EFEK IMPLEMENTASI TGFU (TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI PADA SISWA SMKN 1 GROGOL KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh :

JOKO SUWIJIANTO
11.1.01.09.0573

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Oleh :

JOKO SUWIJIANTO
NIM : 11.1.01.09.0573

Dengan Judul :

EFEK IMPLEMENTASI TGFU (TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI PADA SISWA SMKN 1 GROFOL KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Panitia Ujian
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pembimbing I :	Pembimbing II :
Wasis Himawanto, M.Or.	Budiman Agung Pratama, M.Or.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

JOKO SUWIJIANTO
NIM : 11.1.01.09.0573

Dengan Judul :

EFEK IMPLEMENTASI TGFU (TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI PADA SISWA SMKN 1 GROFOL KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal : _____

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Wasis Himawanto, M.Or.	.....
2. Penguji I	: Ruruh Andayani B., M.Pd.	.....
3. Penguji II	: Budiman Agung Pratama, M.Or.	.....

Mengetahui dan Mengesahkan
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

EFEK IMPLEMENTASI TGFU (TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI PADA SISWA SMKN 1 GROGOL KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JOKO SUWIJIANTO
11.1.01.09.0573

FKIP – PENJASKESREK
Dosen Pembimbing I : Wasis Himawanto, M.Or.
Dosen Pembimbing II : Budiman Agung Pratama, M.Or.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1). Keefektifan aplikasi implementasi *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dalam mengajarkan keterampilan bermain bolavoli. 2). Membandingkan implementasi *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dengan pembelajaran Konvensional terhadap peningkatan keterampilan bermain bolavoli pada siswa SMKN 1 Grogol Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi (PEK). Penelitian dilaksanakan dengan desain *Pretest-Postest Non-Equivalent Control Group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMKN 1 Grogol Kediri yang berjumlah 70 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok control sebanyak 35 siswa dan kelompok eksperimen sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes keterampilan bolavoli Strand and Wilson. (1993: 136-141), tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan yaitu dengan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) dan lembar observasi atau lembar pengamatan.

Berdasarkan hasilpenelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Dari analisis perbandingan ketuntasan belajar untuk hasil skor *posttest* dalam kelompok eksperimen ada 32 siswa yang tuntas, sedangkan dalam kelompok kontrol hanya ada 26 siswa dari 35 siswa. Dengan demikian maka TGfU efektif untuk membelajarkan keterampilan bermain bolavoli. (2) Dari segi produk, atau peningkatan keterampilan bermain bolavoli juga menunjukan bahwa pembelajaran bolavoli dengan penerapan TgfU lebih baik dari pada secara konvensional.

Berdasarkan hasil uji kesamaan dan uji kesejajaran ternyata dua model regresi linier tidak sama, namun sejajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli antara pendekatan TGfU dengan pendekatan konvensional. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan pendekatan TGfU adalah 163 sedangkan rata-rata test akhi rsiswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 159. Hal ini menunjukkan bahwa hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli dengan pendekatan TGfU lebih baik disbanding pendekatan konvensional.

Kata kunci: penerapan TGfU, keterampilan bermain bolavoli

I. LATAR BELAKANG

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Permainan bolavoli tersebut diajarkan dari tingkat SD, SMP dan SMA/SMK. Oleh karena itu permainan bolavoli yang diajarkan di masing-masing sekolah berbeda-beda. Perbedaan itu tanpak dari jenis metode pembelajaranya. Salah satunya pembelajaran di sekolah SMKN 1 Grogol Kediri. Dari beberapa teknik dasar dalam permainan bolavoli yang diberikan disekolah tersebut dari mengenai teknikdasar servis, passing, block dan smash. Maka setiap siswa harus bisa melakukan teknik dasar yang ada dalam permainan bolavoli tersebut, Karena pada dasarnya teknik dasar tersebut merupakan syarat dalam untuk bisa menjalankan permainan bolavoli. Selain itu karena permainan bolavoli merupakan materi pokok yang harus ditempuh oleh seorang siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara di SMKN 1 Grogol Kediri diketahui bahwa pelaksanaannya sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran dari guru. Namun dalam pembelajaran bolavoli di SMKN 1 Grogol Kediri tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan.Hasil belajar bolavoli tersebut meliputi servis bawah,servis atas, passing bawah, passing atas, mengeblockdan smash normal. Dari 30 siswa hanya 12 siswa yang dinyatakan mencapai target, artinya bahwa hanya sekitar 52% siswa yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan pada saat siswa melakukan pembelajaran bolavoli masih ada siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan yang dihadapi para siswa yaitu pada saat servis bawah kebanyakan bola tidak bisa melampaui net bahkan bola tidak berhasil mengenai sasaran di kawasan lapangan lawan. Sedangkan pada saat passing bawah arah bola masih tidak beraturan, saat passing atas kebanyakan bola tidak bisa melambung tinggi dan pada saat smash kebanyakan tangan yang melakukan masih menyentuh net. Dengan minimnya kemampuan siswa dalam bermain bolavoli diatas, sehingga berdampak pada hasil belajar bolavoli yang kurang memuaskan.

Penerapan pembelajaran bolavoli yang diajarkan di SMKN 1 Grogol Kediri masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional atau tradisional. Artinya bahwa pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru *(Teacher Centered),* kurangnya kebebasan seorang murid dalam mengeksplorasikan kemampuannya serta pembelajaran yang dilakukan dengan berulang-ulang dan sering kali siswa harus lama menunggu giliran untuk melakukan. Sehingga hal ini

berdampak pada munculnya emosional siswa yaitu rasa bosan dan disertai dengan ketidakseriusan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Padahal untuk anak tingkat usia SMA (Sekolah Menengah Atas) merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa sehingga tingkat usia anak SMA khususnya kelas XI, masih didominasi oleh masa bermain (siswa tertarik pada permainan) sehingga guru harus menyesuaikan dengan usia perkembangan siswa.

Mendesain, mengemas dan memberikan penyajian pembelajaran bolavoli yang menarik, praktis dan diminati siswa adalah tugas utama seorang guru. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan dan menganalisis karakteristik yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kebanyakan pada anak usia SMA mereka masih ingin mencari jati dirinya sendiri. Mereka mencari sesuatu yang baru, termasuk didalamnya dalam pembelajaran bolavoli.

Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan mengetahui tentang model pembelajaran yang ada dan tengah berkembang saat ini. Padahal dengan mengikuti perkembangan pembelajaran yang ada, maka seorang guru akan memiliki alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang akhir-akhir ini baru marak diperbincangkan adalah model pembelajaran Kooperatif. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Sedangkan dalam penerapannya pembelajaran kooperatif itu terdiri dari berbagai macam tipe. Salah satunya adalah tipe *Teaching Game for Understanding* (TGfU).

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. *Teaching Game for Understanding* (TGfU) merupakan suatu pengajaran permainaan untuk kefahaman yang dapat menarik minat dan perhatian anak-anak di dalam atau di luar sekolah supaya mereka tidak merasa bosan. (Buku Kaedah Mengajar Pendidikan Jasmani yang ditulis oleh Mohd Sofian Omar Fauzee)

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan sebuah konsep pembelajaran yang lebih berfokus terhadap pemahaman yang meyeluruh pada setiap permainan. Murid-murid dapat memahami sesuatu prinsip atau konsep dalam permainan tertentu. *Teaching Game for Understanding* (TGfU) juga menekankan kepada peningkatan tahap aktivitas fisikal. Waktu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di dalam sekolah rendah dan sekolah menengah hendaklah selalu menjalankan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) supaya pelajar-pelajar dapat efisien dalam aktivitas fisikal. *Teaching Game for Understanding* (TGfU) juga menjadikan kelas Pendidikan Jasmani sebagai tempat dan masa yang sesuai untuk persaingan, motivasi serta bersuka ria. Guru hendaknya memastikan persaingan ini dijalankan dengan sehat dan menjalankan permainan yang dapat mengeratkan hubungan persahabatan dan kerjasama di antara pelajar.

Melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) suatu pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *Teaching Game for Understanding* (TGfU) tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Melalui pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi siswa. Pendekatan Pembelajaran *Teaching GameforUnderstanding* (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangakan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah.Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Dari latar belakang tersebut maka perlu diadakan penelitian yang mendalam untuk mengetahuiimplementasi pembelajaran *Kooperatif tipe Teaching Game for Understanding* (TGfU) sebagai salah satu alternatif dalam permasalahan pembelajaran passing bawah, passing atas, servis normal, smash, dan mengeblock dalam permainan bolavoli. Hal tersebut akan dilaksanakan dengan menggunakan penelitian jenis Penelitian Eksperimen

Kuasi (PEK). PEK ini dilakukan dengan membandingkan penerapan pembelajaran Kooperatif tipe*Teaching Game for Understanding* (TGfU) dengan penerapan pembelajaran Konvensional, hal itu dilakukan sebagai upaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan bermain bolavoli di SMKN 1 Grogol Kediri khususnya pada kelas XI.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar melalui penelitian dengan judul "Efek Implementasi *Teaching Game for Understanding* Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2014/2015".

II. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Setiap aktifitas penelitian perlu adanya metode yang tepat untuk digunakan, sebab pada prinsipnya tidak semua metode sesuai dengan penelitian yang dikerjakan. Metode yang dipilih selain merupakan cara atau teknik untuk memperoleh data, juga digunakan sebagai pedoman dan arah untuk menentukan maksud serta tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian itu sendiri.

Sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang dirumuskan maka untuk mengukapkan masalah tersebut, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka , atau data kuantitatif yang diangkakan.

2. Teknik Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK) ini dilaksanakan dengan desain *Pretest-Postest Non-Equivalent Control Group*. Desain ini terdiri atas satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan interpretasi lebih lanjut, terutama mengenai hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya. Pembahasannya sebatas dalam pengertian evaluasi dan tidak atau belum kearah verifikasi suatu teori, karena itu pembahasannya lebih cenderung ke deskripsi empiris.Atas dasar hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial diperoleh dua informasi penting yakni:

1. Dari segi proses, pendekatan TGfU adalah efektif. Keefektifan penerapan pendekatan TGfU seperti ditunjukan oleh hasil-hasil analisis data, a) Analisis data dengan lembar observasi terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran selama 4 kali pertemuan, bahwa sebagian besar siswa termasuk

dalam kategori baik sebanyak 13 siswa atau 37.14 %, kategori cukup sebanyak 17 siswa atau 48.57 % dan baik sekali sebanyak 5 siswa atau 14.29 %. Dalam pembelajaran konvensional tidak dapat dilaksanakan observasi saat pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran tidak terdesain dengan rincisebagaimana pada kelompok eksperimen. b) Dari analisis perbandingan hasil skor *pretest* dan *posttes*t, siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila berada dalam kategori baik sekali, baik dan cukup. Pada kelompok kontrol saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa atau 65.71 % setelah mendapatkan perlakuan *(posttest)* meningkat menjadi 26 siswa atau 74,29 % dari 35 siswa. Sedangkan pada kelompok eksperimen saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau 57,14 % setelah mendapatkan perlakuan (*posttest)* meningkat menjadi 32 siswa atau 91,43 % dari 35 siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan TGfU lebih variatif,disini juga memanfaatkan media bantu pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran bersifat monoton sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dengan pendekatan TGfUdalam pembelajaran permainan bolavoli siswa kelas X SMKN 1 Grogol Kediri adalah efektif.

2. Dari segi produk,atau peningkatan keterampilan bermain bolavoli juga menunjukan bahwa pembelajaran permainan bolavoli dengan pendekatan TGfUlebih baik daripada pendekatan secara konvensional. Berdasarkan hasil uji kesamaan dan uji kesejajaran ternyata dua model regresi linier tidak sama, namun sejajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli antara pendekatan TGfU dengan pendekatan konvensional. Konstanta garis regresi kelompok eksperimen adalah 16.564. Konstanta ini lebih besar dari konstanta garis regresi kelompok kontrol yaitu 14.723. Secara geometris garis regresi kelompok eksperimen diatas garis regresi kelompok kontrol. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan pendekatan TGfU adalah 163 sedangkan rata-rata test akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 159. Hal ini menunjukkan bahwa hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli dengan pendekatan TGfU lebih baik dibanding

hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli dengan pendekatan konvensional.

Meski hipotesis hasil penelitian teruji, namun dalam pelaksanaan penelitian eksperimen kuasi ini ada beberapa kelemahan, antara lain: (1) Observasi terhadap kegiatan siswa kurang maksimal karena hanya dilakukan pada kelompok eksperimen saja dan terbatasnya observer, observasi pada KK tidak dapat dilaksanakan karena dalam KK pembelajaran tidak terdesain dengan rincisebagaimana pada KE. (2) Dalam ketuntasan belajar, kriteria penilaiannya dibuat oleh peneliti sendiri dengan memodifikasi dari modul evaluasi.

KESIMPULAN

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Efek Penerapan *TGfU* efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli pada siswa kelas X SMKN 1 Grogol Kediri tahun pelajaran 2014/2015. Keefektifan penerapan *TGfU* seperti ditunjukan oleh hasil analisis data observasi terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran selama 4 kali pertemuan sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik sebanyak 13 siswa atau 37,14 %, kategori cukup sebanyak 17 siswa atau 48,57 %dan baik sekali sebanyak 5 siswa atau 14,29 %, sedangkan dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang belajar dengan efek penerapan *TGfU* ketuntasan belajar siswanya meningkat dari 20 menjadi 32 siswa dan untuk pembelajaran konvensional ketuntasan belajar siswanya meningkat dari 23 menjadi 26 siswa dari 35 siswa.
2. Hasil peningkatan keterampilan bolavoli siswa yang belajar dengan pendekatan *TGfU*lebih baik daripada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan pendekatan *TGfU*adalah 163 sedangkan rata-rata test akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 159.

IV. DAFTAR PUSTAKA

ACHPER CONFERENCE. (2010, 25 November). *Using Game Sense in the Curriculum*. Diakses 2 Juni 2012, dari http://www.achper.vic.edu.au/sitebuilder/resources/knowledge/asset/files/33/gamesenseinthecurriculumworkshopnotesnov2010.pdf.

Depdikbud. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dimyati & Mudjiono. (1999). *Belajar Dan Pembelajaran.* Jakarta: Depdikbud.

Joy, I. B & Barbara, J. M. (2005). "*Teaching Games for Understanding: As aCurriculum Model*". In Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Windsor: Human Kinetics

Ma'mun, A.& Subroto, T.(2001).*Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolavoli.* Jakarta : Direktorat Jendral Olahraga.

Memmert, D.& Harvey, S. (2008). *The Game Perfomance Assessment Instrument*. *Journal of Teachingin Physica Education*,27,220-240

Pribadi, B.A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.

Roji, (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP kelas VII*. Jakarta : Erlangga

Sarwono. 2008. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Biomekanika Olahraga di Program Studi PJKR JPOK FKIP UNS. Laporan Penelitian*. (tidak diterbitkan). Surakarta: FKIP UNS.

Saryono & Nopembri, S. (2009). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Game for Understanding (TGfU).* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Sunardi & Kardiyanto, D. W. (2013). *Bolavoli.* Surakarta : UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press)

Tarigan. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Sepak* Bola. Jakarta : Depdiknas.

Wibowo, I. (2012). " *Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Dengan Penerapan Model Cooperative Learning Pada Siswa Kelas X Tata Busana B SMK Negeri 9 Surakarta Semester Genap Tahun Pembelajaran 2011/2012"*. FKIP UNS : Belum diterbitkan.