

Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGfU (Teaching Games for Understanding) Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Swasta Madani Medan

Mardianto lahagu¹, Rizky kurniati², Joko Priono³

123Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia.

Email: mardiantolhg@gmail.com¹, rizkykurniati@upmi.ac.id², jokopriono257@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli melalui penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) pada siswa kelas VII SMP Swasta Madani Mariendal 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar passing bawah, observasi proses pembelajaran, dan dokumentasi. Pembelajaran TGfU diterapkan melalui permainan yang dimodifikasi, kerja kelompok, pemberian kesempatan praktik, serta penguatan dan motivasi untuk memperbaiki kesalahan teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar setelah penerapan model TGfU. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 56,25% dengan 18 siswa yang tuntas, sedangkan 14 siswa belum tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui variasi gerakan, pengulangan teknik, bimbingan, dan penguatan, ketuntasan meningkat menjadi 90,6%, dengan 29 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 34% dari siklus I ke siklus II. Penerapan model TGfU dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli serta mendorong keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan sesuai karakteristik permainan.

Kata kunci: Teaching Games for Understanding (TGfU), hasil belajar, passing bawah, bola voli, pendidikan jasmani.

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement in learning outcomes of underhand passing in volleyball through the implementation of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model among seventh-grade students at SMP Swasta Madani Mariendal 1 Medan in the 2024/2025 academic year. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 seventh-grade students. Data were collected through underhand passing skill tests, observations of the learning process, and documentation. The TGfU learning model was implemented through modified games, group activities, opportunities for practice, and reinforcement and motivation to correct technical errors. The results showed an improvement in students' learning mastery following the implementation of the TGfU model. In Cycle I, learning mastery reached 56.25%, with 18 students achieving mastery, while 14 students had not yet achieved mastery. After improvements were made in Cycle II through variations in movement, repeated practice, guidance, and reinforcement, learning mastery increased to 90.6%, with 29 students achieving mastery and 3 students not achieving mastery. Thus, there was a 34% increase in learning mastery from Cycle I to Cycle II. The implementation of the TGfU model can serve as an alternative approach in Physical Education to improve volleyball underhand passing skills and encourage active and enjoyable student participation and motivation in the learning process.

Keywords: Teaching Games for Understanding (TGfU), learning outcomes, underhand passing, volleyball, physical education.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 6 April 2025

Disetujui : 30 Juni 2025

Tersedia secara Online 2020

Doi: 10.36232

<https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan karena tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan fisik, tetapi juga keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan afektif peserta didik. Dalam konteks pendidikan sekolah menengah, pembelajaran olahraga permainan memiliki posisi strategis untuk membangun keterampilan gerak sekaligus membentuk kemampuan mengambil keputusan dan bekerja sama. Urgensi pembelajaran pendidikan jasmani semakin kuat karena aktivitas fisik remaja secara global masih berada pada tingkat yang mengkhawatirkan. Analisis terhadap 298 survei berbasis populasi yang melibatkan sekitar 1,6 juta remaja dari 146 negara menunjukkan bahwa pada 2016 sekitar 81% remaja usia 11–17 tahun belum memenuhi rekomendasi aktivitas fisik, dengan prevalensi lebih tinggi pada perempuan dibandingkan laki-laki (Guthold et al., 2020). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki peran penting dalam menyediakan pengalaman pembelajaran jasmani yang tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik, tetapi juga menarik, bermakna, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Kajian sistematis dan meta-analisis terbaru juga menunjukkan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani, aktivitas fisik, dan olahraga di sekolah dapat memberikan kontribusi terhadap berbagai indikator kesehatan fisik remaja, terutama ketika pembelajaran dikembangkan melalui modifikasi dan peningkatan kualitas program yang sudah ada (Roccliffe et al., 2024).

Salah satu tantangan penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguasaan keterampilan teknik dengan pemahaman terhadap situasi permainan. Pendekatan pembelajaran yang terlalu berorientasi pada latihan teknik secara terpisah berpotensi membuat siswa kurang memahami kapan, mengapa, dan bagaimana suatu keterampilan digunakan dalam situasi permainan. Oleh karena itu, *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berkembang sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang menempatkan permainan sebagai titik awal pembelajaran, kemudian mengarahkan siswa untuk memahami aspek taktis, membuat keputusan, dan menerapkan keterampilan dalam konteks permainan. Kajian sistematis menunjukkan bahwa penelitian mengenai TGfU telah berkembang pada berbagai jenjang pendidikan dan cabang olahraga, dengan perhatian terhadap aspek pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan, pemahaman permainan, dan keterlibatan siswa (Barba-Martín et al., 2020). Meta-analisis Abad Robles et al. (2020) juga menemukan bahwa pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan pengambilan keputusan dibandingkan pendekatan yang lebih berorientasi teknik, meskipun kualitas bukti dan heterogenitas penelitian masih perlu diperhatikan.

Relevansi TGfU semakin terlihat dalam pembelajaran bola voli karena keberhasilan permainan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan melakukan teknik dasar, tetapi juga kemampuan membaca situasi dan menentukan respons yang tepat. Penelitian Batez et al. (2021) terhadap siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa penerapan TGfU dalam pembelajaran bola voli memberikan pengaruh terhadap keterampilan bola voli tertentu, termasuk *forearm passing*, sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian mengenai motivasi juga menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan TGfU dapat menunjukkan motivasi dan pencapaian yang lebih positif dibandingkan pendekatan pembelajaran olahraga yang bersifat tradisional (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017). Bukti yang lebih mutakhir memperkuat temuan tersebut. Meta-analisis Manninen et al. (2025) terhadap 28 penelitian dengan 1.600 peserta menemukan bahwa pendekatan Berbasis Permainan memberikan efek positif terhadap pengambilan keputusan dalam situasi permainan dan keterampilan motorik pada tes keterampilan. Bahkan, meta-analisis González-Valero et al. (2024) terhadap 25 artikel dengan 1.692 peserta menemukan efek positif TGfU terhadap kemampuan pengambilan keputusan dalam pembelajaran olahraga, termasuk pada jenjang pendidikan menengah dengan ukuran efek $g = 0,7523$.

Meskipun bukti empiris mengenai efektivitas TGfU semakin berkembang, masih terdapat kesenjangan pada penerapannya dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya pada keterampilan dasar *passing* bawah bola voli dan karakteristik peserta didik yang

menghadapi keterbatasan variasi pembelajaran, sarana, motivasi, serta keterlibatan aktif. Penelitian terbaru bahkan menunjukkan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran dapat dipengaruhi oleh karakteristik kemampuan awal peserta didik; dalam penelitian Sobari et al. (2025), baik TGfU maupun *Direct Instruction* meningkatkan performa permainan bola voli, tetapi *Direct Instruction* menunjukkan peningkatan lebih besar pada peserta pemula dengan kemampuan teknik dasar yang rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGfU tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan untuk menyesuaikan bentuk permainan, tingkat kesulitan tugas, pemberian umpan balik, dan karakteristik peserta didik. Kesenjangan inilah yang relevan dengan kondisi penelitian di SMP Swasta Madani Mariendal 1 Medan, di mana pembelajaran *passing* bawah bola voli sebelumnya menghadapi permasalahan berupa rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya variasi pembelajaran, kesalahan teknik, serta hasil belajar yang belum optimal. Naskah penelitian juga menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan baru mencapai 56,25%, sehingga belum memenuhi ketuntasan klasikal, dan diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas VII SMP Swasta Madani Mariendal 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini penting karena tidak hanya menguji efektivitas TGfU dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar, tetapi juga memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam kondisi pembelajaran pendidikan jasmani yang nyata. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkuat bukti empiris mengenai TGfU sebagai model pembelajaran yang menghubungkan keterampilan teknik, pemahaman permainan, pengambilan keputusan, dan keterlibatan siswa. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran bola voli yang lebih aktif, kontekstual, variatif, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 56,25% pada siklus I menjadi 90,6% pada siklus II memberikan indikasi bahwa penerapan TGfU dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sekaligus menciptakan pengalaman belajar permainan yang lebih aktif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan bukti mutakhir bahwa TGfU memiliki potensi positif terhadap berbagai domain hasil belajar pendidikan jasmani, termasuk keterampilan motorik dan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan permainan (Tufekci et al., 2026).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dengan guru Pendidikan Jasmani. Rancangan penelitian bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian dilaksanakan dalam **dua siklus**, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan model TGfU, menyiapkan instrumen penelitian, serta menentukan bentuk aktivitas permainan yang digunakan dalam pembelajaran *passing* bawah. Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran TGfU kepada peserta didik. Selama tindakan berlangsung, peneliti dan kolaborator melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan dan mengidentifikasi permasalahan yang masih muncul sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Rancangan siklus dilakukan secara berulang sampai indikator keberhasilan pembelajaran tercapai.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Swasta Madani Medan pada Tahun Ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 32 siswa, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan

12 siswa perempuan. Karena seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Sumber data penelitian terdiri atas siswa dan guru. Siswa menjadi sumber data utama untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar *passing* bawah dan penerapan model TGfU, sedangkan guru Pendidikan Jasmani berperan sebagai kolaborator untuk membantu mengamati proses pembelajaran dan menilai keberhasilan tindakan yang diberikan.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar *passing* bawah bola voli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas Lembar Observasi Siswa (LOS) dan rubrik penilaian hasil belajar siswa. Rubrik penilaian keterampilan *passing* bawah dikembangkan berdasarkan indikator gerakan teknik *passing* bawah, yang meliputi tiga komponen utama, yaitu sikap permulaan, sikap pelaksanaan, dan sikap lanjutan. Pada sikap permulaan, indikator meliputi posisi kaki selebar bahu dan lutut ditekuk, kedua lengan dirapatkan dan diluruskan di depan badan, ayunan kedua lengan secara bersamaan, serta perkenaan bola pada pergelangan tangan. Pada tahap pelaksanaan, indikator mencakup dorongan kedua lengan, arah lengan mengikuti datangnya bola, posisi lutut, pinggul, dan tumit, serta posisi tubuh terhadap bola. Sementara itu, sikap lanjutan meliputi posisi tumit, pinggul dan lutut, posisi kedua lengan, arah pandangan, serta perkenaan dan dorongan bola.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar *passing* bawah bola voli. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Observasi juga digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolaborator dalam mengevaluasi proses tindakan pada setiap siklus. Angket diberikan kepada seluruh siswa setelah tindakan pada akhir setiap siklus. Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, tes keterampilan *passing* bawah dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh tindakan pembelajaran TGfU. Tes dilaksanakan pada akhir pembelajaran setiap siklus menggunakan rubrik penilaian keterampilan yang telah disiapkan. Nilai hasil belajar kemudian digunakan untuk menentukan tingkat ketuntasan individual dan klasikal siswa.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi dan angket dideskripsikan untuk menggambarkan proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta respons terhadap penerapan model TGfU. Sementara itu, data hasil tes *passing* bawah dianalisis berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada setiap siklus dan kemudian dibandingkan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan tindakan berupa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kesulitan yang dialami siswa pada proses pembelajaran *passing* bawah. Membuat kegiatan belajar mengajar melalui penerapan model kooperatif tipe TGfU (Teaching Games for Understanding). pembelajaran *passing* bawah dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli. Kegiatan yang lain yang akan dilakukan adalah membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar permainan bola voli dengan materi *passing* bawah yang telah ada dan membuat perencanaan pre-test *passing* bawah.

Dari hasil penelitian analisa data akan dibahas dengan seksama sehingga ditarik suatu kesimpulan untuk hasil penelitian. Secara ringkas nilai proses pembelajaran passing bawah dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 1. Data Pre-test Proses Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli pada siklus I

Deskripsi Data	Proses Pembelajaran <i>Passing</i> Bawah	Persentase
Tuntas	4 Orang	12,5 %
TidakTuntas	28 Orang	87,5 %
Jumlah	32 orang	100 %

Setelah mendapatkan perlakuan dari proses pembelajaran Passing Bawah Bola Voli yang diberikan oleh guru dengan menggunakan model kooperatif tipe TGfU (teaching games for undersstanding) diperoleh data untuk hasil post-test pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data *post-test* Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli pada siklus I

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1.	Skor < 70	14	43,75%	Tidak Tuntas
2.	Skor $\leq 70 \leq 100$	18	56,25%	Tuntas

Berdasarkan deskripsi data diatas hasil penelitian yang dilakukan dengan pemberian perlakuan tentang pembelajaran Passing Bawah Bola Voli melalui model kooperatif tipe TGfU (teaching games for undersstanding) pada siswa kelas VII SMP swasta Madani Mariendal 1 Medan Deli Serdang Tahun Ajaran 2024/2025, masih belum dikatakan tuntas secara klasikal dari jumlah siswa kelas VII yang berjumlah 32 orang. Ini berdasarkan pada kriteria ketuntasan secara klasikal yang menyatakan bahwa ketuntasan belajar dinyatakan tuntas apabila telah tercapai sekurang-kurangnya 85% dari jumlah keseluruhan siswa. Sementara data diatas masih menunjukkan hanya 14 orang siswa yang tuntas, sedangkan 18 orang siswa lainnya belum tuntas.

2. Pelaksanaan Siklus II

Selanjutnya pada kegiatan ini pelaksanaan dilakukan peneliti bersama dengan guru penjas dalam menerapkan proses belajar mengajar modifikasi pembelajaran pada materi pembelajaran passing bawah bola voli. Guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan peneliti melakukan pengamatan/observasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga dengan pengamatan terhadap siswa peneliti mampu melakukan pembelajaran dengan baik dan tepat. Pada akhir siklus dilakukan pos-test untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa seperti pada tabel deskripsi.

Tabel 3. Deskripsi Hasil *Pos- Test* (Siklus II) *Passing* Bawah Bola Voli

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1.	Skor < 70	3	9,4%	Tidak Tuntas
2.	Skor $\leq 70 \leq 100$	29	90,6%	Tuntas
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel deskripsi hasil Pos- Test II diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran passing bawah bola voli ternyata telah mulai meningkat. Dari 32 orang siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata telah ada 28 orang siswa (87,5%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan 4 orang siswa (12,5%) masih belum memiliki ketuntasan belajar.

Dengan memperhatikan tabel di atas dapat dilihat bahwa analisis hasil belajar passing bawah bola voli siswa pada pos- test II siklus II ternyata hasilnya lebih baik dari pos- test I, dan peningkatan ketuntasan belajar siswa telah cukup signifikan namun guru penjas harus tetap memberikan bimbingan selanjutnya.

Selanjutnya hasil belajar siklus II ini digunakan sebagai acuan dalam memberikan pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran modifikasi bagi guru penjas di SMP swasta Madani Mariendal 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, peneliti masih perlu memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa untuk mendukung terlaksananya pembelajaran dengan baik. Pada pelaksanaan kegiatan, siswa telah memahami gerakan passing bawah bola voli dan telah mengetahui cara memperbaiki kesalahan gerakan yang mereka lakukan.

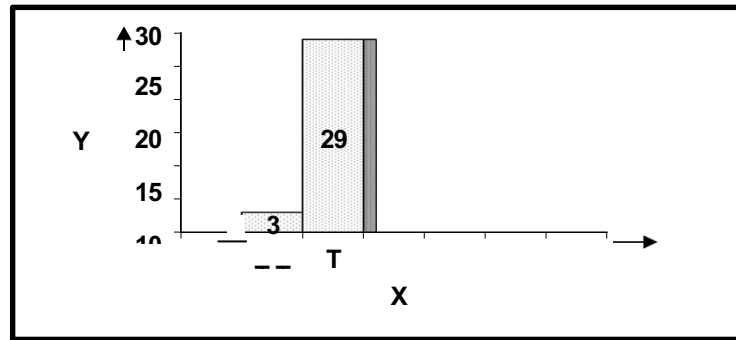
Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Peneliti belum mampu secara maksimal dalam mengelola dan melaksanakan kegiatan belajar siswa dan menjelaskan materi Passing bawah bola voli.
2. Sebagian besar siswa sudah mampu menguasai gerakan dasar passing bawah bola voli dengan baik. Berikut ini dapat dilihat nilai rata – rata hasil belajar siswa dari mulai tindakan awal, siklus I, siklus II.

Tabel 4. Deskripsi Data Proses Pembelajaran *Passing Bawah* pada siklus II

Deskripsi Data	Proses Pembelajaran <i>Passing Bawah</i>
	Bola Voli
Tuntas	29 Orang
TidakTuntas	3 Orang

Berdasarkan perhitungan presentase diatas tentang proses pembelajaran passing bawah bola voli melalui penerapan model kooperatif learning tipe TGfU (teaching games for undersstanding) bagi siswa kelas VII SMP swasta Madani Mariendal 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2025, diperoleh untuk kategori tuntas dengan jumlah 29 orang siswa, dan 3 orang tidak tuntas.



Gambar 1. Histogram masing-masing kategori persentase proses pembelajaran *passing* bawah bola voli

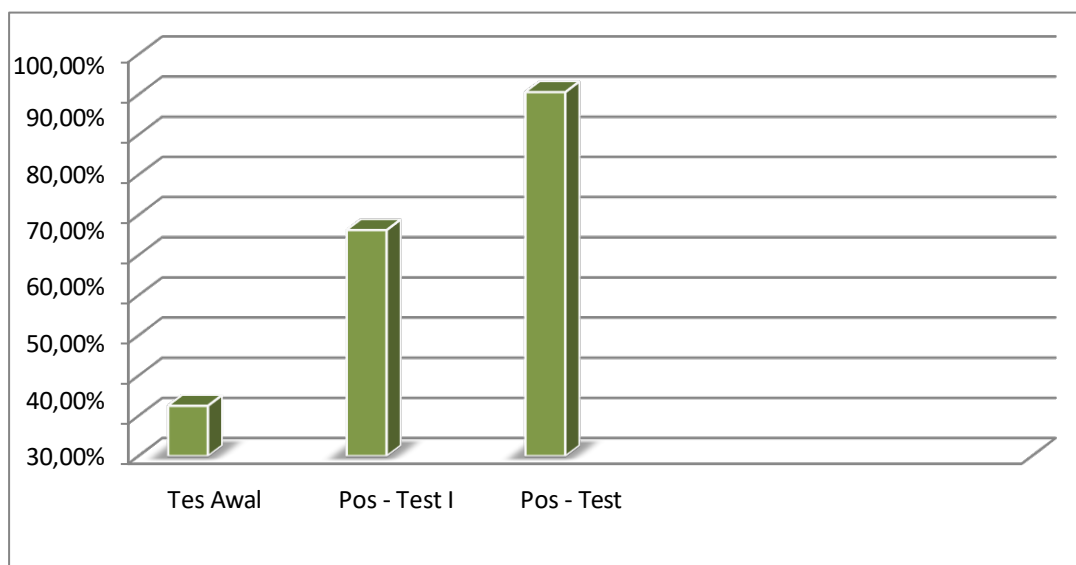
Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Tabel 4.5. Nilai rata – rata Tes Awal, Pos – Test I dan Pos – Test II

No	Hasil Tes	Persentase Nilai Rata – Rata	Keterangan
1.	Tes Awal	12,5%	Tidak Tuntas
2.	Pos - Test I	56,25%	Tidak Tuntas
3.	Pos - Test I	90,6%	Tuntas



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *cooperative learning* tipe *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap kemampuan *passing* bawah bola voli, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketuntasan pembelajaran *passing* bawah belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh masih banyaknya siswa yang melakukan kesalahan dalam pelaksanaan teknik dasar *passing* bawah, khususnya pada saat perkenaan bola. Kesalahan yang ditemukan meliputi ketidakstabilan posisi tangan, kurang tepatnya posisi kaki, serta arah ayunan lengan yang belum sesuai dengan prinsip gerakan *passing* bawah. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap penguasaan teknik dasar dan membutuhkan pengalaman belajar yang lebih terstruktur melalui situasi permainan.

Pada saat perkenaan bola, sebagian siswa belum mampu mempertahankan posisi kedua lengan secara stabil sehingga arah pantulan bola menjadi kurang terkontrol. Selain itu, posisi kaki belum membentuk kuda-kuda yang baik sehingga keseimbangan tubuh ketika melakukan *passing* masih kurang optimal. Pada saat melakukan gerakan lanjutan, beberapa siswa mengayunkan kedua lengan secara menyerong ke depan, bukan ke arah depan secara lurus. Akibatnya, bola tidak mengarah secara tepat ke sasaran dan cenderung menyimpang dari target. Kesalahan lain ditemukan pada posisi telapak tangan dan jari-jari yang masih terbuka ke atas ketika melakukan gerakan *passing*. Secara keseluruhan, permasalahan tersebut menunjukkan bahwa koordinasi antara posisi kaki, sikap tubuh, posisi lengan, perkenaan bola, dan arah gerakan masih belum dilakukan secara konsisten.

Temuan pada siklus I tersebut memiliki relevansi dengan penelitian Batez et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TGfU dapat meningkatkan keterampilan bola voli, termasuk *forearm passing*, pada siswa sekolah menengah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGfU memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan melalui konteks permainan, bukan hanya melalui latihan teknik secara terpisah. Dengan demikian, kesalahan teknik yang ditemukan pada siklus I dapat dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran yang perlu diperbaiki melalui aktivitas permainan yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk melakukan, mengamati, dan memperbaiki gerakannya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Alamsyah dan Usra (2025) yang secara khusus mengkaji penerapan TGfU pada *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VII SMP. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek 32 siswa dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan TGfU. Kesamaan jumlah subjek dan karakteristik jenjang pendidikan memberikan relevansi yang kuat dengan penelitian ini. Artinya, penerapan TGfU pada pembelajaran *passing* bawah dapat digunakan sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan penguasaan teknik melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap.

Selain aspek keterampilan motorik, TGfU juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami situasi permainan dan mengambil keputusan. González-Valero et al. (2024), melalui *systematic review* dan meta-analysis, menemukan bahwa TGfU memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pengambilan keputusan dalam pembelajaran olahraga. Penelitian tersebut menganalisis studi yang dipublikasikan hingga Agustus 2024 dan menunjukkan bahwa pendekatan TGfU relevan untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran olahraga. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya dituntut mampu melakukan *passing* secara benar, tetapi juga perlu memahami arah datangnya bola, menentukan posisi tubuh, dan mengarahkan bola kepada sasaran.

yang tepat. Oleh karena itu, penggunaan permainan sebagai konteks pembelajaran dapat membantu menghubungkan keterampilan teknik dengan pemahaman situasi permainan.

Permasalahan pada siklus I juga dapat dikaitkan dengan pentingnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hortigüela Alcalá dan Hernando Garijo (2017) menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran TGfU menunjukkan motivasi dan pencapaian yang lebih positif dibandingkan siswa yang mengikuti pendekatan teknis-tradisional. Penelitian tersebut melibatkan 237 siswa sekolah menengah dan menunjukkan adanya perbedaan dalam aspek motivasi dan pencapaian belajar. Hal tersebut memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran *passing* bawah sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui latihan teknik yang berulang, tetapi dikemas dalam aktivitas yang memungkinkan siswa aktif bergerak, bekerja sama, dan menghadapi situasi permainan.

Secara lebih luas, Barba-Martín et al. (2020) melalui *systematic review* terhadap penelitian TGfU selama periode 2014–2019 menunjukkan bahwa TGfU telah diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan materi permainan. Kajian tersebut menunjukkan bahwa penelitian TGfU banyak diarahkan pada peningkatan pemahaman permainan, keterampilan, dan proses pembelajaran peserta didik. Namun, sebagian besar intervensi yang dikaji masih berlangsung dalam jangka waktu relatif pendek. Temuan tersebut mendukung penggunaan penelitian tindakan kelas karena memungkinkan guru melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara langsung berdasarkan permasalahan yang muncul pada setiap siklus.

Melihat hasil penelitian pada siklus I terdapat kesalahan-kesalahan, maka pada bagian refleksi I dapat diambil kesimpulan bahwa ketidak tuntasan siswa dalam proses pembelajaran *passing* bawah bola voli dengan gaya mengajar divergen. Dengan demikian harus dilanjutkan pada siklus ke II untuk mendapatkan ketuntasan dalam proses pembelajaran *passing* bawah. Dari hasil data pada siklus I, tentunya dalam pelaksanaan disiklus II lebih ditekankan kepada cara mengatasi kesalahan-kesalahan pada siswa. Untuk mengatasi kesalahan-kesalahan yang dialami oleh siswa, guru memberikan hadiah bagi tim atau kelompok yang juara, sehingga siswa lebih antusias dan semangat untuk menjadi lebih unggul dan berusaha semaksimal mungkin untuk terus belajar.

Berdasarkan temuan berupa permasalahan siswa pada siklus I, dan dengan cara memberikan hadiah bagi kelompok atau tim yang juara pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, ternyata dapat mengatasi kesalahan-kesalahan siswa pada saat melakukan rangkaian gerakan, serta dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli bagi siswa itu sendiri. Untuk melihat data dari hasil belajar *passing* bawah bola voli siswa dapat dilihatkan *passing*, pada deskripsi data penelitian diatas.

Dalam penelitian ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari penulis, namun dalam penelitian masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggeneralisir hasil dari penelitian yang dicapai. Adapun keterbatasan-keterbatasan antara lain sebagai berikut:

Penelitian ini telah diupayakan secara maksimal, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi. Adapun keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat yaitu siswa kelas VIII SMP swasta Madani Mariendal 1 Medan sehingga penelitian ini belum cukup untuk digeneralisasikan untuk subjek yang memiliki karakteristik berbeda.
2. Terbatasnya tester dalam pengambilan data tentang hasil belajar *passing* bawah dalam bola voli melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU (Teaching Games for Understanding) sehingga kemungkinan siswa yang melakukan tugas gerak yang mendapat giliran berikutnya lebih

mempunyai waktu untuk berpikir tentang gerakan dalam permainan sehingga bisa membuat siswa tau apa yang harus dilakukan untuk memenangkan kompetisi tersebut dengan menerapkan pembelajaran passing bawah bola voli..

3. Pada waktu pengambilan data hasil belajar ada kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh yang akhirnya ikut mempengaruhi data yang dikumpulkan.
4. Adanya faktor-faktor psikologis yang diduga ikut mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat dikontrol antara lain perasaan, dan bakat serta kemauan (motivasi).
5. Adanya faktor fisik yang juga diduga ikut mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat dikontrol antara lain perekenaan bola pada bagian tangan atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGFU mampu meningkatkan hasil belajar passing bawah permainan bola voli bagi siswa kelas VII SMP swasta Madani Marindal 1 tahun pelajaran 2024/2025 sebesar 56,25% pada siklus I, sedangkan hasil belajar pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 90,6%. Peningkatan hasil belajar dan keaktifan gerak siswa dalam permainan bola voli tersebut dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I presentase nilai ketuntasan mencapai 56,25%, dan siklus II mencapai 90,6%. Peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bola voli dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TgfU (Teaching Games for Understanding) dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 34%. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMP swasta Madani Medan Mariendal 1 pada peserta didik kelas kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar passing bawah permainan bola voli melalui pendekatan model pembelajaran Teaching Games for

Understandings (TGFU) Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka diperoleh beberapa implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritik, penerapan pada pendekatan model pembelajaran Teaching Games for Understandings (TGfU) mampu menjadi suatu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli dalam pembelajaran PJOK. Sejalan dengan kajian teoritik, hasil penelitian ini mampu membuktikan teori-teori yang telah dipaparkan dalam kajian pustaka sehingga penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understandings (TGfU) pada pembelajaran PJOK menjadi sangat disarankan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bermain pada permainan bolavoli dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan perspektif baru mengenai model pembelajaran Teaching Games for Understandings (TGfU) dalam pembelajaran di kelas PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

Abad Robles, M. T., Collado-Mateo, D., Fernández-Espínola, C., Castillo Viera, E., & Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2020). Effects of teaching games on decision making and skill execution: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 505. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020505>

- Alamsyah, I. D. A., & Usra, M. (2025). Penerapan Teaching Games for Understanding pada passing bawah bola voli pada siswa SMPN 13 Palembang. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 13(2), 389–398. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v13i2.4407>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the Teaching Games for Understanding in physical education: Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the Teaching Games for Understanding in physical education: Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Batez, M., Petrušič, T., Bogataj, Š., & Trajković, N. (2021). Effects of teaching program based on Teaching Games for Understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students. *Sustainability*, 13(2), 606. <https://doi.org/10.3390/su13020606>
- Batez, M., Petrušič, T., Bogataj, Š., & Trajković, N. (2021). Effects of teaching program based on Teaching Games for Understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students. *Sustainability*, 13(2), 606. <https://doi.org/10.3390/su13020606>
- González-Valero, G., Ubago-Jiménez, J. L., Melguizo-Ibáñez, E., & Fernández-García, R. (2024). Application of the Teaching Games for Understanding model to improve decision-making in sport learning: A systematic review and meta-analysis. *BMC Psychology*, 12, 781. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>
- González-Valero, G., Ubago-Jiménez, J. L., Melguizo-Ibáñez, E., & Fernández-García, R. (2024). Application of the Teaching Games for Understanding model to improve decision-making in sport learning: A systematic review and meta-analysis. *BMC Psychology*, 12, 781. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>
- Guthold, R., Stevens, G. A., Riley, L. M., & Bull, F. C. (2020). Global trends in insufficient physical activity among adolescents: A pooled analysis of 298 population-based surveys with 1.6 million participants. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(1), 23–35. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(19\)30323-2](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(19)30323-2)
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of Human Kinetics*, 59, 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of Human Kinetics*, 59, 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- Manninen, M., Magrum, E., Campbell, S., & Belton, S. (2025). The effect of game-based approaches on decision-making, knowledge, and motor skill: A systematic review and a multilevel meta-analysis. *European Physical Education Review*, 31(1), 18–32. <https://doi.org/10.1177/1356336X241245305>
- Roccliffe, P., Tapia-Serrano, M. A., Garcia-Gonzalez, L., Adamakis, M., Walsh, L., Bannon, A., Mulhall, E., Sherwin, I., O’Keeffe, B. T., Mannix-McNamara, P., & MacDonncha, C. (2024). The impact of typical school provision of physical education, physical activity and sports on adolescent physical health: A systematic literature review and meta-analysis. *Adolescent Research Review*, 9, 663–709. <https://doi.org/10.1007/s40894-023-00231-x>
- Sobari, D. F., Juliantine, T., & Hambali, B. (2025). Direct instruction and Teaching Games for Understanding in volleyball learning. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 12(2). <https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i2.39168>
- Tufekci, S., Aygun, Y., Boke, H., Yagin, B., Tufekci, S., Turhan, F. H., & Berktaş, H. (2026). Effects of teaching games for understanding on students’ learning outcomes in physical education: A

hierarchical meta-analysis of domain-specific effects. *Scientific Reports*.
<https://doi.org/10.1038/s41598-026-59931-8>