

JURNAL SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMSE FOR*
UNDERSTANDING (TGFU)
TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLAVOLI
PADA SISWA KELAS VIII A SMP ANGKASA LANUD ADI SUMARMO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



SKRIPSI

Oleh :

ADAM SUDRAJAT

K4610004

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

Desembaer 2014

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)*
TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLAVOLI
PADA SISWA KELAS VIII A SMP ANGKASA LANUD ADI SUMARMO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ADAM SUDRAJAT
K4610004

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
JPOK FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : adamsudrajat27@yahoo.co.id

ABSTRAK

Adam Sudrajat. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU)* TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS VIII A SMP ANGKASA LANUD ADI SUMARMO TAHUN PELAJARAN 2014/2015**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Desember 2014.

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* satu kelompok yaitu pengambilan sampel berdasarkan suatu kelompok intak yang ada. Data hasil belajar permainan bolavoli yang diperoleh dari penilaian *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* dari Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998 (Mitchell & Oslin, 1999) kemudian dianalisis menggunakan komputer program SPSS Versi 16.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap peningkatan hasil belajar permainan bolavoli. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil analisis uji *T test*. Uji *T test* menunjukkan hasil dengan nilai probabilitas 0,776 dengan pengambilan kesimpulan hipotesis jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan pengambilan kesimpulan hipotesis tersebut maka hasil analisa uji *T test* menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,776 > 0,05$ maka dengan hasil

analisa tersebut menyatakan bahwa H_0 diterima atau kedua varians populasi adalah sama (homogen).

Simpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun pelajaran 2014/2015.

Kata kunci : model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)* dan hasil belajar permainan bolavoli.

ABSTRACT

Adam Sudrajat. **THE IMPLEMENTATION OF *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU)* LEARNING MODEL TO VOLLEY GAME LEARNING OUTCOME IN STUDENTS OF GRADE EIGHT SMP ANGKASA LANUD ADI SUMARMO ACADEMIC YEAR 2014/2015.** Thesis, Teacher Training and Education Faculty Sebelas Maret University of Surakarta, December 2014.

The purpose of this research is to find out the effect of implementing Teaching Game for Understanding (TGFU) learning model in volley game learning in students of grade eight SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo academic year 2014/2015.

This research used quasi-experimental research method. The sample of this research was students of grade eight SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo academic year 2014/2015 which amounts to 21 students. Sampling technique used one group random sampling that was sampling based on the existing intact group. Volley game learning outcome data which was obtained from assessing the *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* by Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998 (Mitchell & Oslin, 1999), then it was analyzed by using computer program SPSS 16.0. version.

The result of this research indicated that there were effects of implementing *Teaching Games for Understanding (TGFU)* learning model to the improvement of volley game learning outcome. The improvement was seen in T test experiment analysis result. T test experiment indicated the outcome with 0,776 probability value by hypothesis deduction, if the probability value $> 0,05$ it meant H_0 was accepted, if probability value $< 0,05$ it meant H_0 was rejected. Based on the hypothesis deduction then T test experiment analysis result indicated that probability value $0,776 > 0,05$ then with that analysis result meant H_0 was accepted.

The conclusion of this research is there are effects of implementing *Teaching Games for Understanding (TGFU)* learning model to volley game learning outcome in students of grade eight SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo academic year 2014/2015.

Keyword: *Teaching Games for Understanding (TGFU)* learning model and volley game learning outcome.

BAB I

A. Pendahuluan

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dijadikan alat untuk menyampaikan tujuan pendidikan yang pelaksanaannya dapat dilakukan disekolah-sekolah, dari mulai Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat bolavoli merupakan salah satu olahraga permainan bola besar yang diajarkan sebagai materi pokok dalam kurikulum. Menguasai teknik dasar bermain bolavoli merupakan faktor yang fundamental agar memiliki keterampilan bermain bolavoli yang baik. Macam-macam teknik dasar bolavoli harus dikuasai diantaranya : servis, passing, smash bendungan/block. Dengan menguasai teknik dasar bermain bolavoli, maka akan meningkatkan kualitas penampilannya baik secara individu maupun kolektif (tim).

Dlm pelaksanaan proses pembelajaran terutama pd permainan bolavoli guru cenderung menggunakan metode konvensional dlm melaksanakan proses

pembelajaran yg mengakibatkan siswa cenderung pasif dlm mengikuti pembelajaran, jenuh dengan materi yg diberikan oleh guru dan siswa merasa kesulitan dlm mengikuti materi pembelajaran sehingga hasil belajar yg didapat oleh siswa tdk maksimal.

Agar permasalahan yg dibahas tetap fokus maka diberikan pembatasan masalah yaitu belum diketahui efektivitas model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bermain bolavoli siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun 2014/2015.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo.

BAB II

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Bolavoli

permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua sampai enam orang yang saling berlawanan, dan kedua tim dipisahkan oleh sebuah net lewat kombinasi tiga pukulan. Permainan dimulai dengan undian melempar koin diantara kedua kapten tim. Kapten tim yang memenangkan undian berhak menentukan apakah timnya akan melakukan servis atau menerima servis, dan memilih daerah bermain timnya. Hak untuk melakukan servis pertama diatur pada setiap set penentuan dimana dilakukan undian untuk kedua kalinya. Kedua tim bertukar tempat ketika mencapai angka delapan pada set penentuan.

a. Fasilitas, alat-alat dan perlengkapan

1) Lapangan

Viera & Fergusson (1996: 5) "Lapangan bolavoli berukuran panjang 18 meter (59 kaki) dan lebar 9 meter (29 kaki 6 inci), yang ditandai dengan garis pinggir dan garis belakang. Garis pinggir dan

belakang merupakan pembatas bidang permainan".

2) Net

Dalam *Peraturan Permainan Bolavoli* (2005: 11), Net di pasang tegak lurus di atas garis tengah, dengan ketinggian 2,43 m untuk putra dan 2,24 m untuk putri. Lebar net 1m dan panjang 9,50 – 10 m (dengan pita samping 25 – 50 cm tiap sisi), terbuat dari jalinan jala hitam 10 cm, berbentuk persegi.

3) Bola

Dalam *Peraturan Permainan Bolavoli* (2005: 13) Keliling bola 65-67 cm dan beratnya 260-280 g, tekanan di dalam bola harus 0,30 – 0,325 kg/cm² (4,26-4,61 psi) (294,3 – 318,82 mbar atau hPa).

b. Teknik dasar permainan bolavoli

1) Servis

Menurut Suharno (1974: 24) "Servis dalam

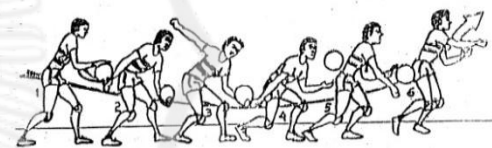
permainan bola voli dilakukan di belakang garis lapangan. Bola yang dipukul harus melewati net. Servis merupakan tanda dimulainya permainan dan pergantian bola. Dewasa ini, servis dapat dimanfaatkan sebagai awal serangan terhadap lawan.”

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa servis adalah suatu pukulan permulaan untuk memulai permainan bolavoli. Selain untuk memulai permainan teknik servis juga bisa digunakan untuk kepentingan taktik juga agar dapat memperoleh nilai dalam suatu pertandingan.

a) Servis Tangan Bawah
(*Underhand Service*)

Servis bawah menurut Ardhy (2011) adalah “Servis 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 ini adalah servis yang sangat sederhana dan diajarkan terutama untuk pemula.



Gambar 2.1. Gerakan keseluruhan servis bawah bolavoli

(Yunus, 1992: 73)

Dan macam-macam servis lainnya adalah :

- a. Servis Mengapung (*Floating service*)
- b. Servis Cekis (*Overhand Round-Hause Service*)
- c. Servis dengan melompat (*Jumping service*)

2) Smash (*Spike*)

spike adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan kedaerah lawan.

3) Bendungan (*Block*)

Pengertian *block* menurut Tegartia (2009) adalah upaya menghalang-halangi serangan lawan dengan cara merentangkan kedua tangan pada tempat yang diduga menjadi jalannya bola. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *block* adalah usaha untuk menghalangi serangan lawan agar bola kembali ke dalam lapangan lawan.

4) Operan Lengan (*Passing*)

passing merupakan cara mengumpan, menerima bola kepada teman kemudian langsung diberikan kepada lawan.

Menurut Slameto (2010:

2) berpendapat bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Gagne (1970) mengemukakan bahwa “belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja”.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut dapat diambil inti dari belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup yang berdampak akan adanya perubahan akibat pengalamannya sendiri perubahan tersebut relatif menetap.

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

b. Hakikat Mengajar

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu aktivitas atau perbuatan yang dilakukan oleh seorang guru. Dari kegiatan mengajar tersebut tentu ada siswa yang belajar. Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa. Upaya yang dilakukan guru tersebut agar tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta

didik. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986: 195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkahlaku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan suatu subset khusus dari pendidikan. Mengajar menurut William H. Birton adalah “upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar” (Sagala, 2010: 61).

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar mengajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam dunia pendidikan, tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga

bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku).

2. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2012: 68) bahwa "pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu".

3. Pendekatan Pembelajaran Olahraga Permainan

Mahendra (2008)

"Dewasa ini dikenal 2 macam pendekatan dalam pembelajaran

olahraga permainan, yaitu : pendekatan teknik dan pendekatan taktis". Sama dengan pernyataan Subroto (2000: 3) bahwa pendekatan pembelajaran konsep bermain dibagi menjadi dua yaitu " Pendekatan teknik dasar drill dan pendekatan keterampilan taktis"

A. Pengertian TGFU

Pendekatan taktis disebut juga *Teaching Game for Understanding* atau *Game Sense*, dimana dalam pembelajaran berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan, tujuan utama dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan.

Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan.

a. Prinsip-prinsip Pedagogi *Teaching Game for Understanding (TGfU)*

Thorpe dan Bunker (1989) juga memperkenalkan empat prinsip pedagogik (sampling, representasi, eksagerasi dan kompleksitas taktik) yang berhubungan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

b. Klasifikasi permainan dalam *Teaching Game for Understanding (TGfU)*

Thorpe, bunker dan Almond (1984) menerangkan bahwa *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu :

- 1) Permainan invasi (*Invasion games*).
- 2) Net (*Wall games*)
- 3) Target games

4) *Fielding dan Run – scoring games*

c. Penilaian TGFU

GPAI (GPAI terdiri dari tujuh komponen utama yang meliputi semua kategori permainan (*invasi, net/wall, striking/fielding, dan target*)). Masing-masing komponen dapat dinilai secara bebas atau dalam kombinasi dengan komponen lainnya.

Dalam pembelajaran permainan bolavoli menggunakan *teaching game for understanding* dimulai dengan menggunakan formasi dasar segi tiga. Penerapan tiga serangkai yaitu, meliputi minimal tiga pemain agar memenuhi tiga peran yang di gambarkan sebagai tosser (T), *performer* adalah pengumpan (S) dan pemain *followthrough* adalah pemukul (H).

B. Perumusan Hipotesis

berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan hipotesis ditinjau dari produk, model pembelajaran

Teaching Games for Understanding lebih baik dan efektif pengaruhnya terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun pelajaran 2014 / 2015.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan. Penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober sampai dengan November 2014.

B. Jenis dan Rancangan Penelitian

Salah satu jenis penelitian untuk peningkatan kualitas pembelajaran (PPKP) adalah Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). PEK ini memiliki sifat yang khas dalam hal subjek penelitian, karena dalam PEK seluruh subjek

kelompok belajar digunakan untuk eksperimen dan bukan menggunakan subjek penelitian yang diacak sebagaimana halnya dalam penelitian eksperimen murni. Itulah sebabnya hasil dari PEK tidak digeneralisasikan, kecuali hanya subjek penelitian itu dikenakan (Benny Karyadi, 2006: 5).

Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK) ini dilaksanakan dengan desain *One Group Design*. Desain ini terdiri atas satu kelompok eksperimen. Gambaran desain PEK yang dituju sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan :

X : *Treatment*

O1 : *Pretest*

O2 : *Posttest*

1. Variabel Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, penelitian ini terdiri dari beberapa variabel. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas:

a. Variabel Independent

Variabel bebas (*independen*) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini yaitu: model pembelajaran TGFU.

b. Variabel *Dependent*

Variabel *dependent* dalam penelitian PEK ini adalah hasil belajar permainan bolavoli, yaitu peningkatan hasil belajar setelah mendapat perlakuan (*treatment*) dengan *Teaching Game for Understanding (TGfU)* yang ditunjukkan dari hasil posttest.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Pendekatan *Teaching Game for Understanding (TGfU)* untuk pembelajaran permainan bolavoli

Pendekatan *TGfU* merupakan suatu pengembangan pembelajaran dengan mengikuti unsur-unsur *TGfU*. Pendekatan *TGfU* untuk permainan bolavoli merupakan suatu cara yang memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan siswa untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan penampilan permainannya. Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* juga lebih menekankan pada

keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik.

b. Hasil Belajar Permainan Bolavoli

Suatu perubahan kemampuan bermain bolavoli yang dicapai siswa setelah memperoleh pembelajaran permainan bolavoli dengan *Teaching Game for Understanding (TGfU)*. Perubahan yang ada dapat dilihat atau diukur melalui tes bermain bolavoli dengan membandingkan hasil tes awal (sebelum diberi perlakuan) dengan tes akhir (setelah diberi perlakuan).

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang harus dikumpulkan adalah kemampuan bermain bolavoli, termasuk juga data aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrument penelitian yang digunakan berupa tes ketrampilan bolavoli passing, servis dan smash (Depdiknas, 2003), tes

membuat keputusan taktik dan pelaksanaan ketrampilan yaitu dengan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) dan lembar observasi atau lembar pengamatan.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji perbedaan. Langkah-langkah dalam pengolahan data adalah :

1. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Suharjo, 2013: 58), dengan menggunakan program komputer SPSS 16.0.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas (Suharjo, 2013: 60).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode diskriptif dengan kolmogorov smirnov dan menggunakan bantuan program komputer SPSS 16.0.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis varians dengan metode levene test dan bantuan program komputer SPSS 16.0. (Suharjo, 2013: 63).

3. Uji Perbedaan

Uji beda dalam penelitian ini menggunakan Uji Independen Sample T Test dengan bantuan program SPSS 16.0 (Suharjo, 2013: 66).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan interpretasinya sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka sajian hasil penelitian yang dikemukakan berkenaan dengan diskripsi data yaitu efektivitas model pembelajaran *Teaching Game for Understanding*. Efektivitas desain model pembelajaran yang dimaksud berkaitan dengan hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun ajaran 2014/2015. Penyajian hasil penelitian didasarkan pada hasil analisis statistik dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

1. Analisis Statistik Diskriptif

Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK) ini berlangsung dari bulan Oktober hingga November 2014. PEK ini bertujuan untuk melihat keefektifan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* untuk pokok bahasan permainan bolavoli. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi

Sumarmo tahun ajaran 2014/2015. Sebagai kelompok eksperimen (KE) adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 RPP.

a. Analisis Data Observasi terhadap Kegiatan Siswa

Dari analisis data observasi kegiatan siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan siswa dalam pembelajaran kelompok eksperimen dengan 2 RPP adalah cukup efektif.

2. Uji Reliabilitas Data

Tingkat keajegan hasil tes dapat diketahui melalui uji reliabilitas data dari masing-masing variable. Hasil dari uji reliabilitas data hasil belajar bermain bolavoli dapat dikategorikan dengan menggunakan pedoman table koefisien dari Book Walter yang dikutip Mulyono B. (2001:22).

3. Uji Prasyarat analisis

A. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data, perlu dilakukan uji terhadap distribusi data untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas data dalam

penelitian ini menggunakan metode diskriptif. Hasil uji normalitas data hasil belajar permainan bolavoli yang dilakukan pada setiap kelompok penelitian disajikan dalam tabel berikut:

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui variasi sampel pada tiap kelompok penelitian. Tabel menunjukkan bahwa pengujian

Pada uji perbedaan data diatas diperoleh signifikansi 0.776 , karena data signifikansi lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian sama.

a. Hasil Group Statistics

Tabel *Group Statistics* diatas menyajikan deskripsi variabel yang dianalisis, yang meliputi rata-rata (mean) pretest hasil belajar permainan bola voli = 2,8229 dengan standar deviasi 0,23412 dan rata-rata (mean) posttest hasil belajar permainan bolavoli = 3,5914 dengan standar deviasi 0,22914.

b. Hasil Independent Sampel T Test

1) Analisis Uji F

dengan statistik *Based on Mean* diperoleh *signifikansi* 0,776 dimana taraf *signifikansi* tersebut melebihi 0,05. Ini berarti bahwa varians kelompok adalah sama atau homogen. Dengan demikian syarat homogenitas data terpenuhi.

4. Uji Perbedaan

Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji perbedaan dengan menggunakan *uji independent sampel T test*.

a) Hipotesis yang diuji :

H0 = Kedua varians populasi adalah sama (homogen)

H1 = Kedua varians populasi adalah tidak sama (tidak homogen)

b) Pengambilan Keputusan :

(1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H0 diterima

(2) Jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H0 ditolak

Pada tabel diatas terlihat bahwa F hitung untuk Hasil Belajar permainan

bolavoli adalah 0,082 dengan probabilitas 0,776. Oleh karena nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima atau kedua varians populasi adalah sama (homogen).

2) Analisis Uji T

a) Hipotesis yang diuji :

H_0 = rata-rata hasil belajar permainan bola voli antara pretest dan posttest adalah sama.

H_1 = rata-rata hasil belajar permainan bolavoli antara pretest dan posttest adalah tidak sama.

b) Pengambilan Keputusan :

(1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima

(2) Jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Terlihat bahwa t hitung dengan probabilitas 0,000. Oleh karena

probabilitas $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa secara statistik ada perbedaan yang bermakna rata-rata hasil belajar permainan bolavoli antara pretest dan posttest.

B. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasinya. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji Perbedaan (Uji T) dengan uji *Independent Sample T test*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah, ditinjau dari produk, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* lebih baik dan efektif pengaruhnya terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun pelajaran 2014 / 2015. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil analisis uji *T test*. Uji *T test* menunjukkan hasil dengan nilai probabilitas 0,776 dengan pengambilan kesimpulan hipotesis jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan pengambilan kesimpulan hipotesis

tersebut maka hasil analisa uji T test menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,776 > 0,05$ maka dengan hasil analisa tersebut menyatakan bahwa H_0 diterima atau kedua varians populasi adalah sama (homogen).

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

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 diperoleh informasi penting.

Informasi tersebut antara lain, model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* untuk pokok bahasan permainan bolavoli Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas VIII a SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo

Tahun Ajaran 2014/2015. Pngaruh tersebut terlihat pada hasil analisis uji *T test*. Uji *T test* menunjukkan hasil dengan nilai probabilitas $0,776$ dengan pengambilan kesimpulan hipotesis jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan pengambilan kesimpulan hipotesis tersebut maka hasil analisa uji T test menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,776 > 0,05$ maka dengan hasil analisa tersebut menyatakan bahwa H_0 diterima atau kedua varians populasi adalah sama (homogen). Dengan demikian, model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* terhadap hasil belajar permainan bolavoli siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun ajaran 2014/2015 adalah efektif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memiliki pengaruh

terhadap hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo Tahun ajaran 2014/2015, hal tersebut terlihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas yang dicapai menunjukkan pada nilai 0,776 yang dapat dikatakan nilai tersebut lebih besar dari 0,05. dengan kata lain bahwa sesuai dengan pengambilan kesimpulan jika nilai probabilitas $>$ dari 0.05 maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sesuai dengan pengambilan kesimpulan tersebut maka dapat dikatakan bahwa nilai probabilitas yang dicapai adalah $0,776 >$ dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima atau dengan kata lain bahwa kedua varians adalah sama (homogen). Dengan demikian model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar permainan bolavoli pada siswa SMP Angkasa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memiliki efektivitas yang baik terhadap peningkatan hasil belajar

permainan bolavoli pada siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo tahun pelajaran 2014/2015.

Namun dalam penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terdapat beberapa kendala. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar dari beberapa siswa yang sudah mencapai nilai KKM akan tetapi siswa tersebut memiliki nilai yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang lain. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan kemampuan memahami dan menerapkan suatu materi pembelajaran sehingga siswa tersebut sulit untuk memahami dan menerapkan materi yang diberikan. Selain itu ada juga siswa yang memiliki tingkat kemalasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang lain. Hal tersebut menyebabkan siswa tersebut sulit untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tersebut memperoleh hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang lain.

C. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, maka kepada pengajar disarankan agar pembelajaran yang

diterapkan kepada siswa harus bersifat mudah dan menyenangkan, sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru harus melibatkan seluruh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa merasa ikut berperan penting dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan siswa terlihat. Selain itu guru harus menerapkan model dan desain pembelajaran dengan tepat sesuai dengan karakteristik siswa agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sehubungan dengan hasil penelitian tersebut agar menjadi introspeksi diri bagi pengajar supaya bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar, sesuai dengan hasil dari penelitian yang telah dilakukan supaya bisa ditindak lanjuti oleh pengajar agar penelitian ini dapat bermanfaat terutama untuk pembelajaran permainan bolavoli. Dan dari penelitian yang telah dilakukan supaya dapat dievaluasi oleh peneliti agar penelitian yang akan dilakukan selanjutnya memperoleh hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2012). *Teknik Passing Atas Dalam Bola Voli*. Diperoleh 02 Februari 2014. Pukul 19.13 dari <http://andhiahmad194.blogspot.com/2012/11/teknik-passing-atas-pada-bola-voli.html>
- Ali, M. (2011). *Memahami Riset Perilaku Sosial*. Bandung : Pustaka Cendekia Utama
- Ardhy. (2011). *Teknik Dasar Permainan Bola Voli*. Diperoleh 02 Februari 2014. Pukul 19.10 dari <http://ardhybikers.wordpress.com/2011/01/01/teknik-dasar-permainan/>
- Beutelstahl Dieter. (2005). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung : Pioner Jaya.
- Griffin ,L. L. & Butler, J.I. (Eds). (2005). *Teaching Game for Understanding*. USA : Human Kinetics
- Karyadi, B. (2006). *Konsep Dasar Dan Karakteristik Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP)*. Surabaya : Direktorat ketenagaan, Direktorat jendral tinggi
- Muslimin. (2010). *Permainan Bola Voli*. Diperoleh 03 Februari 2014. Pukul 09.47 dari <http://muslimin40porf.wordpress.com/79/>
- Oslin, J.L & Mitchell, S.A. (1998). *Journal Of Teaching In Physical Education*, 1998, 17,231-243. *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development*

- and Preliminary Validation*. Diperoleh 10 Februari 23.44, dari <http://journals.humankinetics.com/AcuCustom/Sitename/Documents/DocumentItem/9810.pdf>
- Pambudi, A.F. (2011). *TGFU*. Diperoleh 18 Januari 2014. Pukul 05.40 dari <http://blog.uny.ac.id/arisfajarpambudi/2011/03/30/tgfu/>
- Ridho, A. (2009). *Pengertian Permainan Bola Voli*. Diperoleh 29 Januari 2014. Pukul 21.20 dari <http://arabgokil.blogspot.com/2009/12/pengertian-permainan-bola-voli.html>
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineke Cipta.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Suharjo, B. (2013). *Statistika Terapan Disertai contoh aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suharno, H.P. (1974). *Dasar-Dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta :
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Tegartia. (2009). *Bola Voli*. Diperoleh 27 Januari 2014. Pukul 13.16 dari <http://tegartia.wordpress.com/2009/12/16/bola-voli/>
- Tocco, A. (2008). *Melatih Bola Voli Remaja*. Terj. Novi Lestari. Yogyakarta : PT Citra Aji Parama
- Viera, B. L & Fergusson, B. J. (1996). *Bola Voli Untuk Pemula*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarata : Rineka Cipta
- Webb, P.I & Pearson, P.J. (2008). *An Integrated Approach to Teaching Games for Understanding (TGfU)*. University of Wollongong .. Diperoleh 16 Februari 2014. Pukul 08.55, dari <http://ro.uow.edu.au/edupapers/52/>
- Yunus, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.