

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLAVOLI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Poeguh Setiono

SMP Negeri 5 Jombang
poeguhsetiono@gmail.com

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Post Test Design*. Pada penelitian ini perlakuan yang diterapkan berupa permainan *net Teaching Games for Understanding* (TGfU). Untuk pengambilan data menggunakan instrumen berupa tes *passing* atas dari AAHPERD. Untuk analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui ada pengaruh pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang. Berdasarkan analisis data menggunakan uji t dari group kontrol di diperoleh t_{hitung} 0,96 dan t_{tabel} 1,753 dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Sedangkan untuk group eksperimen yang menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diperoleh t_{hitung} 1,818 dan t_{tabel} 1,753 dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding* (TGfU), Hasil Belajar, *Passing Atas Bolavoli*

This study conducted to investigate the effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) approach in overhead pass volleyball achievement. The aim of this study is to examine whether Teaching Games for Understanding (TGfU) approach give an effect or not in overhead pass volleyball achievement at VII grade in SMP Negeri 5 Jombang. This reearch belonged to quantitative research exactly at experimental method. The research design in this study is Randomized Control Group Pretest-Post Test Design. Instrumentations in this research is Overhead Pass Test from AAHPERD which is used to coleect the data. T-test was used to examine the effect of Teaching Game for Understanding (TGfU) in Overhead Pass volleyball achievement which was representative by students at VII class of SMP Negeri 5 Jombang. Based on descriptive result and control data analysis was found lower catagory was 6% and for medium catagory was 94% with t value for control group was 0,96 and t table was 1,753 where the significant level 5% ($\alpha = 0,05$). It means t value $<$ t table and H_0 was accepted. In other hand for experiment group which was taught by using TGfU was found 5% for lower catagory and 69% for medium catagory. For t-test computation for experiment group was found t value 1,818 dan t table 1,753 significant level 5% ($\alpha = 0,05$). It means t value $>$ t table and H_0 was rejected. According to computation result researcher take a conclusion that Teaching Games for Understanding (TGfU) have significant effect in overhead pass volleyball achievement.

Keywords: *Teaching Games for Understanding* (TGfU), Achievement, Overhead Pass Volleyball

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Penjasorkes adalah suatu bagian pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, keberadaan Penjasorkes di sekolah mutlak sangat dibutuhkan, bukan hanya meningkatkan kebugaran jasmani anak tetapi juga memberikan gerak yang bervariasi dan bermakna bagi anak. Penjasorkes adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Salah satu cabang olahraga yang paling diminati para siswa pada setiap kegiatan pembelajaran Penjasorkes yakni cabang olahraga bolavoli Permainan bolavoli dimainkan oleh dua tim, setiap tim ada berjumlah 6 orang pemain. Dalam permainan ini banyak teknik dasar yang harus dikuasai materi utama dari penelitian ini adalah teknik dasar *passing* terutama *passing* atas (Mutohir, 2013:1).

Berdasarkan pengamatan langsung di lapangan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Jombang khususnya kelas VII, masih banyak siswa yang hasil belajar *passing* atas bolavolinya rendah dan juga banyak sekali kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa dalam melakukan *passing* atas. Demikian pula, guru sebagai pengajar masih mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep dan penguasaan teknik dasar olahraga pada siswa, kurangnya pengetahuan untuk memodifikasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut seorang guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam setiap proses pembelajaran. Salah satunya melalui pendekatan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan *Teaching Game for Understanding (TGfU)* yang merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri (Saryono & Rithaudin, 2011: 147).

Hakikat Belajar

Belajar menurut Gagne, adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:10). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa sebagai hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan, dan biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya yang berdasarkan pada tes hasil praktikum lapangan.

Hakikat Penjasorkes

Penjasorkes adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh. Kemendikbud (2013). Dari pengertian Penjasorkes tersebut dapat disimpulkan bahwa Penjasorkes adalah bagian dari suatu pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktifitas fisik yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pengetahuan kesehatan, perilaku hidup sehat dan kecerdasan dan sosial yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, kognitif dan afektif.

Hakikat *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Saryono & Nopembri, 2009:88). Pada pendekatan *Teaching*

Games for Understanding (TGfU) ini, lebih menekankan pada pendekatan taktik dari pada teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreatifitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan tanpa mengurangi konsep dasar permainan itu sendiri.

Hakikat Bolavoli

Menurut Yunus (1992:1) permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu bermain dalam lapangannya yang dibatasi oleh jaring atau net. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim, yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain yang menggunakan bola dan dibatasi oleh sebuah net.

Hakikat passing atas

Passing atas merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh pemain untuk menerima bola *passing* dari pemain lain dalam satu tim yang merupakan hasil *passing* servis atau *smash* dari pihak lawan (Mutohir, 2013:33). Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa *passing* atas dilakukan oleh teman satu tim setelah menerima servis.

Permainan Net TGfU

Permainan net adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau sejenisnya jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola atau sejenisnya melalui net dengan tinggi tertentu (Saryono & Nopembri, 2009:87). Dapat disimpulkan bahwa permainan net adalah semua permainan yang berhubungan dengan net sebagai media bermain.

METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *Randomized Control Group Pretest-Post Test Design*. Dimana pada desain ini terdapat group kontrol dan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang. Populasi keseluruhan siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Jombang tahun ajaran 2014/2015, yang berjumlah 230 siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti Arikunto (2006:133). Dalam pengambilan sampel ini, sampel diambil secara acak (*Random Sampling*). Jadi dalam penelitian ini sampel yang akan diambil adalah kelas VII yang dirandom siswa menjadi 2 group yaitu group kontrol yang berjumlah 16 siswa dan group eksperimen yang berjumlah 16 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa dengan materi tes *passing* atas dalam bolavoli sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Group Kontrol

	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>	<i>d</i>	<i>D</i> ²
Σ	155	158,5	3,5	13,25
Rata-Rata	9,6875	9,9062	0,2187	

Dari tabel 1 dapat di ketahui bahwa *post-test* untuk kelompok kontrol di peroleh *Mean* sebesar 9.9062. Sedangkan untuk *pre-test* di peroleh *Mean* 9.6875 dan juga diperoleh *Mean deviasi* sebesar 0,2187.

Tabel 2. Uji Normalitas Group Kontrol

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	.974	16	.904
Posttest	.932	16	.259

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa data dikatakan normal apabila taraf sig ≥ 0.05 sedangkan sig pada kolom Shapiro-Wilk adalah didapatkan data sig *pre-test* 0.904 dan *post-test* 0.259. karena $0.904 \geq 0.05$ dan $0.259 \geq 0.05$ maka data yang diperoleh adalah normal atau layak pakai.

Tabel 3. Uji Homogenitas Group Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.885	2	10	.202

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa data dikatakan homogen apabila taraf sig ≥ 0.05 . sedangkan didapat taraf sig 0,202. karena $0,202 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen.

Tabel 4. Uji T Group Kontrol

Paired Samples Test								
<i>Paired Differences</i>								
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 Pretest-posttest</i>	-25000	1.06458	.26615	-.81728	.31728	.961	15	.020

Dari hasil analisis data, diperoleh t_{hitung} sebesar 0,961 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $db = N - 1$. Maka didapat $db = 16 - 1 = 15$ nilai $t_{tabel} = 1,753$, ternyata t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} atau $t_{hitung} (0,961) \leq t_{tabel} (1,753)$.

Tabel 5. Hasil Pre-test dan Post-test Group Eksperimen

	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>	<i>D</i>	<i>D²</i>
Σ	171	178	7	17
rata2	10,6875	11,125	0,4375	

Dari tabel 5 dapat di ketahui bahwa *post-test* untuk kelompok kontrol di peroleh *Mean* sebesar 11.125. Sedangkan untuk *pre-test* di peroleh *Mean* 10.6875 dan juga di peroleh *Mean deviasi* sebesar 0,4375.

Tabel 6. Uji Normalitas Group Eksperimen

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	.960	16	.665
Posttest	.968	16	.799

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa data dikatakan normal apabila taraf sig ≥ 0.05 . sedangkan hasil sig pada kolom Shapiro-Wilk didapatkan data sig *pre-test* 0.665 dan *post-test* 0.799. karena $0.665 \geq 0.05$ dan $0.799 \geq 0.05$ maka data yang diperoleh adalah normal atau layak pakai

Tabel 7. Uji Homogenitas Group Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.340	3	9	.322

Dari tabel 7 dapat diketahui bahwa data dikatakan homogen apabila taraf sig ≥ 0.05 . sedangkan didapat nilai signifikansi sebesar 0,322, dan $0,322 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen

Tabel 8. Uji T Group Eksperimen

Paired Samples Test										
Paired Differences										
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)		
				Lower	Upper					
Pair 1	pretest	posttest	.43750	1.15289	.28822	1.05183	.17683	1.818	15	.000

Dari hasil analisis data, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,818 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $db = N - 1$. Maka didapat $db = 16 - 1 = 15$ nilai $t_{tabel} = 1,753$, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $t_{hitung} (1,818) \geq t_{tabel} (1,753)$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test pada group kontrol yang tidak menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 0.96 sedangkan pada tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $db = N-1$. Maka didapat $db = 16-1 = 15$. Nilai $t_{tabel} = 1,753$. $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan $0.96 \leq 1.753$. Oleh karena itu hipotesis menyatakan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima, karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* artinya analisis group kontrol yang tidak menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli.

Sedangkan pada group eksperimen dengan menggunakan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* diperoleh t_{hitung} sebesar 1,818 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $db = N-1$. Maka didapat $db = 16-1 = 15$. Nilai $t_{tabel} = 1,753$. Dengan didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 1,753, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} sebesar $1,818 \geq 1,753$. Oleh karena itu hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* artinya analisis group eksperimen menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang.

SIMPULAN

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya. Maka dapat ditarik kesimpulan. bahwa penerapan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dapat mempengaruhi hasil belajar *passing* atas bolavoli pada group eksperimen. karena

pada group eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* dengan diperoleh nilai $t_{hitung} 1,818 \geq t_{tabel} 1,753$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jombang tahun pembelajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2013. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mutohir, 2013. *Permainan BolaVoli*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- Saryono & Nopembri. 2009. *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol.6 No.1:87.
- Saryono & Rithaudin. 2011. *Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol.8 No.2:144.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Yunus, 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta. Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.