalam tatanan yang bersifat lokal, nasional, dan global (Taufiq, 2022).

Seperti yang telah kita lihat, pendidikan adalah suatu proses yang secara sistematis menumbuhkan potensi pesertanya, dan jelas bahwa setiap siswa memiliki potensi yang unik.

1. Pengertian Pendidikan

Kehidupan tidak lepas dari pendidikan. Hal ini mungkin terdengar mengada-ada, tetapi jika kita melihat kondisi manusia dari dalam ke luar, kita dapat melihat bahwa pendidikan telah membentuk setiap langkahnya (Sutianah, 2021, hlm. 20). Sebagai kebutuhan dasar manusia, pendidikan juga merupakan pelindung sejati. Pentingnya pendidikan sebagai faktor keberhasilan dan hasil di berbagai bidang ditekankan oleh (Daryono, 2022). Perolehan pengetahuan merupakan aktivitas yang berkelanjutan. Baik fakta bahwa manusia adalah makhluk yang terus berkembang maupun fakta bahwa sekolah berupaya menanamkan keterampilan sosial yang diperlukan kepada siswanya merupakan implikasi dari hal ini.

(Nurhuda, 2022) berpendapat bahwa pendidikan merupakan hal mendasar bagi kelangsungan hidup semua makhluk hidup. Cita-cita universal manusia membentuk fondasi pendidikan. Keseimbangan, kesatuan organik, harmoni, dan vitalitas adalah tujuan akhir pendidikan, yaitu membantu manusia mencapainya.

Menurut (Abduljabar, 2020) Tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk mendorong pertumbuhan di setiap aspek kehidupan siswa melalui latihan fisik.

Pendidikan jasmani dalam model ini tidak hanya bertujuan untuk

mengembangkan keterampilan fisik siswa, tetapi juga kematangan emosional, sosial, dan psikologis mereka. Berolahraga tidak hanya membantu tubuh, tetapi juga pikiran, yang berfungsi untuk meningkatkan fokus, disiplin diri, dan berpikir kritis. Sebagai bonus tambahan, olahraga seharusnya memiliki efek menguntungkan pada perkembangan sosial anak-anak, membantu mereka menjadi komunikator yang lebih baik, lebih kooperatif dengan teman sekelas, dan warga negara yang lebih bertanggung jawab. Akibatnya, pendidikan berbasis olahraga merupakan alat yang ampuh untuk mendorong pertumbuhan menyeluruh dalam karakter, kebugaran, dan keterampilan sosial siswa.

Sejumlah ahli telah menyatakan bahwa pendidikan merupakan faktor tunggal terpenting dalam menentukan keberhasilan dan produktivitas dalam segala upaya. Hal lain yang membedakan manusia dari hewan adalah tingkat pendidikan mereka. Prinsip-prinsip kemanusiaan membentuk landasan pendidikan, yang bertujuan untuk menumbuhkan individu-individu yang utuh dan harmonis yang terdorong untuk mewujudkan impian mereka. Mempelajari hal-hal baru memang penting, tetapi pendidikan juga membantu orang mengembangkan moral dan etika yang merupakan fondasi bagi dunia yang lebih baik.

2. Tujuan Pendidikan

Agar peserta didik dapat mencapai potensi penuhnya, memiliki ketabahan spiritual dan keagamaan, disiplin diri, karakter kepribadian, kebijaksanaan, prinsip moral yang tinggi, dan kemampuan yang dibutuhkan

oleh diri mereka sendiri, masyarakat mereka, negara mereka, dan negara mereka, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir. Mustafa berpendapat bahwa mengajarkan dan menghayati prinsip-prinsip yang diuraikan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945) merupakan inti dari pendidikan Indonesia. Pancasila merupakan bagian integral dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia, yang telah berfungsi sebagai kompas bagi kemajuan negara. Pada saat yang sama, upaya negara untuk mencapai masyarakat yang adil, makmur, dan sejahtera diuraikan dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang mengatur aspek-aspek fundamental kehidupan nasional, seperti hak dan tanggung jawab warga negara.

Oleh karena itu, tujuan pendidikan Indonesia adalah menghasilkan warga negara yang berpengetahuan luas, bermoral tinggi, cinta tanah air, dan mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Salah satu cara terpenting untuk membangun bangsa yang lebih kuat adalah melalui pendidikan, yang membantu masyarakat mengembangkan prinsip-prinsip moral, rasa tanggung jawab sosial, dan kedewasaan politik.

Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana dikemukakan Nurhuda (2022, hlm. 5), adalah mencerdaskan masyarakat Indonesia agar menjadi warga negara yang bermartabat, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu dan terampil, sehat jasmani dan rohani, mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kebangsaan dan kemasyarakatan yang tinggi.

Menurut (Taufiq,2022,), tujuan pendidikan berfungsi sebagai landasan sistem pendidikan, membimbing peserta didik dalam pembelajaran dan memastikan perkembangan holistik mereka. Tujuan pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memiliki dua tujuan: pertama, menguraikan hasil yang diharapkan bagi peserta didik dalam hal nilai atau kualitas tertentu, dan kedua, menguraikan prosedur, taktik, dan kegiatan yang akan mengarahkan mereka ke hasil tersebut.

Pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, berpengetahuan luas, mampu bekerja sama dengan orang lain, tangguh dan mandiri, tangguh, serta memiliki rasa tanggung jawab kebangsaan dan kemasyarakatan. Harapan kami adalah bahwa pendidikan, dengan berpegang teguh pada visi yang komprehensif ini, akan menghasilkan warga negara yang tidak hanya tangguh secara intelektual dan moral, tetapi juga mampu mengatasi permasalahan di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

Pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat harus bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan ini sebaik mungkin. Pembelajaran dan pengembangan diri sesuai dengan Pancasila merupakan tujuan utama sekolah negeri di Indonesia. Terdapat tujuan pendidikan yang luas dan rinci, menurut Tirtarahaja (Nurhuda, 2022). Sejumlah faktor berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang menyeluruh ini, seperti :

- a. Karakteristik anak didik

- b. Tuntutan lingkungan
- c. Perbedaan pandangan hidup
- d. Perbedaan tujuan
- e. Kemampuan pendidik
- f. Empat jenjang tujuan pendidikan :
- g. Tujuan umum pendidikan, yakni manusia pancasila
- h. Tujuan Institusional.
- i. Tujuan kurikurel.
- j. Tujuan instruksional kompetensi dasar

Mampu menjalani hidup dan mengemban tanggung jawab dengan caranya sendiri merupakan hal mendasar bagi perkembangan manusia (Suryadi, 2023). Salah satu tujuan utama pendidikan adalah menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab pada diri siswa. Pentingnya mengajarkan siswa untuk berpikir mandiri, membuat pilihan yang baik, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka tidak dapat dilebih-lebihkan. Pendidikan yang menyeluruh juga membekali seseorang untuk berkembang dalam iklim sosial dan ekonomi yang terus berubah, sehingga memungkinkan mereka memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Untuk membantu siswa menjadi orang dewasa yang utuh dan siap menghadapi dunia, tujuan ini menekankan pentingnya pengembangan karakter, yang tidak hanya mencakup pertumbuhan akademis tetapi juga emosional dan sosial. Siswa harus dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk hidup bertanggung jawab dan mandiri, sehingga memberikan

dampak positif bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Disimpulkan bahwa pendidikan memiliki tujuan penting dalam kehidupan penerimanya. Meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan seseorang agar lebih siap menghadapi masa depan merupakan tujuan utamanya.

b) Pendidikan Jasmani

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Dalam perkembangannya, pendidikan jasmani pertama kali dikemukakan oleh William yang mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui jasmani. Schools (Juditya, 2023) pendidikan jasmani harus bertujuan untuk memberikan kontribusi semaksimal mungkin pada pengembangan potensi individu yang optimal dalam semua fase kehidupannya termasuk kemampuan terbaiknya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan jasmani merupakan sistem pembelajaran yang mengintegrasikan pengajaran dan pelatihan melalui aktivitas fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan bergerak (Putra & Sistiasih, 2021). Hakikat pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa, baik secara fisik, mental, maupun kesehatan. Pendidikan jasmani dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan positif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penyelenggaraan pendidikan jasmani juga berperan dalam pengembangan potensi siswa melalui pembelajaran keterampilan yang aplikatif serta memberikan pengalaman nyata yang bermanfaat sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya

berfungsi meningkatkan kebugaran tubuh, tetapi juga mempersiapkan siswa menjadi individu yang kompeten, percaya diri, dan siap berkontribusi dalam masyarakat.

Istilah pendidikan jasmani dan olahraga semakin berkembang seiring dengan perkembangan dan tuntutan ilmu pengetahuan tentang olahraga. Masing-masing negara memiliki landasan filsafat dan konsep pendidikan jasmani dan olahraga tersebut. Pendidikan jasmani sebagai salah satu bidang pengajaran di sekolah, mengandung dua kata, yaitu pendidikan dan jasmani. Kata pendidikan mempunyai arti usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Jasmani adalah tubuh atau badan manusia sebagai organisme yang hidup dengan segala daya dan kemampuannya. bentuk- bentuk kegiatan jasmani yang dilakukan secara integral dengan mengarahkan segala daya dan upaya untuk meningkatkan prestasi seoptimal mungkin dalam usaha mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan atau perebutan kejuaraan dalam cabang olahraga tertentu. Kegiatan olahraga ini tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga mencakup persiapan mental dan strategi yang diperlukan untuk mencapai performa terbaik.

Tujuan utama olahraga adalah untuk mengasah kemampuan tubuh serta meningkatkan ketahanan fisik dan mental individu dalam menghadapi tantangan kompetisi. Selain itu, olahraga juga menjadi sarana untuk mengembangkan sikap disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Oleh karena itu, olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas hidup, baik dalam konteks

individu maupun masyarakat Syarifuddin dan Mahdi dalam (Mappaompo, Iskandar, & Nur, 2023).

Pembelajaran jasmani pada dasarnya bertujuan untuk melakukan suatu proses pendidikan, dimana setiap siswa belajar dari pengalamannya pada setiap aktivitas berupa permainan yang dikembangkan dalam program pembelajaran. Menurut Ateng A. (Mappaompo, Iskandar, & Nur, 2023) ada beberapa sebab mengapa orang melakukan olahraga. Faktor lingkungan merupakan motif untuk melakukan olahraga:

1. Penyesuaian terhadap lingkungan sendiri. Kesempatan untuk berolahraga sering kali muncul secara kebetulan, seperti fasilitas olahraga yang ada di lingkungan sekitar atau kegiatan olahraga yang diselenggarakan oleh komunitas.
2. Penyesuaian geofisik. Iklim dan kondisi geografis mempengaruhi pilihan olahraga seseorang. Misalnya, seseorang yang tinggal di daerah dengan cuaca hangat atau tropis cenderung memilih olahraga luar ruangan seperti sepak bola atau basket.
3. Penyesuaian harapan. Terkadang, seseorang memilih jenis olahraga tertentu karena harapan atau pengaruh yang datang dari lingkungan sosial mereka, baik dari keluarga, teman, atau masyarakat.
4. Peniruan bintang lapangan, nasional bahkan juga lokal. Banyak orang yang terinspirasi untuk berolahraga dengan meniru atlet terkenal, baik di tingkat nasional maupun lokal, yang menjadi

panutan mereka.

5. Penyesuaian ke dalam lingkungan. Pilihan olahraga juga dipengaruhi oleh kebiasaan atau tradisi yang berlaku dalam suatu komunitas atau kelompok sosial.
6. Pemerintahan berbagai negara memanfaatkan nilai keberhasilan perolehan medali kejuaraan dengan memotivasi para atlet bagi peningkatan prestasi, demi prestesi pribadi.
7. Pengaruh dunia bisnis membentuk para atlet profesional dan menjadikan olahraga sebagai sarana nafkah.
8. Pengaruh penerangan tentang pemeliharaan kesehatan tubuh, khususnya kesegaran jasmani, menyebabkan peserta klub-klub olahraga erobik terus bertambah.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Pendidikan jasmani memiliki peran yang signifikan dalam membentuk individu secara holistik, khususnya melalui pengalaman-pengalaman gerak yang diberikan. Namun, kebermaknaan pendidikan jasmani hanya dapat tercapai apabila pengalaman-pengalaman tersebut relevan dan berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan jasmani harus mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional yang mendukung kehidupan peserta didik di berbagai konteks. Apabila pengalaman dalam

pendidikan jasmani tidak berkontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya atau tidak memiliki dampak nyata terhadap pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik, maka hal tersebut menunjukkan adanya kekeliruan dalam desain atau pelaksanaan program pendidikan jasmani. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik jasmani untuk merancang program yang selaras dengan tujuan pendidikan secara keseluruhan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di dalam kehidupan bermasyarakat.

Filosofi pelatihan dan panduan gerakan dapat dimasukkan ke dalam program pendidikan jasmani, yang merupakan aspek integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Singkatnya, PE adalah metode mengajar anak-anak cara bergerak dan mengendalikan tubuh mereka untuk lebih memahami dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Juditya, 2023). Dengan menumbuhkan suasana yang bermanfaat untuk pembelajaran, program pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental siswa (Mappaompo, Iskandar & Nur, 2023). Kelas Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) di sekolah dasar dan menengah biasanya bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana menjadi lebih melek fisik sebagai individu melalui pembelajaran mandiri. Penjelasan berikut akan memperjelas hal ini (Juditya, 2023):

- a) Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya aktivitas jasmani sebagai fondasi untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan

individu secara optimal, yang tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga kesejahteraan mental dan sosial. Aktivitas jasmani yang dilakukan secara rutin dan terencana memainkan peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh, memperkuat daya tahan tubuh, mengurangi stres, serta membantu menstabilkan keseimbangan emosional. Lebih dari itu, dengan membentuk kebiasaan gaya hidup aktif sejak dini, individu dapat menghindari berbagai risiko penyakit kronis, seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung, serta memperoleh manfaat jangka panjang, seperti peningkatan konsentrasi, fokus, dan produktivitas.

- b) Mengembangkan pola gerak dasar (*fundamental movement pattern*) dan keterampilan gerak (*motor skills*) yang dilandasi dengan penerapan konsep, prinsip, strategi, dan taktik secara umum bertujuan untuk membentuk fondasi fisik yang kuat dalam setiap individu. Pola gerak dasar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan memutar, menjadi dasar penting dalam perkembangan kemampuan motorik yang lebih kompleks, yang akan mendukung kinerja individu dalam berbagai aktivitas olahraga dan kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan gerak yang berkembang melalui latihan yang terstruktur dan terarah dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, serta fleksibilitas tubuh, yang pada

gilirannya mendukung pencapaian hasil yang lebih optimal. Penerapan konsep dan prinsip dasar gerakan, serta pemahaman tentang strategi dan taktik dalam konteks olahraga, akan memungkinkan individu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam melakukan berbagai gerakan, baik dalam situasi kompetitif maupun non-kompetitif.

- c) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai kepercayaan diri, sportif, jujur, disiplin, kerjasama, pengendalian diri, kepemimpinan, dan demokratis dalam melakukan aktivitas jasmani sebagai cerminan rasa tanggung jawab personal dan sosial (*personal and social responsibility*).
- d) Menciptakan suasana yang kreatif dalam konteks aktivitas jasmani yang tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang menyenangkan, berisi keringanan, interaksi sosial, tantangan, dan ekspresi diri. Suasana seperti ini mendorong individu untuk merasa bebas berekspresi melalui gerakan dan aktivitas fisik, yang pada gilirannya dapat memperkuat rasa percaya diri dan kebebasan dalam mengekspresikan diri. Keringanan dalam beraktivitas akan mengurangi rasa beban atau tekanan, sehingga setiap individu dapat menikmati setiap momen, baik dalam latihan maupun pertandingan. Interaksi sosial yang tercipta selama aktivitas juga mempererat hubungan antar individu, membangun rasa kebersamaan, dan mendukung terciptanya ikatan yang lebih kuat

dalam komunitas. Tantangan yang diberikan dalam berbagai bentuk, baik itu tantangan fisik, mental, maupun sosial, memberikan kesempatan bagi individu untuk menguji batas kemampuannya, belajar dari kegagalan, dan merayakan pencapaian mereka.

- e) Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Kreatif, gotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan mandiri melalui aktivitas jasmani. Untuk maksud di atas sebaiknya guru pendidikan jasmani dapat memahami ciri pembelajaran pendidikan jasmani seperti yang dikemukakan Lutan, R (Mappaompo, Iskandar, & Nur, 2023) sebagai berikut:

- a) Praktik pembelajaran harus mencerminkan prinsip kesesuaian dengan asas *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) atau keselarasan dengan tahap perkembangan siswa. Asas DAP mengharuskan pendidik untuk memahami dengan baik kondisi fisik, kognitif, sosial, dan emosional siswa pada setiap tahap usia, serta memastikan bahwa pendekatan yang digunakan dapat mendukung perkembangan holistik siswa. Karena sumber daya dan aktivitas pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan unik setiap siswa, siswa yang gaya belajarnya sejalan dengan standar DAP akan memiliki pengalaman belajar yang lebih

mudah, lebih positif, dan lebih produktif. Selain itu, DAP memfasilitasi pengembangan iklim kelas yang ramah, menghargai dan merayakan keberagaman, sekaligus memberikan setiap siswa kesempatan untuk berkembang. Praktik pengajaran yang mengutamakan keselarasan ini akan membantu siswa mengembangkan karakter dan keterampilan sosial mereka sekaligus meningkatkan prestasi akademik mereka.

- b) Suasana kelas yang memberikan keleluasan kepada semua siswa untuk menyatakan dirinya dengan gembira tanpa merasa tertekan. Untuk mendorong lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, penting untuk menciptakan iklim kelas yang memungkinkan setiap siswa mengekspresikan diri secara bebas tanpa takut ditegur. Di kelas tempat siswa bebas mengekspresikan diri, mereka cenderung mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri karena mereka merasa aman dan dihargai. Keterlibatan dan inovasi di kelas dapat ditingkatkan dengan menciptakan lingkungan yang aman tempat siswa merasa nyaman berbicara, mengajukan pertanyaan, dan berbagi perspektif pribadi mereka. Siswa akan merasa lebih nyaman dan reseptif terhadap pembelajaran sebagai hasilnya, karena kecemasan dan ketakutan mereka akan kegagalan akan berkurang. Siswa akan merasa lebih nyaman membuka diri dan berbagi cerita mereka dalam suasana ini, yang akan meningkatkan hubungan mereka satu sama lain.

- c) Siswa harus diakui dan dipuji atas keterampilan atau prestasi apa pun yang telah mereka raih, karena hal itu menunjukkan kerja keras dan komitmen mereka. Pengakuan ini tidak hanya mencakup prestasi akademik tetapi juga kompetensi interpersonal, orisinalitas, kerja sama tim, dan pertumbuhan sebagai individu. Siswa dapat merasa dihargai dan didorong untuk terus berkembang ketika mereka menerima pengakuan yang pantas, baik melalui penghargaan simbolis, pujian verbal, atau kesempatan untuk berbagi prestasi mereka dengan orang lain. Rasa tanggung jawab, harga diri, dan motivasi siswa untuk sukses semuanya ditingkatkan oleh penguatan positif yang mereka terima dari penghargaan.
- d) Diperlukan pendekatan yang lebih holistik terhadap pengembangan keterampilan, yang mempertimbangkan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial individu. Ini berarti bahwa tujuan dari setiap upaya pendidikan mencakup pengembangan kemampuan di bidang-bidang seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama sosial, di samping kompetensi akademik atau teknis yang lebih tradisional.
- e) Penalaran, kecerdasan emosional, hubungan sosial, dan bahkan kemampuan mereka untuk membuat keputusan etis dapat ditingkatkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang spesifik untuk tahap perkembangan mereka.
- f) Mendorong partisipasi semua individu. Memastikan bahwa setiap

siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inklusif, dan partisipasi penuh dan inklusif adalah kuncinya. Untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi sesuai kemampuan dan minat mereka, penting bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, kegiatan praktik, pemecahan masalah, dan evaluasi diri. Kami mendorong kerja sama tim, toleransi, dan pengembangan keterampilan sosial dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki tempat untuk bersosialisasi atau berpartisipasi di kelas.

2. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum merdeka.

Pembelajaran pendidikan jasmani (PJOK) memiliki kekhasan, atau ciri khas, yang membedakannya dari jenis mata pelajaran lain, sebagaimana dibahas dalam buku ini. Pembelajaran PJOK di sekolah dasar dan menengah tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek atletik. Siendentop mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai studi tentang gerak dan penerapannya dalam pembelajaran (Juditya, 2023).

Pendidikan jasmani mencakup berbagai macam cabang olahraga, sebagaimana dapat dilihat pada contoh-contoh berikut: permainan, olahraga air, senam lantai, atletik, dan pola gerak dasar berbasis gerak tetap. Ciri-ciri pembelajaran PJOK dijelaskan dalam dokumen kurikulum independen (yang berkaitan dengan pembelajaran PJOK di sekolah dasar

dan menengah) oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Juditya, 2023) :

- 1) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melibatkan peserta didik
- 2) Peserta didik dalam pengalaman langsung, real dan otentik untuk meningkatkan kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, dan keterampilan berkomunikasi, serta berfikir tingkat tinggi melalui aktivitas jasmani.
- 3) Ciri-ciri kepribadian, tanggung jawab khusus olahraga, dan DAP (latihan yang sesuai dengan perkembangan) merupakan faktor-faktor dalam mata kuliah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.
- 4) Tujuan mengintegrasikan kesehatan, olahraga, dan pendidikan jasmani ke dalam kurikulum sekolah adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap tubuh mereka dan kemampuan untuk merawat diri sendiri.
- 5) Nilai-nilai luhur bangsa menjadi landasan penerapan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah, dengan tujuan membentuk nilai-nilai Pancasila pada siswa.
- 6) Komponen pendidikan jasmani meliputi mempelajari aturan-aturan olahraga, cara menjalankan aturan-aturan tersebut dengan benar, membangun karakter positif, serta mempelajari dan menjunjung tinggi nilai-nilai olahraga.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

C) Permainan Bola Voli

William C Morgan pada tahun 1895, menciptakan sebuah permainan bernama minotte. Karena hanya membutuhkan sedikit keterampilan dasar dan mudah menguasai dalam waktu latihan yang cukup singkat, dan dapat dilakukan oleh pemain dengan berbagai tingkat kebugaran jasmani. Permainan ini cepat menarik perhatian.

Menurut Hasyim, Muhajir, dan Suharto (2021), dalam olahraga resmi, sebuah tim terdiri dari enam pemain. Hal ini menyoroti pentingnya pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan terlibat dalam permainan peran. Skwad beranggotakan enam orang ini umum di banyak cabang olahraga, termasuk futsal dan bola voli, di mana setiap pemain berkontribusi dengan cara yang unik terhadap strategi tim secara keseluruhan. Untuk memaksimalkan pertandingan, para pemain perlu bekerja sama secara teknis dan taktis.

Dalam hal permainan dan olahraga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa, bola voli adalah salah satunya (Yudiana, 2018). Capaian pembelajaran spesifik berdasarkan standar kompetensi pendidikan jasmani merupakan tujuan pembelajaran bola voli di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di antara tanda-tanda ini adalah

:

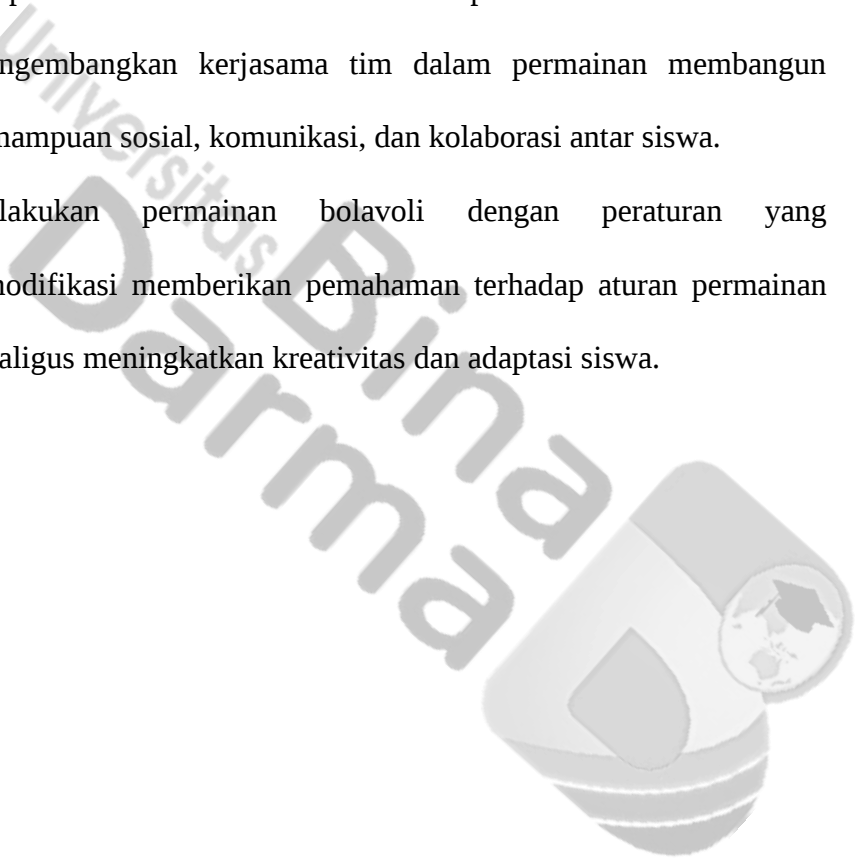
- a. Melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak kemampuan ini bertujuan melatih koordinasi dan kelincahan siswa.
- b. Melempar dan menangkap bola sambil bergerak berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar.
- c. Memantul-mantulkan bola sambil bergerak mengembangkan kontrol dan keseimbangan tubuh dalam aktivitas fisik.
- d. Memvoli bola dengan satu dan dua tangan melatih kemampuan teknis dasar dalam permainan bolavoli.
- e. Melambungkan/memvoli bola dengan kontrol yang baik menanamkan teknik dasar yang presisi untuk penguasaan bola.
- f. Melakukan passing bawah dan atas dengan kontrol yang baik mengasah keterampilan teknis utama dalam bolavoli yang menjadi dasar strategi permainan.
- g. Melakukan servis bawah dengan kontrol yang baik melatih ketepatan dan kekuatan dalam memulai permainan.
- h. Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan membangun kemampuan sosial, komunikasi, dan kolaborasi antar siswa.
- i. Melakukan permainan bolavoli dengan peraturan yang dimodifikasi memberikan pemahaman terhadap aturan permainan sekaligus meningkatkan kreativitas dan adaptasi siswa.

Melalui indikator-indikator ini, pembelajaran bolavoli tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis olahraga, tetapi juga mengembangkan aspek fisik, mental, dan sosial siswa. Selain itu, modifikasi peraturan permainan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran agar lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan siswa. Menurut (Fallo & Hendri, 2019) Permainan bolavoli merupakan salah satu aktivitas fisik yang termasuk dalam kelompok permainan dan olahraga, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa di bidang pendidikan jasmani. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran permainan bolavoli dirancang untuk mencapai indikator keberhasilan belajar yang spesifik sesuai dengan Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani. Beberapa indikator tersebut meliputi:

1. Melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak kemampuan ini bertujuan melatih koordinasi dan kelincahan siswa.
2. Melempar dan menangkap bola sambil bergerak berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar.
3. Memantul-mantulkan bola sambil bergerak mengembangkan kontrol dan keseimbangan tubuh dalam aktivitas fisik.
4. Memvoli bola dengan satu dan dua tangan melatih kemampuan teknis dasar dalam permainan bolavoli.
5. Melambungkan/memvoli bola dengan kontrol yang baik menanamkan teknik dasar yang presisi untuk penguasaan bola.
6. Melakukan passing bawah dan atas dengan kontrol yang baik mengasah keterampilan teknis utama dalam bolavoli yang menjadi

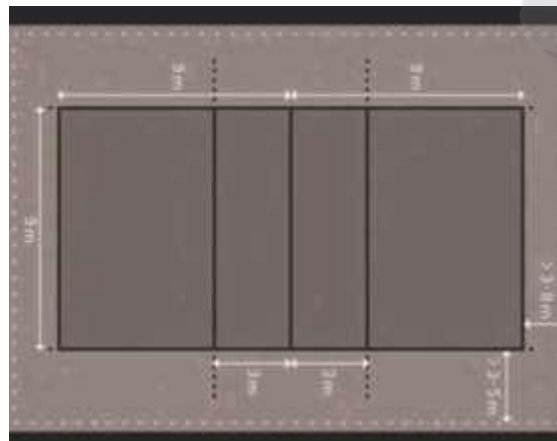
dasar strategi permainan.

7. Melakukan servis bawah dengan kontrol yang baik melatih ketepatan dan kekuatan dalam memulai permainan.
8. Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan membangun kemampuan sosial, komunikasi, dan kolaborasi antar siswa.
9. Melakukan permainan bolavoli dengan peraturan yang dimodifikasi memberikan pemahaman terhadap aturan permainan sekaligus meningkatkan kreativitas dan adaptasi siswa.



Melalui indikator tersebut, pembelajaran bola voli tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknik, tetapi juga untuk meningkatkan perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa. Selain itu, aturan permainan yang dimodifikasi juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran sehingga lebih menarik dan disesuaikan dengan kemampuan siswa.

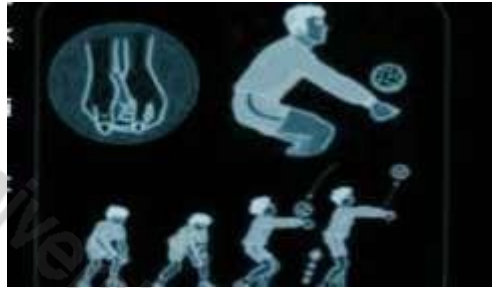
Menurut Pamungkas & Kusnanto (2021), permainan bola voli mulai dikenal sejak Perang Dunia I dan akhirnya menyebar ke seluruh dunia. Khususnya di Eropa, masyarakat Indonesia sudah mengenal bola voli sejak masa penjajahan.



Sumber : (Hasyim, Muhajir, & Suharto, 2021)

Variasi keterampilan gerak dalam permainan bola voli yaitu gerak dasar passing bawah, gerak dasar passing atas, gerak dasar servis atas, gerak dasar smash (Hasyim, Muhajir, & Suharto, 2021). Dalam penelitian ini peneliti hanya terfokus pada gerak dasar passing bawah

1. Gerak dasar passing bawah



Gambar 2.2 Gerakan Passing

Sumber: (Hasyim, Muhajir, & Suharto, 2021)

Umpan bawah tangan dalam bola voli ini biasanya digunakan untuk mengoper bola kepada rekan setim atau menerima servis. Umpan bawah tangan berarti mengoper bola kepada rekan setim. Prinsipnya adalah bola harus mudah ditangkap.

A. Persiapan sebelum melakukan gerak dasar passing bawah

- 1) Posisi awal passing ini berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan sehingga berat badan bertumpu pada kedua ujung kaki bagian depan.
- 2) Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari lurus dan sejajar.
- 3) Pandangan ke arah datangnya bola.

B. Gerak Dasar Passing Bawah

- 1) Kedua lengan dorongkan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dari lantai.
- 2) Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah badan.

- 3) Titik sentuh perkenaan bola yang baik tepat pada pergelangan tangan

C. Akhir gerak dasar passing bawah

- 1) Tumit terangkat dari lantai
- 2) Naikkan pinggul dan lutut serta kedua lengan lurus
- 3) Pandangan mengikuti arah gerakan bola

D) Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental (Nurfadhillah, 2021). Sedangkan menurut (Suarim & Neviyarni, 2021) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Begitu pula jika dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat yang mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan.

Menurut Slameto (Suarim & Neviyarni, 2021) Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai

hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut (Sudirman et al., 2024) belajar adalah kegiatan manusia yang berusaha untuk memperoleh kepandaian, ilmu dan tingkah laku yang berasal dari pengalaman yang telah didapatkan. Belajar memiliki berbagai definisi yang beragam karena kata belajar memiliki makna yang sangat luas dan kompleks (Sariani, et al., 2021).

Menurut (Pane & Dasopang, 2017) Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi

Berbagai definisi tentang belajar, maka bisa diketahui batasan mengenai belajar yang menjadi ciri-cirinya yaitu (Sariani, et al., 2021):

- a. Belajar berbeda dengan kematangan
- b. Belajar berbeda dengan perubahan fisik dan mental
- c. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasil relative mental.

Dari beberapa pernyataan diatas belajar yaitu perubahan tingkah laku. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar (Pane & Dasopang,

2017):

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
- c. Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.
- e. Teori Fitrah, pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri

seorang anak. 5 Artinya adalah, teori fitrah dalam pendidikan Islam memandang seorang anak akan dapat mengembangkan potensipotensi baik yang telah dibawanya sejak lahir melalui pendidikan/ belajar.

3. Direct Instruction

Konsep model pembelajaran langsung atau *direct instruction* merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Menurut Arends (Astuti 2018) dalam kutipan (Cahyanti, 2020) model pembelajara langsung adalah pendekatan mengajar yang disusun untuk membantu proses belajar siswa yang kaitannya dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang diajarkan dengan pola kegiatan selangkah demi selangkah. Model Pembelajaran juga menekankan pada konsep dan prilaku dengan pendekatan dedukatif.

Ciri-ciri model pembelajaran langsung yaitu:

- 1) Berpusat pada guru: Dimana guru memiliki peran aktif dalam menyampaikan materi, memberikan contoh, dan memberikan instruksi yang jelas
- 2) Penyampaian materi yang terstruktur: Materi yang disajikan secara bertahap dan logis, mulai dari konsep dasar hingga yang lebih kompleks.
- 3) Demonstraksi: Guru memberikan demostrasi atau contoh nyata untuk mempermudah pemahaman siswa.
- 4) Latihan terbimbing: Siswa diberikan kesempatan untuk berlatih di bawah pengawasan guru untuk memastikan pemahaman yang benar
- 5) Latihan mandiri: Siswa diberikan tugas mandiri untuk memperdalam pemahaman dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari

- 6) Umpan balik: Guru memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil kerja siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman. (Adolph, 2016).
- 7) Menurut kutipan dari (Sidik NH. & Winata, 2016) Penggunaan model pembelajaran *direct instruction* mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain sebagai berikut :

Kelebihan

- 8) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) guru bisa mengontrol muatan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian dia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- 9) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- 10) Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) selain siswa dapat mendengar melalui penyampaian materi tentang suatu pelajaran, juga sekaligus siswa dapat melihat (melalui pelaksanaan demonstrasi).
- 11) Keuntungan lain adalah model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas besar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Kedua istilah ini memiliki makna yang berbeda. Rahman (2021) menjelaskan pengertian learning outcomes agar dapat dipahami konsepnya. Ketika siswa menyelesaikan kegiatan belajar, maka mereka telah memperoleh learning outcomes yang diharapkan. Hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar disebut learning outcomes (Tohirin, 2011). Cara lain untuk melihat learning outcomes adalah sebagai hasil akhir dari semua kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar.

Dari sudut pandang guru, penilaian hasil pembelajaran merupakan langkah terakhir dalam proses belajar mengajar. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013), learning outcomes merupakan tujuan akhir dari setiap tahapan proses belajar mengajar dari sudut pandang siswa. Ada banyak hal yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa, tetapi ada dua jenis faktor utama: internal dan eksternal (Slandeto & Syafi'i, dikutip dalam Sarani dkk., 2021). Menurut Sarani dkk. (2021), faktor internal mencakup unsur internal dan eksternal. Faktor-faktor internal tersebut antara lain :

1. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah merupakan aspek fisik yang berpengaruh secara langsung terhadap kemampuan dan efektivitas belajar seseorang. Faktor ini mencakup kondisi tubuh dan kesehatan siswa yang menjadi dasar bagi proses pembelajaran yang optimal. Berikut adalah penjelasan detail mengenai faktor jasmaniah:

a. Faktor kesehatan

Kesehatan fisik sangat penting dalam mendukung kemampuan siswa untuk belajar. Siswa yang sehat cenderung memiliki energi dan konsentrasi yang baik, sehingga lebih mampu mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, gangguan kesehatan, seperti sakit kepala, demam, atau penyakit kronis, dapat mengganggu fokus dan menurunkan prestasi belajar.

b. Cacat tubuh

Kondisi fisik tertentu, seperti cacat tubuh atau disabilitas, dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk menerima dan memproses informasi. Misalnya, gangguan penglihatan, pendengaran, atau mobilitas memerlukan penyesuaian dalam metode pembelajaran agar siswa tetap dapat berpartisipasi secara penuh.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah aspek-aspek internal yang berkaitan dengan kondisi mental dan emosional seseorang yang memengaruhi kemampuan, minat, dan motivasi dalam proses belajar. Faktor ini mencakup berbagai elemen yang saling berhubungan, seperti berikut:

a. Intelegensi

Intelegensi atau kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Tingkat intelegensi berpengaruh terhadap kecepatan dan keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran

b. Perhatian

Perhatian adalah kemampuan untuk fokus pada materi pembelajaran. Siswa yang memiliki perhatian yang baik cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi, sementara gangguan perhatian dapat menurunkan efektivitas belajar.

c. Minat

Minat adalah ketertarikan siswa terhadap suatu bidang atau mata pelajaran. Minat yang tinggi mendorong motivasi belajar dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Bakat

Bakat adalah potensi alami yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. Jika pembelajaran selaras dengan bakat siswa, hasil belajar cenderung lebih optimal.

e. Motif

Motif adalah dorongan yang berasal dari dalam diri (intrinsik) atau dari luar (ekstrinsik) yang memotivasi seseorang untuk belajar. Contohnya adalah keinginan untuk mencapai prestasi atau mendapatkan penghargaan.

f. Kematangan

Kematangan mengacu pada tingkat perkembangan fisik, mental, dan emosional seseorang yang memengaruhi kesiapan mereka untuk menerima dan memahami materi pembelajaran.

g. Kesiapan

Kesiapan adalah kombinasi antara kemampuan dan kemauan siswa untuk belajar pada waktu tertentu. Siswa yang siap belajar memiliki kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung proses belajar.

3. Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan merupakan salah satu penghambat dalam proses belajar. Kelelahan dapat terjadi secara fisik maupun mental dan berdampak pada penurunan konsentrasi, motivasi, serta efektivitas pembelajaran. Faktor ini dapat berasal dari kondisi internal maupun eksternal yang memengaruhi siswa.

Faktor-faktor ekstern meliputi (Sariani, et al., 2021):

1. Keadaan keluarga

Lingkungan keluarga yang kurang mendukung, seperti konflik, beban pekerjaan rumah tangga yang berlebihan, atau kurangnya perhatian dari orang tua, dapat menyebabkan kelelahan pada siswa. Hal ini berdampak pada energi dan fokus siswa dalam belajar.

2. Keadaan sekolah

Beban tugas yang terlalu berat, jam belajar yang panjang, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya fasilitas sekolah yang memadai dapat membuat siswa merasa jenuh dan lelah. Tekanan akademik yang berlebihan juga berkontribusi pada kelelahan mental.

3. Keadaan masyarakat

Lingkungan sosial di luar sekolah, seperti tuntutan dari kelompok teman sebaya, aktivitas di komunitas, atau kondisi lingkungan yang tidak kondusif, dapat memengaruhi tingkat energi dan kesiapan siswa untuk belajar.

Untuk mengatasi faktor kelelahan ini, penting bagi pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan seimbang. Hal ini meliputi pengelolaan waktu belajar yang baik, pemberian istirahat yang cukup, serta upaya menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam proses belajar.

Perlu kesungguhan guru dalam menggunakan teknik pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat terlaksana proses belajar mengajar yang baik dan berhasil. Jadi kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang meliputi faktor intern yang ada dalam diri individu tidak dapat dipisahkan, karena ke dua faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar untuk mencapai prestasi belajar siswa dengan tidak menafikan keterlibatan kesungguhan seorang guru.

Menurut (Magdalena, Islami, Rasid, & Diasty, 2020) Taksonomi Bloom adalah kerangka yang digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah utama. Ketiga ranah ini berfungsi sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran yang holistik, meliputi aspek intelektual, emosional, dan fisik siswa. Berikut adalah penjelasan ketiga ranah tersebut:

- 1) Ranah kognitif, Ranah ini mencakup kemampuan intelektual yang berhubungan dengan ingatan, pengenalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap fakta-fakta, prosedur, atau konsep tertentu. Ranah ini menekankan pengembangan kemampuan berpikir siswa, mulai dari tingkat sederhana seperti mengingat informasi hingga tingkat kompleks seperti memecahkan masalah.
- 2) Ranah afektif, Ranah ini berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi siswa. Tujuannya adalah untuk membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, seperti minat yang mendalam, rasa tanggung jawab, atau penerimaan nilai-nilai tertentu. Ranah ini mencakup tingkat dari menerima, merespons, menghargai, hingga menginternalisasi nilai.
- 3) Ranah psikomotor, Ranah ini berhubungan dengan keterampilan motorik atau manipulatif yang memerlukan latihan fisik. Pengembangan keterampilan dalam ranah ini diukur berdasarkan kecepatan, ketepatan, koordinasi, jarak, prosedur, atau teknik pelaksanaan. Ranah psikomotor mencakup keterampilan praktis, seperti menulis, melukis, bermain alat musik, atau melakukan aktivitas

olahraga.

Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam proses pembelajaran, menciptakan pendekatan yang menyeluruh untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan menerapkan Taksonomi Bloom, pendidik dapat merancang tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, hasil belajar adalah indikator efektivitas proses pembelajaran. Hasil belajar adalah ringkasan dari perubahan kemampuan yang terjadi pada pembelajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Evaluasi dan penilaian setelah pembelajaran membantu mengukur hasil belajar dan memastikan efektivitas proses pembelajaran.

E) Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Mengajar permainan untuk pemahaman terlibat dalam olahraga dan permainan bisa menyenangkan, dan membantu pemain lebih memahami permainan secara umum. Menurut (Qohhar & Pazriansyah, 2019) *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman taktik permainan serta pengembangan keterampilan dalam konteks permainan yang sesungguhnya. Dalam model ini, siswa tidak hanya diajarkan teknik dasar, tetapi juga diajak untuk memahami alasan dan situasi kapan keterampilan tertentu diperlukan. Fokus utama dari TGfU adalah pada pemahaman permainan secara keseluruhan, dan bukan hanya pada penguasaan teknik secara terpisah.

Langkah pertama dalam TGFU adalah mengenalkan siswa pada situasi permainan yang akan dimainkan, kemudian mengajak mereka untuk memahami konteks permainan, seperti kapan dan mengapa keterampilan tertentu perlu diterapkan. Setelah pemahaman dasar tentang permainan terbentuk, siswa akan diajarkan teknik-teknik yang relevan dalam konteks tersebut, sehingga keterampilan yang mereka pelajari lebih bermakna dan dapat diterapkan secara langsung saat bermain.

Selain itu, TGFU memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan membuat keputusan dalam situasi permainan, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan strategi dan taktik mereka. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual, karena siswa tidak hanya fokus pada teknik, tetapi juga memahami bagaimana keterampilan tersebut berfungsi dalam permainan yang sesungguhnya.

Model TGFU merupakan salah satu model yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Model TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan suatu konsep pengajaran dan pembelajaran yang dihasilkan oleh David Bunker dan Rod Thorpe pada tahun 1982 di *University Loughboroungh* (Prayoga & Kustiawan, 2020). Dalam penjelasan (Sebila, Kusmaedi, & Juliantine, 2020) Teaching

Games for Understanding (TGFU) adalah suatu model permainan taktis atau *tactical games* model menggunakan konsep bermain untuk meningkatkan perkembangan skill dan pengetahuan taktis yang dibutuhkan untuk melakukan suatu permainan secara kompeten. TGFU tidak memfokuskan pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pendekatan TGFU adalah salah satu metode yang memenuhi kebutuhan anak-anak dalam bermain. Guru pendidikan jasmani bertindak sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak mendominasi dengan memberikan contoh-contoh seperti pada pembelajaran berbasis teknik. TGFU dapat dianggap sebagai inovasi yang meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pelaksanaan modifikasi sangat penting bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai solusi untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar, di mana modifikasi ini terintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya.

Menurut (Qohhar & Pazriansyah, 2019) Model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif antara lain tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pair Share* (TPS), tipe *Numbered Head Together* (NHT), *Teams Games Tournament* (TGT), *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan sebagainya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bolavoli khususnya pasing bawah yaitu dengan menggunakan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk

menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu siswa dalam menguasai teknik dasar permainan bolavoli. *TGFU* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan (Qohhar & Pazriansyah, 2019, p. 29). Adapun siklus TGfU dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Model Original *Teaching Games for Understanding*

Menurut (Pill, Gambles, & Griffin, 2023) menjelaskan proses yang berlangsung dalam pembelajaran pendekatan taktik terdiri atas 6 langkah yang membentuk 1 siklus. Langkah tersebut yaitu: (1) *the game*, (2) *game appreciation*, (3) *tactical awareness*, (4) *making appropriate decisions*, (5) *skill execution*, dan (6) *performance* yang akan dijelaskan berikut ini.

A. STEP 1- *The Game* (Permainan) Pada tahap ini permainan dikenalkan pada siswa. Permainan harus dimodifikasi untuk merepresentasikan bentuk lanjut dari game dan sesuai dengan level mental siswa.

B. STEP 2-*Game Appreciaton* (Apresiasi Game) Pada tahap ini siswa harus mengerti aturan-aturan game (misal pelanggaran, cara mencetak angka, dll).

- C. STEP 3-Tactical Awareness (Kesadaran Taktik) Pada tahap ini siswa harus menggunakan taktik dalam permainan untuk membantu mereka dalam bermain sesuai prinsip- prinsip bermain yang meningkatkan kesadaran taktik mereka (misalnya membuka ruang atau mempertahankan ruang).
- D. STEP 4-*Making Appropriate Decisions* (Membuat Keputusan yang Tepat) Pada tahap ini, siswa harus fokus pada proses pembuatan keputusan dalam permainan. Siswa ditanya apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya untuk membantu mereka membuat keputusan bermain yang tepat.
- E. STEP 5-*Skills Execution* (Eksekusi Keterampilan) Pada tahap ini, fokus siswa adalah bagaimana mengeksekusi keterampilan dan gerak tertentu. Tahu cara mengeksekusi berbeda dengan penampilan gerak dimana fokusnya terbatas pada keterampilan atau gerak tertentu. Eksekusi keterampilan selalu dilihat dalam konteks permainan.
- F. STEP 6-*Performance* (Penampilan) Akhirnya, penampilan dilihat berdasarkan kriteria spesifik sesuai tujuan permainan, pembelajaran, atau unit. Utamanya kriteria penampilan spesifik berkaitan dengan kompetensi dan keahlian pemain.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan

tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

2.2 Kerangka Teoritis

Tabel 2.2 Kajian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
1.	Wildan Qohhar, Deni Pazriansyah, 2019	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGFU terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola	Fokus pada teknik dasar sepak bola (passing, dribbling, shooting), menggunakan eksperimen dengan pre-test dan post-test	Menggunakan model TGFU untuk meningkatkan keterampilan dasar olahraga, eksperimen dengan kelompok kontrol	Model TGFU meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak bola secara signifikan berdasarkan data pre-test dan post-test
2.	Agus Pujianto, 2018	Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model TGFU	Fokus pada persepsi guru pendidikan jasmani, menggunakan angket dan wawancara terbatas	Fokus pada penerapan model TGFU dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan pengajaran	Guru memberikan respon positif terhadap TGFU, dengan 86,7% menganggapnya efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani
No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian

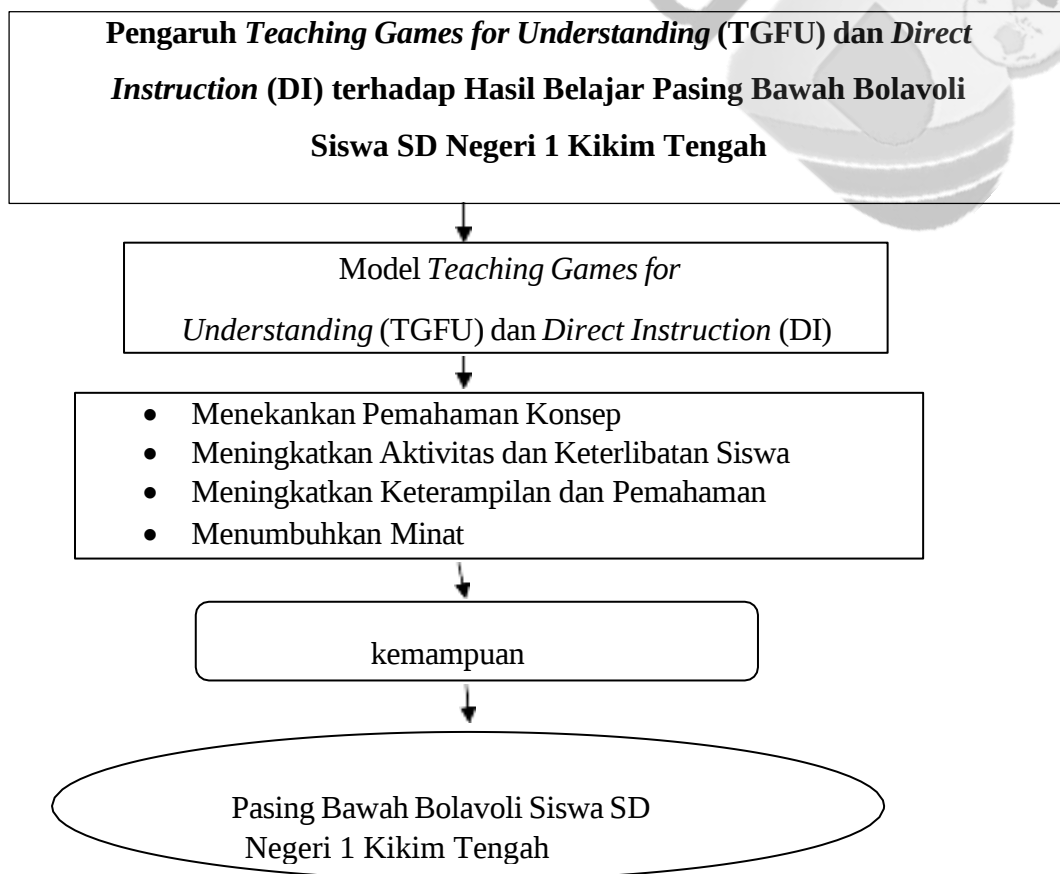
3.	Muhammad Ihza Alkindi, Galih Dwi Pradipta, Utvi Hinda Zhannisa, 2021	Pengaruh Model Pembelajaran NHT dan TGFU Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli	Fokus pada teknik passing bola voli, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol	Model TGFU digunakan untuk meningkatkan keterampilan olahraga, eksperimen dengan pre-test dan post-test	Model TGFU meningkatkan keterampilan passing bawah bola voli, meskipun tidak ada perbedaan signifikan antara NHT dan TGFU
4.	Tri Setyo Guntoro, Sutoro Sutoro,	Pelatihan Model Pembelajaran TGFU pada	Fokus pada pelatihan guru penjasorkes,	Pelatihan dan penerapan TGFU dalam pendidikan	Pelatihan model TGFU meningkatkan pengetahuan
	Rodhi Rusdianto Hidayat, 2022	Guru Penjasorkes	menggunakan ceramah dan praktikum, tidak melibatkan siswa secara langsung	jasmani untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru	dan keterampilan guru penjasorkes secara signifikan
5.	Silvi Aryanti, Soleh Solahuddin, Samsul Azhar, 2021	Learning Forehand Service Badminton Using TGFU	Fokus pada pembelajaran servis bulu tangkis, menggunakan penelitian tindakan kelas dengan observasi berulang	Menggunakan TGFU untuk meningkatkan keterampilan teknik olahraga tertentu (servis bulu tangkis)	TGFU meningkatkan keterampilan servis bulu tangkis, terutama dalam ranah psikomotorik (dari 59,38% menjadi 84,38%)

(Sumber: Peneliti)

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran (dikutip dari Sugiyono, 2019, p. 95) mengatakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan definisi diatas bahwa kerangka berpikir dalam suatu proses penelitian ini menjelaskan tentang model pembelajaran *Teaching Games for understanding* (TGfU) dan *Direct Instruction* (DI) dapat meningkatkan hasil belajar pasing bawah bolavoli siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah adalah sebagai berikut.

Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir



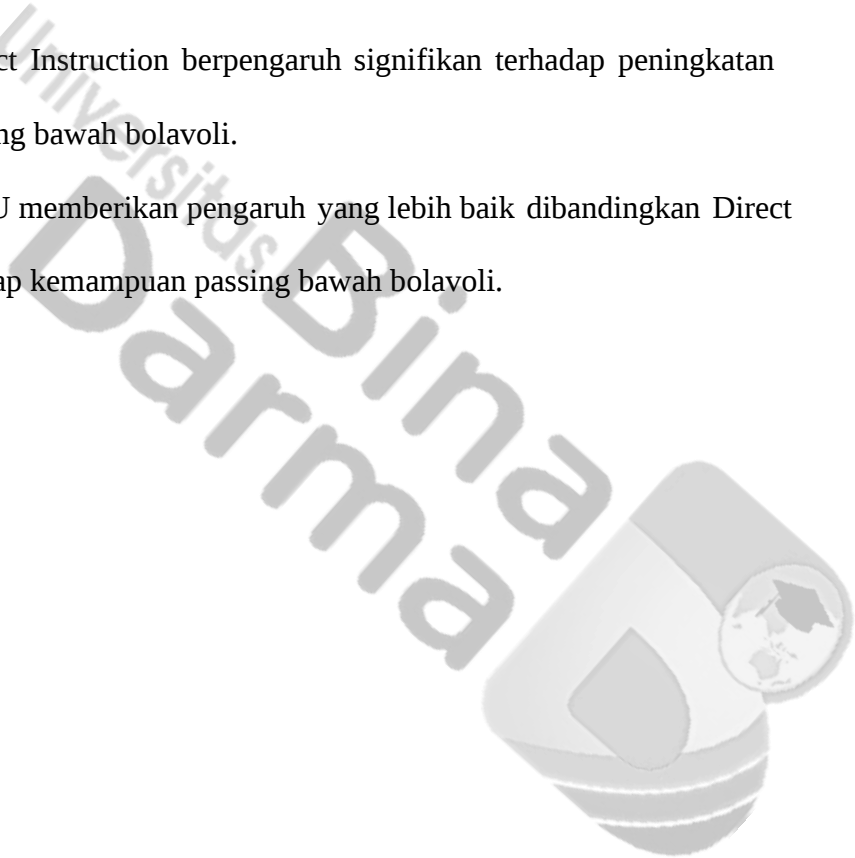
Sumber : (peneliti)

2.4 Hipotesis Penelitian

H_{1a}: Model TGFU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan passing bawah bolavoli.

H_{1b}: Model Direct Instruction berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan passing bawah bolavoli.

H_{1c}: Model TGFU memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan Direct Instruction terhadap kemampuan passing bawah bolavoli.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah eksperimen. Metode eksperimen didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*) (Sukardi, 2015). *Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Two Groups Pretest-Posttest Design.*

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut ahli (syafri,2021) Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti dan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti dari individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 Orang

Tabel 3.1 Populasi

Atlet	Jumlah
Jumlah	30 orang

Sumber : Ektrakurikuler Bolavoli SD Negeri 1 Kikim Tengah

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dipilih untuk penelitian. Tujuan pengambilan sampel adalah untuk memperoleh informasi atau data yang mewakili keadaan atau karakteristik populasi tanpa mempelajari setiap individu dalam populasi. Proses pengambilan sampel menggunakan berbagai teknik, tergantung pada tujuan dan jenis penelitian.

Menurut (Sugiyono, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena kekurangan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Alasan menggunakan teknik purposive sampling karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria yang diteliti, dengan menetapkan pertimbangan atau kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan karakteristik karakteristik dan nilai yang dimiliki individu, objek, organisasi, atau kegiatan, yang berdasarkan hal tersebut peneliti menentukan perbedaan apa saja yang ada dan menarik kesimpulan berdasarkan atribut atau karakteristik dan nilai tersebut.

- 1) Variabel bebas (X1) : Model Pembelajaran *Teaching Games for*

Understanding (TGfU)

2) Variabel bebas (X2) : Model Pembelajaran *Direct Instrution*
(DI)

3) Varaiabel terikat (Y) : kemampuan passing bawah (Y)

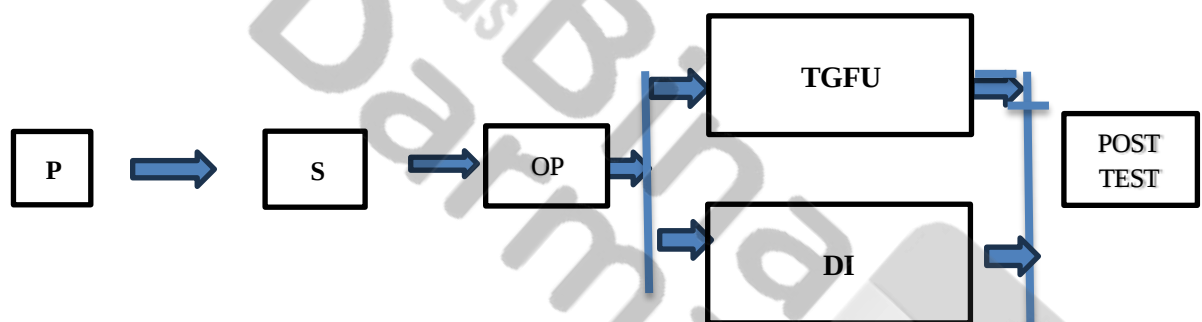
3.4 Teknik dan Insrumen Pengumpulan Data

Menurut Jaya (2020, hlm. 88), teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan peneliti untuk menemukan atau mengumpulkan informasi kuantitatif dari responden, tergantung pada ruang lingkup penelitian. Menurut Ischak & Zulfiayu (2019, hlm. 119), pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif mengacu pada proses pengumpulan data dalam bentuk statistik yang dapat dihitung atau diukur. Data kuantitatif tersebut biasanya berupa variabel-variabel yang dioperasionalkan pada skala pengukuran tertentu. Jenis skala yang digunakan dalam penelitian kuantitatif meliputi skala nominal, ordinal, interval, dan rasio.

Dalam penelitian kuantitatif, variabel-variabel penelitian harus dioperasionalkan dengan jelas agar dapat diukur dengan skala yang tepat. Misalnya, skala nominal digunakan untuk mengkategorikan data ke dalam kategori yang tidak berurutan atau tidak hierarkis, seperti jenis kelamin atau warna kesukaan. Sedangkan skala ordinal digunakan untuk data yang memiliki urutan atau tingkatan, tetapi jarak antar tingkatannya tidak tepat, seperti penilaian (misalnya, sangat setuju, setuju, tidak setuju). Sementara itu, skala interval dan rasio digunakan untuk data yang memiliki jarak atau selisih yang terukur antara nilai variabelnya. Dalam pengumpulan data kuantitatif, penting untuk memilih

skala yang tepat agar hasil pengolahan data dapat menggambarkan situasi atau fenomena yang diteliti secara objektif dan terukur. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan pola, hubungan, atau perbedaan yang dapat menggambarkan masalah penelitian dengan lebih jelas.

Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

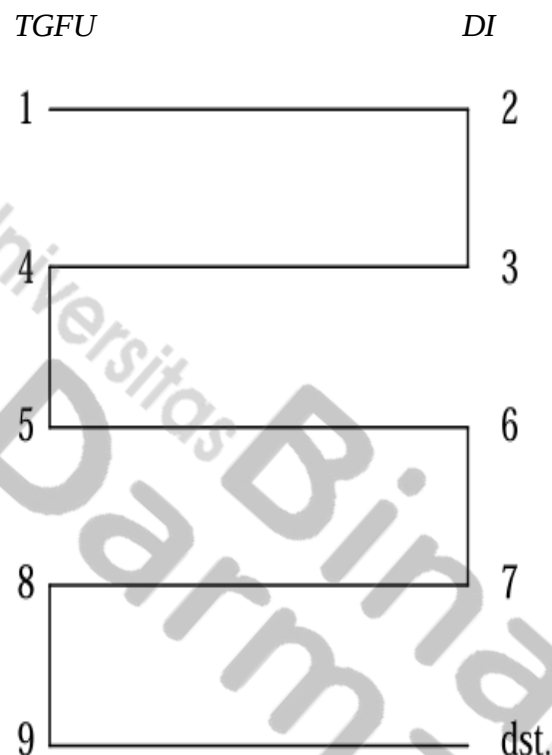


Gambar 3. 2 Rancangan Perlakuan

Keterangan :

- | | |
|-----------|---|
| P | : Populasi |
| S | : Sampel |
| OP | : Ordinal pairing pengelompokan |
| TGFU | : Kelompok eksperimen |
| DI | : Kelompok eksperimen |
| Post test | : Test kemampuan passing bawah bolavoli |

Ordinal pairing ini hanya dilakukan terhadap continuum variabel misalnya hasil terbaik diletakkan di kelompok *TGFU*, hasil terbaik nomer dua diletakkan dikelompok *DI*, dan hasil terbaik nomer tiga tetap diletakkan di kelompok *TGFU* , hasil terbaik nomer empat diletakkan di kelompok *DI* dan seterusnya, sebagai berikut :



3.4.1 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan pengukuran, yang bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah bolavoli sebelum dan sesudah diberi perlakuan latihan. Tujuan: Tes ini dipergunakan sebagai suatu tes untuk mengukur keterampilan passing bawah bolavoli. Tes keterampilan bermain bolavoli dari American Association for Health, Physical Education Recreation and Dance (AAHPERD) meliputi 4 butir tes yaitu: Memvoli (volleying), service, passing, dan set-up.

Tujuan Tes battery keterampilan bermain bolavoli dari AAHPERD ini terdiri dari 4 butir tes, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dalam memvoli bola, service, passing dan penampilan set up. Sasaran Tes battery

keterampilan bolavoli dari AAHPERD ini berlaku bagi anak laki-laki dan perempuan usis 10-18 tahun. Validita dan Reliabilita a. Validita, tes ini telah memenuhi syarat untuk validitas ini (content validity), sedangkan statistical validity belum diperoleh. b. Reliabilita, AAHPERD menyatakan bahwa koefisien reliabilita dari tes ini tidak kurang dari 0,80. Sedangkan tingkat ketepatan dan bentuk berkaitan dengan jarak diperoleh koefisien reliabilita tidak kurang dari 0,70.

A. Petunjuk Umum Pelaksanaan Tes

1. Untuk Testi

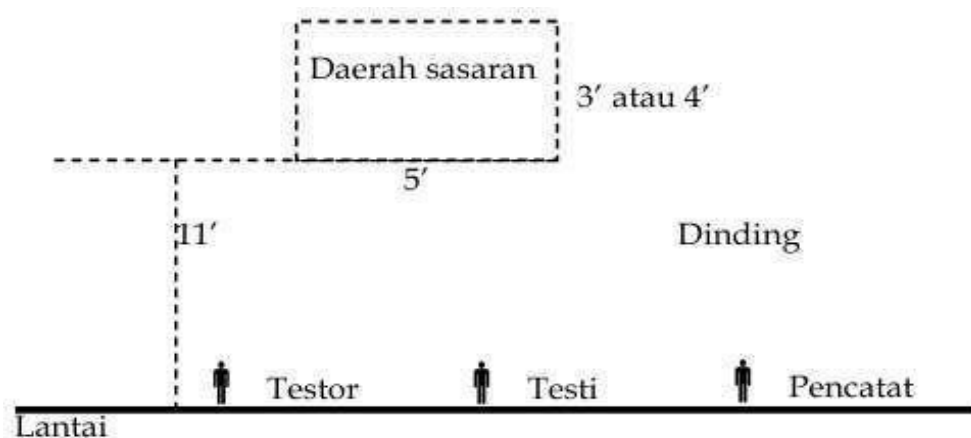
- a. Pada saat melakukan tes, testi harus memakai pakaian olahraga, (kaos team, celana pendek), serta mengenakan sepatu olahraga.
- b. Sebelum melakukan tes, testi harus mempersiapkan diri dengan melakukan pemanasan, memahami tes yang akan dilakukan, serta menguasai teknik pelaksanaannya. M.E. Winarno, Universitas Negeri Malang 29
- c. Testi harus mematuhi semua peraturan yang telah ditentukan.

2. Untuk Testor

- a. Tester harus menyediakan fasilitas dan alat-alat yang diperlukan.
- b. Sebelum dilaksanakan tes, testor harus membacakan petunjuk pelaksanaan tes, setelah itu testi baru diberi kesempatan untuk mencoba.
- c. Testi harus mencatat hasil yang dicapai testi, dan dilakukan secara obyektif.

3. Tes dan Pelaksanaannya

- a. Alat dan Fasilitas yang Digunakan
- b. Tembok atau dinding yang berdiri tegak dan kokoh sebagai tempat sasaran.
- c. Bolavoli.
- d. Stopwatch.
- e. Tali rafia atau cat untuk pembatas.
- f. Meteran.
- g. Seperangkat alat tulis.
- h. Bentuk Lapangan Tembok atau dinding yang berdiri kokoh, ketinggian yang dibutuhkan adalah 11 feet (3,35 meter), dari lantai hingga garis batas daerah sasaran. Lebar daerah sasaran adalah 5 feet (1,52 m), dengan ketinggian 3 atau 4 feet, (0,914-1,216 m). Lebar garis adalah 1 inchi, (2,53 cm).



Gambar : Bentuk dan Ukuran Instrumen Tes Mem-voli dari AAHPERD

4. **Pelaksanaan Tes**

- a. Testi berdiri bebas di depan tembok dan menghadap ke tembok sasaran.
- b. Pada aba-aba "ya" mulai melemparkan bola ke dinding sasaran.
- c. Pantulan bola diusahakan divoli secara terus menerus selama satu menit dengan gerakan yang syah.
- d. Bila pantulan bola tidak dapat dikontrol, maka bola boleh ditangkap, dan segera dilempar kembali ke tembok sasaran, selanjunya divoli lagi.

5. **Penskoran**

- a. Lemparan bola ke arah tembok sasaran, dan lemparan bola apabila terjadi bola pegang yang dikarenakan testi tidak mampu mengontrol bola, maka lemparan tersebut belum dihitung sebagai skor dalam memvoli bola.
- b. Skor dihitung sejak bola yang dilemparkan ke tembok sasaran, dan bola yang memantul divoli oleh testi ke arah sasaran yang telah ditentukan.
- c. Setiap gerakan testi memvoli bola dan masuk daerah sasaran, atau mengenai garis batas sasaran memperoleh skor satu, sedangkan apabila bola yang divoli testi tidak mengenai sasaran, testi memperoleh skor nol.
- d. Hasil skor testi adalah keseluruhan skor memvoli bola, dan mengenai sasaran yang dilakukan selama satu menit.

B. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS 26 y uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam suatu sampel dapat ditetapkan secara wajar pada populasi tertentu yang berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk melakukan uji hipotesis statistik parametrik. Karena statistik parametrik memerlukan persyaratan dan asumsi. Syarat dan asumsinya salah satunya adalah distribusi data setiap variabel penelitian yang dianalisis harus membentuk distribusi normal. Apabila data yang dianalisis tidak berdistribusi normal maka sebaiknya dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik (Budiwanto, 2011). Metode Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS 20 digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini.

b. Uji Homogenitas *Varsians*

Uji homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekelompok data yang diteliti dalam proses analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih (Budiwanto, 2017). Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji F dengan bantuan SPSS 26.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis ini diuji dengan menggunakan analisis Indipenden Sampel T Tes .



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Tujuan Penelitian

Pada BAB IV ini penulis akan menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang meliputi penyajian data, analisis hasil, serta pembahasan terhadap temuan-temuan yang diperoleh. Salah satu bagian penting dalam bab ini adalah tujuan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bolavoli pada siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model pembelajaran mana yang lebih efektif dalam meningkatkan ke dasar passing bawah, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

4.1.1 Hasil Penelitian

Pada subbab ini penulis menyajikan hasil penelitian yang telah diperoleh selama proses pengumpulan data. Hasil penelitian dipaparkan secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan kemampuan passing bawah bolavoli pada siswa, baik yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) maupun *Direct Instruction* (DI). Penyajian hasil ini meliputi data *pretest*, *posttest*, serta analisis perbandingan yang menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

4.1.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama penelitian, pada bab ini akan dibahas hasil yang diperoleh dari analisis data yang telah dilakukan. Pembahasan ini bertujuan untuk memahami sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGUFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bolavoli pada siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah. Sampel dalam penelitian ini siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah yang berjumlah 30 orang, 15 atlet model *Teaching Games for Understanding* (TGUFU) dan 15 atlet model pembelajaran *Direct Instruction* (DI). Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kemampuan passing bawah bolavoli dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan pasing bawah bola voli

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_TGUFU	15	5	25	30	27,93	1,580
Posttest_TGUFU	15	6	30	36	33,20	1,897
Pretest_DI	15	5	25	30	27,73	1,668
Posttest_DI	15	6	29	35	31,67	2,127
Valid N (listwise)	15					

(Sumber: Diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan tabel *descriptive statistics*, diketahui bahwa kelompok TGUFU memperoleh nilai rata-rata kemampuan passing bawah sebesar 27,93 pada saat *pretest*, dengan simpangan baku 1,580, nilai tertinggi 30, dan nilai terendah 25. Setelah penerapan model pembelajaran TGUFU, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 33,20, dengan simpangan baku 1,897, nilai maksimum 36, dan minimum 30. Sementara itu, kelompok DI memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 27,73

dengan simpangan baku 1,668, nilai tertinggi 30, dan nilai terendah 25. Setelah diberikan model pembelajaran DI, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 31,67, dengan simpangan baku 2,127, nilai tertinggi 35, dan nilai terendah 29.

4.1.1.2 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel-variabel dalam penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak, yang merupakan salah satu syarat dalam pemilihan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 orang. Pengujian ini dihitung menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Hasil analisis disajikan dalam Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Model Pembelajaran		Tests of Normality		
		Statistic	Shapiro-Wilk df	Sig.
Hasil Pretest	TGFU	,936	15	,332
	DI	,921	15	,198
Hasil posttest	TGFU	,933	15	,305
	DI	,912	15	,143

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Diolah Peneliti Menggunakan SPSS)

Berdasarkan *shapiro wilk* diatas nilai signifikan hasil perhitungan uji coba tes kemampuan passing bawah bolavoli pada *pretest* TGFU sebesar $0,332 > 0,05$ dan pada *pretest* DI $0,198 > 0,05$ Sedangkan, nilai signifikan *posttest* TGFU sebesar $0,305 > 0,05$ dan pada *posttest* DI $0,143 > 0,05$. Berdasarkan kriteria pada

pengujian, maka data berdistribusi normal dilanjutkan pengujian homogenitas.

4.1.1.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama atau tidaknya varians data kemampuan passing bawah bolavoli kelompok TGFU dan kelompok DI baik data *pretest* maupun data *posttest*. Hasil perhitungan uji homogenitas data penelitian disajikan pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest	Based on Mean	,117	1	28	,735
	Based on Median	,038	1	28	,846
	Based on Median and with adjusted df	,038	1	27,729	,846
	Based on trimmed mean	,123	1	28	,728
Hasil posttest	Based on Mean	,935	1	28	,342
	Based on Median	,884	1	28	,355
	Based on Median and with adjusted df	,884	1	27,485	,355
	Based on trimmed mean	,934	1	28	,342

(Sumber: Diolah Peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, data pada penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas dan layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

4.1.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan passing bawah bolavoli siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Direct Instruction* (DI). Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh nilai signifikansi (p-value) yang kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent sampel t tes disajikan pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kemampuan Pasing Bawah Bola Voli	Equal variances assumed	,935	,342	2,084	28	,046	1,533	,736	,026	3,041
	Equal variances not assumed			2,084	27,643	,047	1,533	,736	,025	3,042

(Sumber: Diolah Peneliti Menggunakan SPSS)

Berdasarkan hasil *Independent Sample Test* pada Tabel 4.4 menggunakan kategori *Equal Variances Assumed*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar **0,046**. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Selain itu, nilai **t-hitung sebesar 2,084** dibandingkan dengan **t-tabel sebesar 2,048** ($df = 28$, $\alpha = 0,05$). Karena **t-hitung lebih besar dari t-tabel** ($2,084 > 2,048$) dan nilai Sig. (2-tailed) **0,046 < 0,05**, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bolavoli siswa ekstrakurikuler SD Negeri 1 Kikim Tengah.

Untuk mengetahui manakah latihan yang lebih berpengaruh dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini :

Tabel 4.5 Perbedaan Pengaruh Model TGFU dan DI

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Peningkatan
Pretest_TGFU	15	5	25	30	27,93	5,27
Posttest_TGFU	15	6	30	36	33,20	
Pretest_DI	15	5	25	30	27,73	3,94
Posttest_DI	15	6	29	35	31,67	

(Sumber: Diolah peneliti)

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelompok TGFU masing-masing adalah 27,93 dan 33,20. Sementara itu, kelompok model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) memiliki rata-rata pretest 27,73 dan posttest 31,67. Dengan demikian, kelompok TGFU mengalami peningkatan sebesar 5,27, sedangkan kelompok DI meningkat sebesar 3,94.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGFU memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan passing bawah bolavoli siswa ekstrakurikuler SD Negeri 1 Kikim Tengah dibandingkan model DI, karena peningkatan nilai pada kelompok TGFU lebih tinggi daripada peningkatan pada kelompok DI.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGUFU) dan *Direct Instruction* (DI) terhadap kemampuan passing bawah bolavoli pada siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah. Dengan menggunakan desain The Two group pretest-posttest yang bertujuan membandingkan sebelum dan sesudah diberi treatment, sehingga bisa diketahui perbedaan yang lebih akurat dari kedua latihan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai kemampuan passing bawah bolavoli pada kedua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGUFU) dan kelompok yang menggunakan model *Direct Instruction* (DI). Namun, peningkatan yang terjadi pada kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan.

Pada kelompok TGUFU, nilai rata-rata pretest sebesar 27,93 meningkat menjadi 33,20 pada saat posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 5,27. Sementara itu, pada kelompok DI, nilai rata-rata pretest sebesar 27,73 meningkat menjadi 31,67 pada posttest dengan peningkatan sebesar 3,94. Perbedaan besar peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGUFU lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan passing bawah siswa.

Model TGUFU menekankan pembelajaran berbasis permainan, di mana siswa diajak memahami konteks permainan sebelum mempelajari teknik secara mendalam. Pendekatan ini membuat siswa lebih aktif, termotivasi, serta mampu menghubungkan situasi permainan dengan keterampilan teknik yang sedang dipelajari. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung

dalam pengambilan keputusan, membaca situasi permainan, serta mempraktikkan passing bawah sesuai kebutuhan permainan. Hal inilah yang diduga menjadi faktor utama mengapa peningkatan kelompok TGFU lebih besar.

Di sisi lain, model DI lebih berfokus pada instruksi langsung dan demonstrasi teknik yang harus diikuti siswa secara berurutan. Meskipun metode ini efektif untuk memberikan pemahaman teknik dasar secara terstruktur, namun siswa cenderung kurang diberi kesempatan untuk menerapkan teknik tersebut dalam konteks permainan yang sebenarnya. Akibatnya, peningkatan kemampuan siswa pada kelompok DI tidak sebesar kelompok TGFU.

Dengan melihat hasil peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok TGFU, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak lebih optimal terhadap peningkatan kemampuan passing bawah bola voli siswa ekstrakurikuler SD Negeri 1 Kikim dibandingkan dengan model DI. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan yang lebih kontekstual mampu meningkatkan pemahaman teknik sekaligus penerapannya secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami peningkatan kemampuan passing bawah. Kondisi ini dapat terjadi karena penelitian yang digunakan bersifat eksperimen, sehingga peneliti tidak dapat memantau secara langsung aktivitas siswa di luar jadwal latihan yang telah ditentukan. Dengan demikian, berbagai faktor dapat memengaruhi peningkatan kemampuan passing bawah siswa, seperti kesungguhan mereka dalam mengikuti latihan, kedisiplinan, motivasi untuk meningkatkan kemampuan, serta

kemungkinan siswa melakukan latihan tambahan di luar jadwal yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang diteliti oleh (Muhammad Ihza Alkindi et al., 2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran NHT dan TGFU Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli” yang menunjukkan bahwa Model TGFU meningkatkan keterampilan passing bawah bolavoli, meskipun tidak ada perbedaan signifikan antara NHT dan TGFU. Sejalan dengan (Agus Pujianto, 2018) dengan judul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model TGFU” memberikan respon positif terhadap TGFU, dengan 86,7% menganggapnya efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian, temuan penelitian ini turut menguatkan bahwa model TGFU merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik permainan, khususnya passing bawah bola voli.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa baik model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) maupun *Direct Instruction* (DI) sama-sama mampu meningkatkan kemampuan passing bawah bola voli siswa ekstrakurikuler SD Negeri 1 Kikim Tengah. Namun, peningkatan yang dihasilkan oleh kedua model menunjukkan perbedaan yang cukup jelas. Kelompok TGfU mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 27,93 menjadi 33,20, sehingga terdapat peningkatan sebesar 5,27. Sementara itu, kelompok DI meningkat dari nilai rata-rata 27,73 menjadi 31,67 dengan peningkatan sebesar 3,94. Hasil uji Independent Sample Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,046 < 0,05$ dan t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, meskipun kedua model sama-sama memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan passing bawah, model TGfU terbukti memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan model DI. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti TGfU mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual sehingga berdampak lebih besar terhadap peningkatan keterampilan teknik siswa.

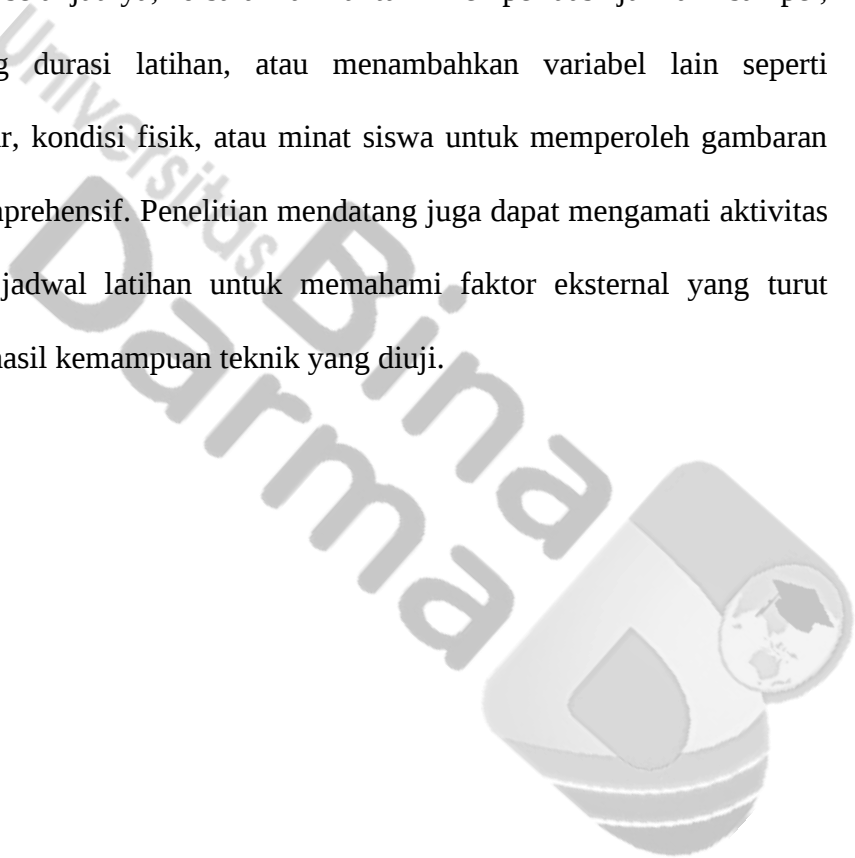
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, sebagai berikut:.

1. Guru pendidikan jasmani diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Direct Instruction* (DI) secara lebih terarah sesuai kebutuhan siswa. Mengingat model TGfU memberikan peningkatan kemampuan passing bawah yang lebih optimal, guru disarankan untuk lebih sering menerapkan model ini terutama dalam pembelajaran keterampilan permainan bola voli karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman taktis, keterlibatan aktif, serta motivasi siswa selama proses belajar. Namun demikian, model DI tetap dapat digunakan sebagai penguatan teknik dasar, terutama bagi siswa yang masih membutuhkan pemahaman awal mengenai gerakan passing bawah yang benar.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif, disiplin, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses latihan, baik saat pembelajaran berlangsung maupun melalui latihan tambahan di luar jam latihan sekolah. Komitmen, motivasi, dan latihan berkelanjutan akan memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan teknik yang dipelajari.
3. Bagi sekolah, hendaknya memberikan dukungan fasilitas yang memadai seperti lapangan, bola, dan waktu latihan yang cukup agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Dukungan sekolah sangat penting untuk menjaga kontinuitas

program ekstrakurikuler dan meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas jumlah sampel, memperpanjang durasi latihan, atau menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, kondisi fisik, atau minat siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian mendatang juga dapat mengamati aktivitas siswa di luar jadwal latihan untuk memahami faktor eksternal yang turut memengaruhi hasil kemampuan teknik yang diuji.



DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2020). Pengertian Pendidikan Jasmani.
http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf, 2.
- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah Volume (1), Nomor (1)*,
<https://mahardhika.or.id/jurnal/index.php/jpdm>, 3.
- Arifin, Z. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Azhar, S. (2017). Pengaruh Metode Latihan Dan Motivasi Berprestasi terhadap Kemampuan Passing Atas Bola Voli. *Altius: Jurnal Ilmu* 6(1)
<https://core.ac.uk/download/pdf/267824345.pdf>.
- Baroqah, R., Fitriani, L., & Agustina, N. (2023). *Instrumen Penelitian: Pengumpulan Data melalui Tes*. Yogyakarta: Media Press.
- Daryono, Firmsansyah, M. B., Mariyanti, Budiman, M. F., Muahjir, A., Muthoharoh, D., . . . Atika, T. D. (2021). *Kontribusi Lanadsan Pendiidkan dalam Aspek Humas Pendidikan*. Pasuruan: 25.
- Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fallo, I. S., & Hendri. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Smash Permainan Bola Voli Melalui Pembelajaran Gaya Komando .
[file:///C:/Users/ASUS/Downloads/admin,%7B\\$userGroup%7D,+Ilham+Surya+Fallo+\(10-+19\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/admin,%7B$userGroup%7D,+Ilham+Surya+Fallo+(10-+19).pdf), 3.
- Hasyim, N., Muhajir, & Suharto. (2021). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/SMK/MA dan sederajat Kelas X*. Jakarta: PT Geramedia.
- Ischak, W. I., & Zulfiayu. (2019). Modul Riset Keperawatan.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58602677/Modul_Riset_Keperawata_n_080119.pdf?1552353287=&response-content-

*disposition=inline%3B+filename%3DModul_Riset_Keperawatan_pdf.pdf
&Expires=1735520341&Signature=I~yerWf0m6hxsLd-wXq4cg
nLrPG7C7mytrYNXcCIXingQnF24, 119.*

Jaharuddin, Waluyo, Aryanti, S., & Solahuddin, S. (2020). Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas IX.1 Melalui Teaching Games For Understanding (TGFU). *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan Volume 9 No 1*

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/index>, 2.

Jaya, I. (2020). *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Jakarta: Pustaka

Juditya, S. (2023). *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implementasi dari Sisi Model Pembelajaran)*. Purwokerto Sealatan: PT. Pena Persada Kerta Utama.

Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Edukasi dan Sains Volume 2, Nomor 1*.

Mappaompo, M. A., Iskandar, & Nur, M. (2023). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Pekalongan, Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.

Muhajir. (2020). *Alur Tujuan Pembelajaran, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran: Kemendikbudristek.

Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa barat: CV Jejak, Anggota IKPI.
Nurhuda. (2022). *Landasan Pendidikan*. Malang: Ahlimedia Press.

Pamungkas, D., & Kusnanto, B. (2021). *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *PAJU : Physical Activity Journal 1 (1)*
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1998-277-5886-4-10-20200812.pdf, 2.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 : jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F*, 334.

- Prayoga, A. S., & Kustiawan, A. A. (2020). Efek Implementasi Tgfu (Teaching Game For Understanding) Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Modern Volume 06 Nomor 01*.
- Putra, Y. A., & Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli . *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University file:///C:/Users/ASUS/Downloads/desi,+9+4705-15697-1-SM.pdf*, 127.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *PAJU : Physical Activity Journal 1 (1) , 29. (2)*
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2.
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Indrawati, Jumaidi, Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game For Understanding Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 4*.
- Siagian, I. L. (2019). Pemahaman Tentang Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. https://www.academia.edu/42596252/Artikel_uji_normalitas_dan_uji_homogenitas.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1*, 78.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sujarweni, W. V. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.
- Suryadi, R. A. (2023). Kajian Terminologi Tujuan Pendidikan. *Journal of Islamic Studies*, 2(1), <https://doi.org/10.61630/dijis.>, 25.
- Sutianah, C. (2021). *Landasan Pendidikan*. Jawa Timur: Qiara Media.
- Taufiq, A. (2022). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/686171/mod_resource/co

ntent/1/Hakikat%20Pendidikan%20di%20Sekolah%20Dasar.pdf, 4.

Tohirin. (2011). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Rajawali: Jakarta.

Umar, H. (2014). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yudiana, Y. (2018). Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 5(1)
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/9-15-1-SM



**THE EFFECT OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
(TGFU) AND DIRECT INSTRUCTION (DI) LEARNING MODELS ON
UNDERHAND VOLLEYBALL PASSING SKILLS OF STUDENTS AT SD
NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

Bunga Hatining Haryono¹, Muslimin²
Universitas Bina darma¹²

hatiningharyono@gmail.com
muslimin@binadarma.ac.id

Abstract

The problem addressed in this study originated from evaluation results indicating that out of 218 students tested at SD Negeri 1 Kikim Tengah, 138 students (64.2%) had not achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC) for underhand volleyball passing skills. This study aimed to examine the differences in the effects of the Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model and the Direct Instruction (DI) model on underhand volleyball passing skills among students of SD Negeri 1 Kikim Tengah. The research employed an experimental method using a Two Groups Pretest–Posttest Design. The population consisted of 292 students of SD Negeri 1 Kikim Tengah in the 2023/2024 academic year, comprising 147 female and 144 male students. The research sample was selected using purposive sampling, resulting in 30 extracurricular students as participants. Data collection techniques involved tests and measurements to obtain quantitative data on students' underhand passing skills before and after the learning intervention. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using an independent samples t-test with SPSS version 26. The results showed that there was a significant difference in the effects of the Teaching Games for Understanding (TGFU) and Direct Instruction (DI) learning models on students' underhand volleyball passing skills at SD Negeri 1 Kikim Tengah.

Keywords: Learning Model, Teaching Games for Understanding (TGFU), Direct Instruction (DI), Underhand Passing, Volleyball, Elementary School Students.

Correspondence author: name, affiliation, country. E-Mail: hatiningharyono@gmail.com



INTRODUCTION

Physical education at the elementary school level plays a strategic role in establishing the foundation of motor skills, physical fitness, and sportsmanship values in children. Through structured motor activities, students not only learn how to move their bodies but also develop critical thinking skills, discipline, and responsibility within the context of physical activity. Elementary school age represents a golden period of development; therefore, learning processes must optimally stimulate fundamental motor skills. Team sports such as volleyball serve as an important medium in physical education because they foster motor coordination, teamwork, and students' social abilities. Volleyball-based play activities enhance interaction among students, contributing positively to character development. However, the effectiveness of learning is strongly influenced by the learning model applied by teachers, making the selection of an appropriate instructional approach a key factor in successful learning outcomes.

At the national level, the basic volleyball skills of elementary school students remain relatively low. Data from the Indonesian Ministry of Youth and Sports (2023) indicate that only approximately 38% of elementary school students are able to perform fundamental movements of large-ball games with correct technique. This condition reflects that many students still experience difficulties in mastering fundamental skills, including underhand passing in volleyball. Low skill achievement is influenced by several factors, such as limited instructional time, less varied teaching methods, and insufficient supporting facilities. In addition, many physical education teachers still emphasize mechanical mastery of techniques without providing opportunities for students to understand the tactical aspects of the game. This situation hinders the optimal development of students' motor abilities, indicating the need for more targeted efforts to improve the quality of volleyball instruction in elementary schools.

These conditions highlight the necessity for innovation in the application of learning models that not only enhance technical mastery but also foster tactical

understanding of the game. Instructional innovation is required so that students can comprehend the context in which techniques are applied during real game situations. One approach considered capable of addressing these challenges is Teaching Games for Understanding (TGFU), which emphasizes game-based learning. The TGFU model was developed by Bunker and Thorpe in 1980 (as cited in Kirk & MacPhail, 2002) as a response to the dominance of traditional technique-based instruction. This model aims to shift the learning paradigm from mere technical mastery toward comprehensive game understanding. In TGFU, tactical and strategic aspects are introduced first through modified games, enabling students to learn through direct experience and decision-making processes.

In volleyball learning, TGFU encourages students to understand game strategies such as player positioning, attack patterns, and appropriate timing for applying techniques. Through simple games adapted to elementary school students' abilities, learners not only practice underhand passing but also understand when and how the technique should be used. This approach makes learning more engaging, increases student involvement, and stimulates cognitive development. In contrast, Direct Instruction (DI) is a teacher-centered learning model that has long been used in physical education. This model emphasizes systematic and structured instruction through teacher demonstrations followed by repetitive student practice. DI is considered effective in improving technical accuracy because it provides clear, step-by-step guidance, although it offers limited opportunities for creativity and tactical understanding.

Debates regarding the effectiveness of TGFU and DI have become the focus of various physical education studies. Some studies indicate that TGFU is superior in enhancing tactical understanding and learning motivation, while DI is more effective in improving technical precision. Variations in research findings are influenced by student characteristics, learning contexts, facility conditions, and teachers' readiness and competence in implementing learning models. In the Indonesian context, limitations in facilities and infrastructure

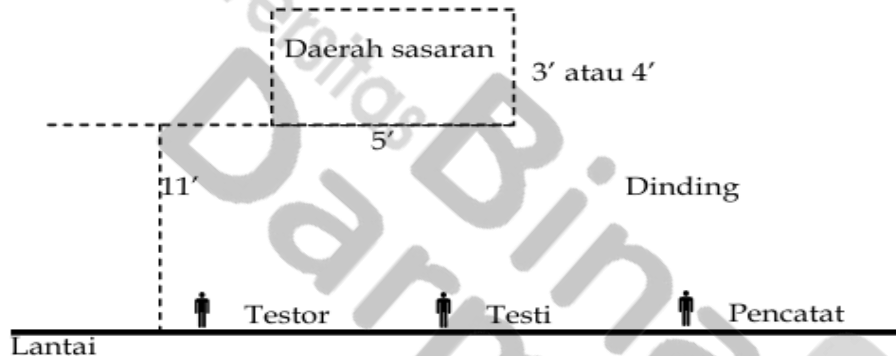
remain a major challenge, including at SD Negeri 1 Kikim Tengah, Lahat Regency. Based on preliminary observations conducted in early 2024, most students experienced difficulties in performing underhand volleyball passing, as evidenced by unstable body positions and limited ball control accuracy. These conditions reinforce the need to apply innovative, effective, and context-appropriate learning models to improve students' fundamental volleyball skills.

METHOD

This study employed an experimental research design. Experimental research is defined as a systematic method used to establish causal-effect relationships between variables (Sukardi, 2015). The design used was a Two Groups Pretest–Posttest Design. According to Sugiyono (2019), a population is a generalized area consisting of objects or subjects with certain quantities and characteristics determined by the researcher for study and conclusion. Meanwhile, Arikunto (2014) defines population as the entire set of research subjects. The population in this study consisted of all students of SD Negeri 1 Kikim Tengah in the 2023/2024 academic year, totaling 292 students, including 147 female and 144 male students.

The sample is part of the population possessing similar characteristics (Sugiyono, 2019). Given the large population and limitations of time, energy, and resources, purposive sampling was used. This technique was selected because not all students met the criteria required for the study. Based on predetermined criteria, the research sample consisted of 30 extracurricular students. Data collection techniques refer to the methods used by researchers to obtain quantitative information from respondents (Jaya, 2020). In quantitative research, data collection involves gathering numerical data that can be measured statistically (Ischak & Zulfiayu, 2019). In this study, data were collected using tests and measurements to obtain quantitative data on students' underhand volleyball passing skills before and after the learning interventions. The instrument used was the AAHPERD volleyball skill test,

which includes four components: volleying, serving, passing, and set-up. Association for Health, Physical Education Recreation and Dance (AAHPERD) meliputi 4 butir tes yaitu: Memvoli (volleying), service, passing, dan set-up.



Picture 1: Bentuk dan Ukuran Instrumen Tes Mem-voli dari AAHPERD

RESULT AND DISCUSSION

The results of this study include the presentation of data, analysis of the findings, and discussion of the results obtained. One of the most important aspects of this chapter is the research objective. The purpose of this study is to determine the differences in the effects of the Teaching Games for Understanding (TGUFU) learning model and the Direct Instruction (DI) learning model on underhand volleyball passing skills among students of SD Negeri 1 Kikim Tengah. This study aims to identify which learning model is more effective in improving fundamental underhand passing skills, thereby contributing to the enhancement of the quality of physical education learning.

Based on the data collected during the study, this chapter discusses the results obtained from the data analysis that has been conducted. This discussion aims to examine the extent to which the Teaching Games for Understanding (TGUFU) and Direct Instruction (DI) learning models influence underhand volleyball passing skills among students of SD Negeri 1 Kikim

Tengah. The sample in this study consisted of students from SD Negeri 1 Kikim Tengah.

The sample consisted of 30 students, with 15 students assigned to the Teaching Games for Understanding (TGUFU) learning model and 15 students assigned to the Direct Instruction (DI) learning model. The pretest and posttest results of students' underhand volleyball passing skills are described as follows:

Table 1. Pretest and Posttest Results of Underhand Volleyball Passing Skills

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_TGUFU	15	5	25	30	27,93	1,580
Posttest_TGUFU	15	6	30	36	33,20	1,897
Pretest_DI	15	5	25	30	27,73	1,668
Posttest_DI	15	6	29	35	31,67	2,127
Valid N (listwise)	15					

Descriptive Statistics

The normality test aims to determine whether the variables in the study are normally distributed, which is one of the assumptions required for the use of parametric statistical tests. In this study, the normality test was conducted using the Shapiro–Wilk test because the sample size was fewer than 50 participants. The analysis was performed using SPSS version 26. The results of the analysis are presented in Table 4 below:

Table 2. Results of the Normality Test Analysis

		Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	TGUFU	,936	15	,332
	DI	,921	15	,198
Hasil posttest	TGUFU	,933	15	,305
	DI	,912	15	,143

Model Pembelajaran

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Source: Data processed by the researcher using SPSS

The homogeneity test was conducted to determine whether the variances of underhand volleyball passing skill data in the TGFU group and the DI group were equal for both pretest and posttest data. The results of the homogeneity test analysis are presented in Table 3 below:

Table 3. Results of the Homogeneity Test Analysis

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest	Based on Mean	,117	1	28	,735
	Based on Median	,038	1	28	,846
	Based on Median and with adjusted df	,038	1	27,729	,846
	Based on trimmed mean	,123	1	28	,728
Hasil posttest	Based on Mean	,935	1	28	,342
	Based on Median	,884	1	28	,355
	Based on Median and with adjusted df	,884	1	27,485	,355
	Based on trimmed mean	,934	1	28	,342

(Source: Data processed by the researcher using SPSS)

Based on the results of the homogeneity test, the significance values were greater than 0.05, indicating that the variances of both groups were homogeneous. Therefore, the data in this study meet the assumption of homogeneity and are appropriate to proceed to the next stage of analysis. Hypothesis testing in this study was conducted using an independent samples t-test to determine whether there was a significant difference in underhand volleyball passing skills between students who received instruction through the Teaching Games for Understanding (TGFU) model and those who received instruction through the Direct Instruction (DI) model. Based on the results of the t-test, the obtained significance value (p-value) was compared with the significance level of 0.05 to determine whether the research hypothesis was accepted or rejected. The results of the hypothesis testing using the ind

ependent samples t-test are presented in Table 4 below:

Table 4. Results of the Independent Samples t-Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
Kemampuan Pasing Bawah Bola Voli	Equal variances assumed	,935	,342	2,084	28	,046	1,533	,736	,026	3,041
	Equal variances not assumed			2,084	27,643	,047	1,533	,736	,025	3,042

(Source: Data processed by the researcher using SPSS)

Based on the results of the Independent Samples Test in Table 4.4 using the **Equal Variances Assumed** category, the Sig. (2-tailed) value was **0.046**. This value is lower than **0.05**, indicating a statistically significant difference. In addition, the calculated *t*-value was **2.084**, which is higher than the critical *t*-value of **2.048** ($df = 28$, $\alpha = 0.05$). Because the calculated *t*-value exceeds the critical *t*-value ($2.084 > 2.048$) and the Sig. (2-tailed) value is $0.046 < 0.05$, **H₀ is rejected and H_a is accepted**. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in the effects of the **Teaching Games for Understanding (TGFU)** learning model and the **Direct Instruction (DI)** model on the underhand passing ability in volleyball among extracurricular students at **SD Negeri 1 Kikim Tengah**. To determine which training model has a greater effect, the results can be observed in **Table 5 below**.

Table 4.5. Differences in the Effects of the TGFU and DI Models

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Peningkatan
Pretest_TGFU	15	5	25	30	27,93	5,27
Posttest_TGFU	15	6	30	36	33,20	
Pretest_DI	15	5	25	30	27,73	3,94
Posttest_DI	15	6	29	35	31,67	

(Source: Processed by the researcher)

Based on the table, the mean pretest and posttest scores in the TGFU group were **27.93** and **33.20**, respectively. Meanwhile, the Direct Instruction (DI) learning model group had a mean pretest score of **27.73** and a posttest score of **31.67**. Accordingly, the TGFU group showed an improvement of **5.27**, whereas the DI group improved by **3.94**. From these results, it can be concluded that the **Teaching Games for Understanding (TGFU)** learning model has a greater effect on the underhand passing ability in volleyball among extracurricular students at **SD Negeri 1 Kikim Tengah** compared to the **Direct Instruction (DI)** model, as the increase in scores in the TGFU group was higher than that in the DI group.

CONCLUSION

Based on the research findings, it can be concluded that both the **Teaching Games for Understanding (TGFU)** and **Direct Instruction (DI)** learning models are effective in improving the underhand passing skills in volleyball among extracurricular students at **SD Negeri 1 Kikim Tengah**. However, the magnitude of improvement produced by the two models shows a clear difference. The TGFU group experienced an increase in the mean score from **27.93** to **33.20**, resulting in a gain of **5.27**. In contrast, the DI group improved from a mean score of **27.73** to **31.67**, with a gain of **3.94**. The results of the Independent Samples Test indicated a **Sig. (2-tailed) value of $0.046 < 0.05$** and a calculated *t*-value greater than the critical *t*-value, demonstrating a statistically significant difference in the effects of the two learning models. Therefore, although both models contribute to the improvement of

underhand passing skills, the **TGFU model has been shown to produce a greater effect than the DI model**. These findings suggest that a game-based learning approach such as TGFU provides more meaningful and contextual learning experiences, which in turn leads to a greater enhancement of students' technical skills.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). *A model for the teaching of games in secondary schools*. Bulletin of Physical Education, **18**, 5–8.
- Hismullutfi, H., Prasetyo, Y., & Suryadi, D. (2025). Teaching Games for Understanding (TGFU) dalam pembelajaran pendidikan jasmani: Pendekatan berbasis pemahaman taktis. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, **10**(1), 45–56.
- Jaya, I. (2020). *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Jakarta: Pustaka
- Ischak, W. I., & Zulfiayu. (2019). Modul Riset Keperawatan. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58602677/Modul_Riset_Keperawata_n_080119.pdf?1552353287=&response-content-
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2023). *Laporan nasional tingkat kebugaran dan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar*. Kemenpora RI.
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker–Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, **21**(2), 177–192.
- Putra, A. R., & Nugroho, S. (2021). Pengaruh model Teaching Games for Understanding terhadap pemahaman taktis dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, **9**(2), 101–110.

Rahmadani, L., & Fadhilah, N. (2023). Karakteristik peserta didik dan efektivitas model pembelajaran TGFU dan Direct Instruction dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Penelitian Pendidikan Jasmani*, **12**(1), 33–42.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, S., Hartono, M., & Yulianto, A. (2022). Perbandingan model Direct Instruction dan Teaching Games for Understanding terhadap keterampilan teknik dasar bolavoli siswa sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, **10**(2), 150–159



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : BUNGA HATINING HARYONO
Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 242330006
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 01 Januari 1991
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Purwaraja, Kecamatan Kikim Timur,
Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan
Nomor Telepon : 082281857376
Alamat Email :
hatiningharyono@gmail.com



- Riwayat Pendidikan
1. SDN 50 Kikim Timur (1996-2002)
 2. SMPN 2 Kikim Timur (2002-2005)
 3. SMAN 4 Lahat (2005-2008)
 4. S1 Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya Palembang (2008-2012)
 5. S2 Magister Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang (2024-2026)

Nama Orang Tua
Ayah : Suharyono
Ibu : Sri Hariningsih
Alamat : Desa Purwaraja, Kecamatan Kikim Timur,
Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan

Data Keluarga
Suami : Hadi Tolu
Anak ke 1 : Fara Nadiva Tsabita
Anak ke 2 : Fawnia Sifabela
Alamat : Desa Purwaraja, Kecamatan Kikim Timur,
Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan

Universitas Bina
Dharma

LAMPIRAN



Lampiran 1. SK Pembimbing



Universitas Bina Darma
PROGRAM PASCASARJANA

SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
NOMOR: 333/SK/PPs-UBD/MPJ/VIII/2025

TENTANG
PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI JENJANG STUDI STRATA DUA (S2)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS BINA DARMA
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA

Menimbang : a. Bahwa mahasiswa semester akhir diharuskan membuat TESIS sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana Program Studi PENDIDIKAN JASMANI;
b. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan dimaksud, dipandang perlu untuk menunjuk Pembimbing TESIS bagi setiap mahasiswa;
c. Bahwa untuk memenuhi butir-butir di atas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003;
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 tahun 2005;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas;
5. Akte Pendirian Yayasan Nomor 95 tanggal 28 Desember 2003;
6. Statuta Universitas Bina Darma;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 078/SK/Univ-BD/VI/2009 tanggal 1 Juni 2009.
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 0001/SK/Univ-BD/I/2019 tanggal 10 Januari 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan saudara:

Dr. Muslimin, M.Pd.

sebagai Pembimbing dalam penyusunan TESIS bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama : BUNGA HATINING HARYONO
NIM : 242330006
Judul Tesis : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila dalam waktu tersebut mahasiswa belum menyelesaikan TESIS, maka akan diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing yang baru, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

KETIGA : Surat Keputusan asli ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dilaksanakan dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Palembang
Pada Tanggal: 12 Agustus 2025
Direktur,

Universitas Bina Darma
PROGRAM PASCASARJANA
Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tembusan:
1. Pembimbing
2. Arsip

Jl. Jend A. Yani No. 3 Palembang 30264 Indonesia Telp. (+62 711) 515679, 515581, 515582
Fax (+62 711) 515581, 515582 Website www.binadarma.ac.id, e-mail : universitas@mail.binadarma.ac.id

Lampiran 2. Lembar Konsultasi



PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN JASMANI – S2
UNIVERSITAS BINA DARMA

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL TESIS

Nama : BUNGA HATINING HARYONO
Nim : 242330006
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (Tgfu) Dan Direct Intruction (Di) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Siswa Pada Siswa Sd Negeri 1 Kikim Tengah

Pembimbing : Dr. Muslimin, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	21 - 2 - 2025	- konsultasi judul Penelitian	
	15 - 3 - 2025	- Persetujuan judul penelitian Ace judul penelitian	
	22 - 3 - 2025	BAB I - Isi LB - Inti literatur teori-teori tentang Permainan bolavoli minimal 3 referensi dari artikel jurnal - Permasalahan di lapangan yang terjadi diobservasi dan masukkan data hasil observasi didukung 3 referensi	
	12 - 4 - 2025	- Solusi yang ditawarkan yaitu model pembelajaran TGFU Perbaiki Bab I - Bagian LB dipertajam permasalahan dengan dibuktikan hasil observasi data - Identifikasi masalah	

26-4-2025	BAB II - Kajian teori pembelajaran T6FU dan DI 3 referensi - Kajian teori permainan balok Pasling bawah 3 referensi BAB III - Sampel & Populasi - Variabel penelitian	
24-5-2025	Perbaikan BAB III - Variabel Penelitian di Pergelas	
13-5-2025	Pembuatan modul ajar/RPP Pembelajaran yang digunakan saat penelitian (menggunakan model pembelajaran T6FU dan DI)	
5-6-2025	Ace uyian proposal Teoris Persiapan PPT.	

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Bunga Hatining Haryono
Nim : 242330006
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Dan Direct Instruction (DI) Terhadap Kemampuan Passing Bawah BolaVoli Pada Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah
Pembimbing : Dr. Muslimin, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
1	8-12-2025	Bab IV. - Deskripsi data hasil analisis harus sesuai dengan data pada tabel dan diagram. - Hasil analisis data X₁ X₂ di kelas satu kelas -satu pada hasil pengamatan. - Kesimpulan. - Assosiasi Signi secara atau proses penelitian Signifi analisis data tidak perlu diuraikan lagi angkan-angka hasil Signifi. - Kesimpulan teori 20 artikel pada pengamatan. - Gant pengantar selanjutnya diuraikan dari teori, BAB 1, 2, 3, 4 dan 5.	

2 11-12-2021 BAKS V

Pembahasan

- teori yg relevan dalam konsep karya, tambahkan pada jurnal-jurnal/artikel internasional yg konsep.

BAKS VI

- kesimpulan konsep dengan syarat hasil analisis data dan pembahasan bisa ada logis dalam sistem.

- Buat abstrak dan artikel untuk publikasi jurnal.

3 13-12-2021 BAKS IV

- hasil pembahasan dalam Sistem dan di dalam teori yg relevan

- Selesaikan teori yg relevan untuk materi Daftar pustaka

BAKS V

- Deskripsi di platform blog.

- Daftar pustaka di cek lagi

- Artikel di platform lain dengan template jurnal.

16-12-2015

BAB I, II, III dan IV

- Alun Peneliti Sekundari
Setidaknya pada pembekalan
- Akses ke Info / jejaring
baru dari ilmu dengan
kemampuan.
- Analisis jurnal penelitian
- Keperluan lapangan
Lakukan penelitian
tanggap program saat lapian

A

5 20-12-2015

BAB V & BAB VI

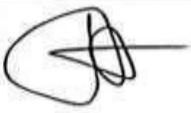
- Keperluan data baru dari
jejaring badan ilmu dengan
jurnal yg di gunakan alumni
- Pembekalan di tuliskan
teori X_1 , X_2 dan Y .

A

20-12-2015 BAB VII

Verifikasi X_1 , X_2 dan Y
diuraikan dgn teori relevan.

A

7	5-1-2024	BARS II * II/	
		- penyajian beasiswa dalam alur proses penelitian antara metode dan hasil analisis Statistik, Praktisi Program lain - Pembahasan di pabkati di tawar di kenorlean bealirnat / t-conv - cya Sanya deya Berta Selapuri - Laporan di pabkati	
8	10-1-2024	Dokter Partasa Perbalein - Seleksi fagan Sany artikel cya di kenorlean bealirnat / t-conv - Laporan proses penelitian dokumentasinya masing masing - Artikel jurnal Sanya di proses Submisi dan Publikasi - Seleksi yang pabkati Sanya dan Perbalein tugas cya di Sany.	
9	12-1-2024	Ace Lynda Sany Usw Jeksi	

- Penyajian PPT yg terbaru
- Revisi Sanya fagan yang lain
- Dokumentasi penelitian dll

Lampiran 3. Perbaikan Tesis

 ISO 9001 : 2000	FORMULIR Perbaikan Proposal Tesis	NomorDok	:	
		NomorRevisi	:	
		Tgl. Berlaku	:	
		Klausur ISO	:	

Nama : BUNGA HATINING HARYONO
 NIM : 242330006
 Judul Tesis : Pengaruh Latihan *Teaching Games For Understanding* (Tgfu) Dan Direct Instruction (*Di*) Terhadap Kemampuan Passing Bawah BolaVoli Pada Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah

(Kepada mahasiswa harap di isi sesuai dengan hasil ujian proposal tesis).

Dosen Pembimbing : Dr. Muslimin, M.Pd.

Tanggal Seminar : 12 Agustus 2025

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Proposal Tesis.

No.	Nama Dosen pembimbing/Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Muslimin, M.Pd.		1. 
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd.		2. 
3.	Dr. Selvi Melianty, M.Pd.		3. 

Palembang, 2... September.....2025
 Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
 Ketua,


 Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

NB.

Harap segera menyerahkan foto copi formulir perbaikan proposal tesis sebanyak 2 lembar ke Sekretariat Pascasarjana, apabila telah di tanda tangan oleh penguji dan disahkan oleh Ketua Program Studi untuk proses pembuatan SK Pembimbing

 ISO 9001 : 2000	Formulir Perbaikan Tesis	Nomor Dok : _____
		Nomor Revisi : _____
		Tgl. Berlaku : _____
		Klausa ISO : _____

Nama : BUNGA HATINING HARYONO
 NIM : 242330006
 Konsentrasi : OLAHRAGA PENDIDIKAN
 Judul Tesis : PENGARUH MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP KEMAMPUAN PASSING BAWAH BOLAVOLI PADA SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH
 Dosen Pembimbing : **Dr. Muslimin, M.Pd**
 Tanggal Ujian : **05 Februari 2026**

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Tesis.

No.	Nama Dosen Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Muslimin, M.Pd		1. 
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd		2. 
3.	Dr. Selvi Melianty, M.Pd		3. 

*Nb.
 Pembimbing harap memeriksa kembali format dari tesis yang telah diperbaiki dan keabsahan tanda tangan penguji

Palembang, 05 Februari 2026
 Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
 Ketua,


 Magister Pendidikan Jasmani
Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Lampiran 4 . Lembar Turnitin

Bunga Hatining

7-06-2026 bunga hatining

Altius

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:134631614

Submission Date

Apr 9, 2026, 10:14 AM GMT+7

Download Date

Apr 9, 2026, 10:54 AM GMT+7

File Name

7-06-2026 bunga hatining .docx

File Size

346.3 KB

87 Pages

13,479 Words

92,841 Characters



Page 1 of 90 - Cover Page

Submission ID trn:oid::3618:134631614



Page 2 of 90 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::3618:134631614

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Exclusions

- 312 Excluded Sources
- 10 Excluded Matches

Top Sources

- 10% Internet sources
- 4% Publications
- 18% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Lampiran 5 . Surat Persetujuan Ujian

Halaman Persetujuan Ujian Proposal Tesis

Judul Tesis : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DAN DIRECT INSTRUCTION (DI) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI SISWA SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH**

Oleh BUNGA HATINING HARYONO NIM 242330006 Proposal Tesis ini telah disetujui untuk diseminarkan di hadapan Tim Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani – S2 Konsentrasi ILMU PENDIDIKAN JASMANI Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Palembang, 7 Juli 2025
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Pembimbing,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd



Dr. Muslimin, M.Pd

Halaman Persetujuan Ilmiah Tesis

	Formulir Permohonan Surat Pengantar Izin Penelitian Tesis/Internship	
---	---	---

Nomor Dok: FRM/PKL/03
Tanggal : 1 Mei 2006 Rev. 00

Palembang, 20 September 2025

Perihal : **Permohonan Surat Pengantar
Izin Penelitian Tesis/Internship**

Kepada Yth.
Kepala Sekretariat Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
di –
Palembang.

ui untuk
si ILMU

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Bina Darma:

Nama : Bunga Hatining Haryono
Nim : 242330006
Angkatan/Reguler : 2024
Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Jasmani S-2
Judul Tesis/Internship : Pengaruh Latihan Teaching Games For Understanding (TGfU) Dan Direct Instruction (DI) Terhadap Kemampuan Passing Bawah BolaVoli Pada Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah

Dengan ini bermaksud mengajukan permohonan untuk dibuatkan surat pengantar izin penelitian Tesis/Internship di instansi:

Nama Instansi : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Bagian/Unit Kerja : SD Negeri 1 Kikim Tengah
Alamat : Jln Lintas Sumatera KM45, Desa Tanjung Aur, Kecamatan Kikim Tengah, Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan

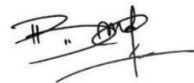
Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Hormat saya,



Bunga Hatining Haryono

Nt. Melampirkan Fotocopy Formulir Persetujuan Pembimbing dan Judul Tesis/Internship

Lampiran 7. Surat Rekomendasi Diknas



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Kol. H. Barlian Bandar Jaya Kel. Bandar Jaya Kec. Lahat Kab. Lahat
Laman <https://dikbud.lahatkab.go.id>, Pos-el : sekretedikbud@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor: 3334/800/DIKBUD/2025

Sehubungan surat Direktur Program Pascasarja Universitas Bina Dharma Nomor : 348/PPs-UBD/MPJ/IX/2025 Tanggal 20 September 2025 Perihal Izin Penelitian.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. NIEL ALDRIN, S.E., M.AP
NIP : 196907212001121004
Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala Dinas

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : BUNGA HATINING HARYONO
NIM : 242330006
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Judul Tesis : Pengaruh Latihan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dan *Direct Instruction* (DI) Terhadap Kemampuan *Passing* Bawah Bola Voli pada Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah

untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka Penyusunan Laporan Tesis yang akan dilaksanakan di SDN 1 Kikim Tengah.

Demikian surat rekomendasi ini kami buat sebenar-benarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dikeluarkan di : Lahat
Pada Tanggal : 24 September 2025

Kepala Dinas Pendidikan
dan Kebudayaan Kab. Lahat,

H. NIEL ALDRIN, S.E., M.AP
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 196907212001121004

Lampiran 8. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT SD NEGERI 1 KIKIM TENGAH

Jl. Lintas Sumatera Desa Tanjung Aur Kecamatan Kikim Tengah Kab. Lahat

PROVINSI SUMATERA SELATAN

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/48 /SDNIK.TENG/DISDIKBUD/2025

Berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lahat Nomor : 3334/800/DIKBUD/2025 tanggal 24 September 2025 tentang izin penelitian, dengan ini Kepala SD Negeri 1 Kikim Tengah menerangkan bahwa :

Nama : BUNGA HATINING HARYONO

NIM : 242330006

Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2

benar telah selesai mengadakan penelitian di SD Negeri 1 Kikim Tengah, mulai tanggal 29 September s.d 5 Desember 2025 dengan judul penelitian :

“Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Dan Direct Instruction (DI) Terhadap Kemampuan Passing Bawah BolaVoli Pada Siswa SD Negeri 1 Kikim Tengah”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kikim Tengah, 15 Desember 2025



MARLINA, S.Pd. SD

NIP. 19730322 199622 2 001

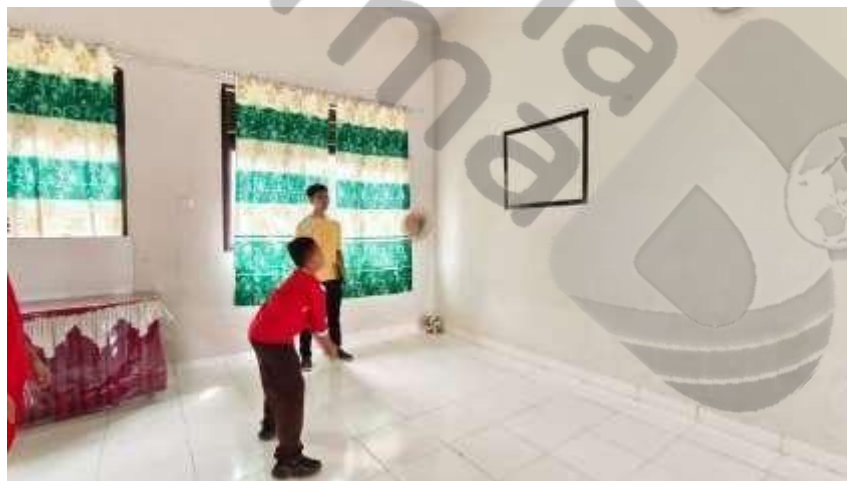
Lampiran 9. Data pretest dan posttest kemampuan passing bawah bolavoli

No	Nama siswa	TGFU (Pretest)	TGFU (Posttest)
1.	Deri	30	36
2.	Rega	30	34
3.	Muhamad Abil	30	35
4.	Rangga	29	33
5.	Iqbal	29	36
6.	Trio Panca	29	33
7.	Marcel	28	35
8.	Gilang	28	32
9.	M Zakka	28	33
10.	Lucky	27	33
11.	Zidan	27	34
12.	Jhonson Putra	27	33
13.	Dayat	26	30
14.	Rahmad	26	30
15.	Muhammad Habibi	25	31

No	Nama Siswa	DI (Pretest)	DI (Posttest)
1.	Rafiyah Anugrah	30	33
2.	Dendi	30	35
3.	M Akbar Maulana	29	32
4.	Rafka	29	33
5.	Azam Padila	29	34
6.	Rozi	29	33
7.	Tegar	28	35
8.	Nopri	28	32
9.	Zakki	28	31
10.	Faris	27	30
11.	Niko	27	30
12.	Rachel	26	29
13.	Refan	26	30
14.	Revan	25	29
15.	Rizki	25	29

FOTO KEGIATAN LATIHAN

1. Latihan Teaching Games For Understanding (TGUFU)











2. Latihan Direct Instruction (DI)













Lampiran 10. PROGRAM LATIHAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH

BOLAVOLI

Hari / Pertemuan	Alokasi Waktu/ Durasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume		Istirahat
				Repetisi	Set	
1	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. 1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	1. Jogging 10 Menit 2. Jalan 10 Menit	-	-	-	
		1. Pretes Kemampuan Passing Bawah Bolavoli				
	10 Menit	Pendinginan :	-	-		-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / Peregangan statis				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
2	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	TGFU 1. Jogging 5 Menit 2. Modifikasi Bola voli 2 x 2	60%	-	-	6
		DI 1. Jogging 5 menit 2. Penjelasan Teknik Dasar & Shadowing		-	-	
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		<i>Cooling Down Stretching / Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukkan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
3	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Menjaga Area Kosong di lapangan bola voli	60%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Sikap Siap dan Perkenaan Bola		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		<i>Cooling Down Stretching / Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
4	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Menjaga Bola Tetap Melambung	60%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Lempar tangkai dan passing bawah bola voli secara mandiri		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		<i>Cooling Down Stretching / Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
5	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	60%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit		-	-	-
		2. Memasukan Bola Kedalam Sasaran		-	-	-
	10 Menit	<i>DI</i>				
		1. Jogging 5 menit		-	-	-
		2. Passing Bawah ke dinding		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi				
		2. Masukan dan motivasi				
		3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
6	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	60%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit		-	-	-
		2. Passing bawah melewati net melalui sasaran target		-	-	-
		<i>DI</i>		-	-	-
	10 Menit	1. Jogging 5 menit		-	-	-
		2. Melakukan Passing bawah bola voli secara statis		-	-	-
		Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi				
		2. Masukan dan motivasi				
		3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
7	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	TGFU	65%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit		-	-	
		2. Bermain di Lapangan kecil		-	-	
		DI		-	-	
		1. Jogging 5 menit		-	-	-
	2. Passing bawah jauh – dekat (Instruksi Guru)		-	-		
10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-	
	Cooling Down Stretching / Peregangan statis					
	1. Evaluasi					
	2. Masukan dan motivasi					
	3. Penutup Berdoa					

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
8	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Mengarahkan Passing bawah bola voli kesudut	65%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Passing bawah bolavoli secara terpimpin		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		4. Evaluasi 5. Masukan dan motivasi 6. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
9	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	70%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit		-	-	-
		2. Mengejar bola (Tag Game)		-	-	-
	10 Menit	<i>DI</i>				
		1. Jogging 5 menit		-	-	-
		2. Gerak Langkah Kaki (Side Step)		-	-	-
		Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi				
		2. Masukan dan motivasi				
		3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
10	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Membaca arah pantulan bola dalam melakukan passing bawah bola voli	70%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Pasing bawah bola voli melambung dari pelatih		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
11	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. 1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Rotasi Posisi Sederhana	80%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Bergerak ke arah bola, kemudian melakukan passing		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
12	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. 1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	80%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit		-	-	-
		2. Reaksi Cepat terhadap bola rendah		-	-	-
	10 Menit	<i>DI</i>		-	-	-
		1. Jogging 2 menit		-	-	-
		2. Reaction Drill (Bola cepat)		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi				
		2. Masukan dan motivasi				
		3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
13	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	80%	-	-	-
		1. Jogging 5 Menit				
		2. Game 3 x 3 dengan poin passing bawah bola voli				
	10 Menit	<i>DI</i>	-	-	-	-
		1. Jogging 5 menit				
		2. Simulasi menerima Passing bawah bola voli dalam pertandingan				
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
14	10 Menit	Pembuka Berdoa	-	-	-	-
		Pemanasan :				
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i>	80%	-	-	
		1. Jogging 5 Menit 2. Game kompetensi antara regu kecil dalam permainan		-	-	
		<i>DI</i>		-	-	
	10 Menit	1. Jogging 5 menit 2. Melakukan ujian teknik drill dalam melakukan passing bawah		-	-	
		Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
15	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :	-	-	-	-
		1. Peregangan statis				
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TGFU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Free Play (Penerapan taktik)	80%	-	-	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 3 menit 2. Pengulangan tehnik passing bawah yang melakukan kesalahan		-	-	-
	10 Menit	Pendinginan :	-	-	-	-
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>				
		7. Evaluasi 8. Masukan dan motivasi 9. Penutup Berdoa				

Hari /	Alokasi	Materi Latihan	Intensitas	Volume	Istirahat
--------	---------	----------------	------------	--------	-----------

Pertemuan	Waktu/ Durasi			Repetisi	Set	
16	10 Menit	Pembuka Berdoa Pemanasan :				
		1. Peregangan statis	-	-	-	-
		2. Peregangan dinamis				
	30 Menit	<i>TFGU</i> 1. Jogging 5 Menit 2. Melakukan Postet passing bawah bola voli	80%	- - -	- - -	-
		<i>DI</i> 1. Jogging 5 menit 2. Melakukan postest passing bawah bola voli		- -	- -	
	10 Menit	Pendinginan :				
		1. <i>Cooling Down Stretching</i> / <i>Peregangan statis</i>	-	-	-	-
		1. Evaluasi 2. Masukan dan motivasi 3. Penutup Berdoa				