



**IMPLEMENTASI MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)  
DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN BOLAVOLI  
(PTK KELAS XI IPS 2 DI SMAN 2 CIMAHI)**

**Virna Merry Anggraini<sup>1</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1</sup>

---

**Info Artikel**

---

**Abstrak**

---

*Kata kunci:*  
*Implementasi Model,*  
*Teaching Games For*  
*Understanding, Hasil*  
*Belajar, Permainan*  
*Bolavoli.*

---

---

Penelitian skripsi ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh implementasi model *Teaching Games for Understanding* dalam aktivitas bolavoli siswa SMA Negeri 2 Cimahi kelas XI IPS 2 yang berjumlah 29 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Teaching Games for Understanding* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolavoli. Hal ini ditunjukkan pada kemampuan tes awal, siswa mendapatkan rata-rata skor dengan presentase 49%, pada tindakan 1 siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 52%, pada tindakan 2 siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 64%, pada tindakan 1 siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 73%, dan pada tindakan 2 siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 86%. Sehingga terlihat terjadinya peningkatan pada setiap siklus dalam penelitian ini. Maka dapat disimpulkan terdapat kemajuan yang signifikan pada implementasi *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolavoli.

---

**Abstract**

---

The purpose of this research is to know how influence implementation of *Teaching Games for Understanding* model in

---

---

volleyball student of SMA Negeri 2 Cimahi class XI IPS 2 which amounts to 29 people. This research uses classroom action research method (PTK) model Kurt Lewin. Instruments used are observer sheets, field notes and documentation. Data analysis was used by using quantitative descriptive technique. The results showed that the implementation of the Teaching Games for Understanding model influenced the learning outcomes in volleyball. This is shown in the ability of the early test of the ability to play, the students get the average score with a percentage of 49%, in action 1 cycle 1 increased to 52%, the action 2 cycle 1 increased to 64%, in action 1 cycle 2 an increase to 73%, and in action 2 cycle 2 there was an increase to 86%. So seen the increase in each cycle in this study. So it can be concluded there is a significant progress on the implementation of Teaching Games for Understanding terhadap learning results in volleyball.

© 2018 Universitas Pendidikan Indonesia

---

□ Alamat korespondensi:

E-mail: [virnamerrya@yahoo.co.id](mailto:virnamerrya@yahoo.co.id)

mengembangkan keterampilan motoric, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi pada anak.

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Kegiatan jasmani bertujuan untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Dapat diartikan juga sebagai suatu proses pendidikan jasmani, yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani,

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif. Setiap siswa yang menjadikan pendidikan jasmani adalah bagian penting dari proses pendidikan, yang artinya penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas kondusif untuk mengembangkan

hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPS dan IPA. Di kalangan guru penjas sering adanya anggapan bahwa pelajaran pendidikan jasmani dapat dilaksanakan seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup dengan cara menyuruh anak pergi ke lapangan, menyediakan bola sepak untuk laki-laki, dan bola voli untuk perempuan. Guru hanya mengawasi di pinggir lapangan atau ditinggal begitu saja. Adapun pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang tercantum di dalam kurikulum sekolah yang merupakan salah satu pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Seperti yang dijelaskan oleh Abduljabar (2010:27) yang menjelaskan bahwa: “Proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”

Sehubungan dengan pendapat tersebut, pendidikan jasmani dapat mengembangkan domain psikomotor, afektif dan kognitif siswa. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Seperti menurut Mahendra. (2009:3): “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional”.

Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas individu secara fisik, mental, serta emosional. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain karena hasil belajar penjas tidak terbatas pada perkembangan tubuh saja tetapi menyangkut semua dimensi manusia, seperti halnya tubuh dan pikiran. Dalam kehidupan sehari-hari seorang manusia atau siswa membutuhkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Dalam perkembangannya ternyata dalam pembelajarannya pendidikan jasmani banyak sekali berkembangnya metode-metode pembelajaran. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya. Sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik.

Selain mengalami masa transisi terutama dalam berperilaku mereka memiliki sifat heterogen yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: faktor lingkungan dan pergaulan, oleh sebab itu dua faktor tersebut memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial anak, karena pada saat remaja melakukan proses dimana anak memiliki kebebasan untuk memilih, menguasai dan menentukan dirinya. Proses pembelajaran penjas ditujukan untuk guru agar dalam proses belajar mengajar mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami bagaimana macam-macam olahraga permainan, tehnik dasar, dan cara penerapannya. Guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan secara spesifik dalam bentuk perilaku yang baik. Guru pun diharapkan dapat menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat pencapaiannya, yang salah satunya dapat di uji pada olahraga permainan bolavoli.

Permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang kompleks dan tidak

mudah dilakukan oleh orang pada umumnya, karena permainan ini membutuhkan gerak koordinasi yang baik serta adanya kerjasama regu kelompok yang baik agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi regu kelompok. Permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan mencetak skor yang tinggi untuk memenangkannya. Permainan ini berkembang pesat dari zaman dahulu sampai sekarang baik di perkotaan bahkan di pedesaan. Dalam permainan bolavoli ini memerlukan fisik yang prima pada setiap orang pemainnya, terutama pada kekuatan lengan yang sangat penting dalam permainan ini. Seperti yang dijelaskan menurut Yudiana dan Subroto (2010:25) bahwa:

Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing regu. Walaupun begitu, permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia setelah cabang olahraga sepak bola dan bulutangkis. Dalam permainan bolavoli ini ada beberapa teknik dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh setiap para pemainnya. Seperti menurut Yunus (1992:68) yang mengemukakan bahwa “Teknik-teknik dalam bola voli meliputi ; (1) Servis (2) Pas (3) Umpan (4) Spike dan (5) Bendungan/blocking” serta yang dikemukakan menurut Nuril (2007:20) bahwa: “Teknik-teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block dan smash/spike”. Servis dilakukan untuk mengawali suatu pertandingan voli. Pemain melakukan servis, ada tiga macam servis yaitu: Servis Atas, yakni *service* dengan awalan melemparkan bola keatas seperlunya. Kemudian, server melompat untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari atas. Servis Bawah, yakni *service* dengan awalan bola berada di tangan yang tidak memukul bola. Tangan yang memukul bola bersiap dari belakang badan untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah. Servis

Mengapung, yakni *service* atas dengan awalan dan cara memukul yang hampir sama.

Awalan servis mengapung adalah melemparkan bola ke atas. Akan tetapi tidak terlalu tinggi (tidak terlalu tinggi dari kepala). Tangan yang akan memukul bola bersiap di dekat bola dengan ayunan yang sangat pendek. Pas atau *passing* adalah teknik pengembalian bola dari tim lawan untuk mengembalikan bola kepada lawan. Umpan adalah pemberian bola dari teman satu tim kepada rekannya untuk mengoperkan bola ke daerah tim lawan. *Spike* adalah bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. Bendungan atau *blocking* adalah teknik untuk menahan serangan dari lawan, biasanya berupa serangan smash.

Di dalam permainan bolavoli tersebut terdapat keterampilan yang harus dikuasai oleh pemain seperti memantulkan bola, mengoper bola dan memukul bola. Dalam proses belajar di sekolah masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk melakukan setiap gerakannya, dan siswa merasa tidak senang dalam menjalankan kegiatan pembelajaran penjas di sekolahnya. Oleh karena itu, guru harus membuat materi semenarik mungkin dan semudah mungkin untuk diberikan kepada siswa agar membuat siswa senang serta nyaman, memahami dan dapat melakukan aktivitas penjas di sekolah khususnya dalam pembelajaran bolavoli.

Untuk memperoleh kemampuan teknik yang baik dalam melakukan aktivitas bolavoli, siswa harus melakukan pembelajaran atau latihan yang sistematis dan terarah. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah salah satu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan bentuk konsep dasar bermain. Model pembelajaran TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir anak dalam

aktivitas bermain. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan menjadi domain dalam memberikan contoh-contoh kepada siswa dalam proses pembelajaran penjas. Seperti yang dikatakan Bunker dan Throp (1982) dan Metzler (2000) “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan”. Model TGfU berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk melakukan proses pembelajaran dengan permainan sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan model pembelajaran TGfU menuntut anak untuk mengerti bagaimana taktik dan strategi dalam permainan olahraga dan menekankan pada pemahaman suatu pembelajaran melalui permainan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU ini merupakan salah satu pendekatan pada siswa yang secara garis besarnya dapat memenuhi kebutuhan bermain anak dan juga melangsungkan proses belajar dengan waktu yang bersamaan.

Di dalam proses pembelajaran bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi menunjukkan bahwa ditemukan beberapa masalah, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan bermain bolavoli, dikarenakan belum pahamnya siswa dengan macam-macam tugas pemain di dalam suatu tim, juga belum pahamnya memposisikan gerakan saat bermain bolavoli, seperti kapan pemain harus melakukan *spike*, atau *smash*, bahkan posisi saat menerima servis dari tim lawan. Juga siswa belum paham tentang bagaimana pentingnya komunikasi antar rekan terutama dalam permainan bolavoli, siswa merasa ingin menunjukkan keterampilannya sendiri tanpa berkomunikasi dengan rekan satu timnya. Salah satunya dikarenakan siswa yang kurang aktif dalam melakukan suatu gerakan saat melakukan aktivitas pembelajaran penjas khususnya pada olahraga permainan bolavoli. Itu dikarenakan model pembelajaran yang

kurang efektif dan kurang mendukung serta kurang menyenangkan yang membuat siswa merasa bosan serta malas untuk melakukan proses pembelajaran tersebut, yang menyebabkan siswa sulit memahami dan melakukan pembelajaran bolavoli. Untuk meminimalisir hal tersebut peneliti mencoba model TGfU untuk diterapkan pada proses pembelajaran aktivitas bolavoli di sekolah tersebut.

Untuk mengetahui tingkat keefektifitas dan keberhasilan dari model pembelajaran TGfU yang diterapkan terhadap aktivitas belajar bolavoli di sekolah, maka perlu dikaji dan diteliti secara lebih dalam mengenai teori maupun praktek mengenai “Implementasi Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Pembelajaran Aktivitas Bolavoli”

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu “Suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. (Arikunto,2008:3)

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Hal ini sesuai dalam Wiraatmaja (2008:11) yaitu: “Penelitian tindakan merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, stabil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan”.

Wiraatmaja, (2008:60)  
mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan

kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Secara ringkas penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu sendiri.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (sirkulus) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan, dan perbaikan. Dari tahapan perbaikan ini muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa diatasi. Untuk memperjelas penelitian maka diperlukan suatu desain penelitian yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu suatu rancangan penelitian, dengan desain penelitian dapat mempermudah peneliti dalam melakukan suatu penelitian. Desain penelitian yang akan digunakan adalah model desain Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2008:16), berikut adalah uraiannya:

a. Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan semua komponen penelitian seperti, merencanakan kegiatan, menetapkan kelas penelitian, waktu penelitian, cara penelitian, alat dan bahan-bahan apa saja yang diperlukan dalam penelitian ini, dan menyusun tahap-tahap tindakan dalam setiap siklusnya yang sudah tersusun dan terencana.

b. Pelaksanaan (*Act*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan-tindakan berdasarkan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Pengamatan (*Observe*)

Pada tahap ini, guru bertugas sebagai peneliti dalam mengamati semua hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, yang dimulai dari pembukaan pembelajaran, perubahan yang terjadi, dan hasil atau dampak yang di dapat dari tindakan yang diberikan oleh guru.

d. Perbaikan (*Reflection*)

Perbaikan akan menentukan apakah tindakan yang sudah dilaksanakan dapat mengatasi masalah yang ada di dalam penelitian ini. Jika hasilnya belum meningkat atau masalah belum bisa diselesaikan, peneliti melakukan tindakan perbaikan lanjutan dengan memperbaiki perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Apabila pada siklus kedua masih belum tercapainya suatu tujuan atau masih terdapatnya masalah yang dihadapi oleh peneliti, maka diharuskan melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus ketiga dengan proses yang sama seperti siklus sebelumnya. Jika pada siklus kedua maupun ketiga masalah peneliti belum terselesaikan, maka perlu dilanjutkan dengan siklus seterusnya sampai peneliti merasa cukup, mendapatkan tujuannya dan semua masalah sudah terselesaikan.

Selanjutnya penulis memilih instrument dalam penelitian ini menggunakan The Game Performance Assesment Instrument (GPAI). Dalam tes keterampilan bermain bolavoli, peneliti menggunakan *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Pelaksanaan penilaian dan tes

keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Seperti menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) bahwa:

Telah menciptakan suatu instrument penelitian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

GPAI menurut Oslin, dkk (1998) yang dikutip dalam Memmert dan Harvey 2008, hlm 221. Dikembangkan untuk mengukur “*Game performance behaviors that demonstrate tactical problem by selecting and applying appropriate skills*”. maksud dari penjelasan kutipan adalah GPAI adalah sebuah alat ukur untuk mengukur penampilan bermain untuk menunjukkan pemahaman taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Kemudian Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) menambahkan bahwa “GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menggunakan keterampilan yang sesuai”. Dari

beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa instrument GPAI adalah alat ukur untuk menilai penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah pada situasi permainan yang sesuai dengan keadaan permainan yang sebenarnya.

Berikut ini beberapa komponen GPAI sebagai bahan penilaian.

**Komponen-komponen penampilan bermain (Sumber: Sucipto dkk, 2014, hlm. 85)**

Komponen	Kriteria
<b>Keputusan yang diambil</b> <i>(Decision Making)</i>	Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
<b>Melaksanakan keterampilan</b> <i>(Skill Execution)</i>	Penampilan yang efisien dan kemampuan dasar.
<b>Penyesuaian</b> <i>(Adjust)</i>	Pergerakan permainan baik dalam menyerang maupun bertahan seperti yang diinginkan dalam permainan.
<b>Melindungi</b> <i>(Cover)</i>	Memberikan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
<b>Memberikan dukungan</b> <i>(Support)</i>	Menyediakan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
<b>Menjaga/menandai</b> <i>(Guard/Mark)</i>	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
<b>Perlindungan</b> <i>(Base)</i>	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang

memainkan bola atau menggerakkan bola.

Dari ketujuh komponen instrument GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam pembelajaran aktivitas permainan bolavoli yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan, pemahaman serta keterampilan bermain. Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan, melaksanakan keterampilan dan memberi dukungan. Adapun pengertiannya terdapat dalam tabel berikut ini:

Komponen penampilan dan Keterampilan bermain	Kriteria
<b>Keputusan yang diambil</b> <i>(decision making)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan bola pada teman               <ol style="list-style-type: none"> <li>Berusaha memberikan bola pada teman dalam posisi yang bebas.</li> <li>Melakukan pemberian bola dengan tenang, terarah dan tidak terburu-buru.</li> </ol> </li> <li>Mengembalikan bola pada lawan               <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan bola pada lawan yang memiliki ruang kosong atau sulit untuk dijangkau.</li> </ol> </li> </ol> <p>Melihat situasi pergerakan lawan saat akan menyeberangkan bola ke net.</p>
<b>Melaksanakan keterampilan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan bola pada teman               <ol style="list-style-type: none"> <li>Akurasi operan bola yang</li> </ol> </li> </ol>

<b>n</b> <i>(skill execution)</i>	<p>diberikan mengarah tepat sasaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bola yang sedang di passing masih berada di dalam lapangan.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengembalikan bola pada lawan           <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengembalikan bola pada lawan dengan kemampuan siswa.</li> </ol> </li> </ol> <p>Mengembalikan bola dengan taktik untuk mematikan bola pada lawan.</p>
--------------------------------------	--

<b>Memberi dukungan</b> <i>(support)</i>	Siswa yang tidak mendapatkan bola bergerak mencari ruang kosong untuk mengantisipasi datangnya bola dari lawan pada ruang yang kosong atau tanpa adanya kawalan dari teman satu timnya.
---	---

Adapun kriteria data penilaian tes keterampilan bermain bolavoli seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

### Kisi-kisi Lembar Observasi

#### Indikator 1, Membuat keputusan (Decision Making)

Nilai	Keterangan Penilaian
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang sering melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
<b>Nilai 4</b>	Siswa yang mengoperkan bola ke area lawan yang kosong
<b>Nilai 3</b>	Siswa yang mengoperkan bola ke area pertahanan lawan



<b>Nilai 4</b>	Siswa yang tidak melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang tidak melakukan operan kepada lawan ketika ada kesempatan

**Indikator 2, Melaksanakan keterampilan tertentu (Skill Execution)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif
<b>Nilai 4</b>	Siswa yang melakukan pengoperan bola dengan mencetak poin
<b>Nilai 3</b>	Siswa yang berusaha mengoperkan bola ke arah lawan yang kosong
<b>Nilai 4</b>	Siswa yang melakukan operan bola tidak terkendali
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang melakukan passing keluar dari area lapangan

**Indikator 3, Memberi dukungan (Support)**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola
<b>Nilai 4</b>	Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan
<b>Nilai 3</b>	Siswa yang bergerak untuk melakukan

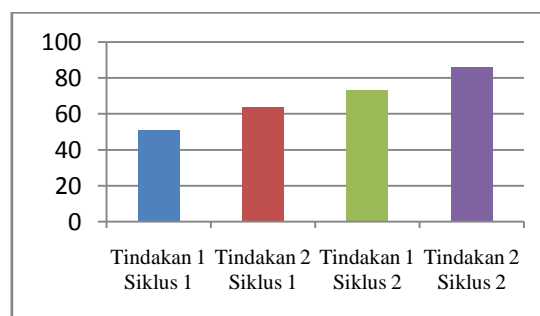
	dukungan ketika bertahan
<b>Nilai 4</b>	Siswa yang jarang bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan
<b>Nilai 5</b>	Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran aktivitas bola besar khususnya pembelajaran aktivitas bolavoli dengan model *Teaching Games for Understanding* siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Cimahi. Waktu Penelitian dimulai dari tanggal 17April2018 sampai dengan tanggal 22Mei 2018 yang dilaksanakan di lapangan SMA Negeri 2 Cimahi. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus dengan awalan observasi.

Adapun hasil data akan diuraikan secara jelas sebagai berikut:

**Presentase Penampilan Hasil Belajar Bolavoli**



Berdasarkan grafik diagram batang diatas, terjadi peningkatan hasil belajar permainan

bolavoli dari observasi sampai tes akhir pada tindakan 2 siklus 2. Pada tes awal memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 49%, pada tindakan 1 siklus 1 memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 52%, pada tindakan 2 siklus 1 memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 64%, pada tindakan 1 siklus 2 memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 73%, dan pada tindakan 2 siklus 2 memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 86%.

Berdasarkan hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran aktivitas bolavoli.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran yang didasarkan pada temuan hasil penelitian. Secara umum penulis menyimpulkan bahwa implementasi model *Teaching Games for Understanding* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Teaching Games for Understanding* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolavoli. Hal ini ditunjukkan pada kemampuan tes awal, siswa mendapatkan rata-rata skor dengan presentase 49%, pada tindakan 1 siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 52%, pada tindakan 2 siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 64%, pada tindakan 1 siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 73%, dan pada tindakan 2 siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 86%. Sehingga terlihat terjadinya peningkatan pada setiap siklus dalam penelitian ini. Maka dapat disimpulkan terdapat kemajuan yang signifikan pada implementasi *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolavoli.

Dengan berpedoman pada data yang diperoleh serta dalam rangka membantu

peningkatan kegiatan pembelajaran dan mengatasi hambatan-hambatan pada kegiatan pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun sarannya sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat mengimplementasikan model *Teaching Games for Understanding* dalam pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran bolavoli. Jika ingin menerapkan model TGfU, harapnya siswa memahami konsep dan materi yang akan dipelajari dan bentuk pembelajaran yang akan diterapkan sehingga siswa dapat mencapai tujuan dari model TGfU tersebut.
2. Bagi siswa, agar manfaat penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran bolavoli.
3. Bagi peneliti, agar manfaat penelitian ini dapat menambah ilmu serta pengetahuan dan dapat mengimplementasikan model TGfU ini dalam pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran permainan bolavoli.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B (2010). *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual Dalam Pendidikan Jasmani*.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PTRinekaCipta.
- Bucher, C.A. (1979). *Fundation of Physical Education*. The C.V. Mosby Company, London.
- Hendrayana, Y. (2005). *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Juliantine, Tite., Toto Subroto., Yudiyana, Yunnyun. (2013). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurt Lewin. (1990). *Action Research and Minority Problems The Action Research Realer 3 rd ed.* (Victoria: Deakin University)
- Mahendra, A (2007). *Teori belajar dan Pembelajaran Motorik* Bandung: UPI
- Mahendra, A (2009). *Asas dan Filsafah Pendidikan Jasmani Prodi PJKR Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Mahendra, Agus dan Sucipto (2008). *Model-Model Pendekatan Pembelajaran Penjas*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Memmert dan Harvey. (2008). *The Games Perfomance Assesmen GPAI. Some Concernsand Solustion for Futher Devploment*.
- Metzler, W.M (2000). *Instructional Models for Physical Education* Georgia State University.
- Sucipto dan Mahendra.(2008). *Pendidikan Jasmani Bahan Ajar SMA/SMK Pendidikandan Latihan Profesi Guru (PLPG)*. Universitas Pendidikan Indonesia..
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan*

*Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*).  
Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Wiriatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*.  
Bandung: RemajaRosdakarya.

Hopper and Darren Kruisselbrink,  
Teaching Games for Understanding:  
What does it look like and how does  
it influence student skill learning  
and game performance, AVANTE,  
July 2002.

Shane Pill, Game Performance  
Assessment. Flinders University  
School of Education. Physical  
Education Studies, 2008.