

## **PENERAPAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA VOLI**

**Fahmi Hadi Sebila<sup>1</sup>, Nurlan Kusmaedi<sup>2</sup>, Tite Juliantine<sup>3</sup>**  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
fahmihadisebila@gmail.com<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dengan menggunakan bola modifikasi terhadap hasil belajar permainan bola voli. Peserta penelitian ini adalah siswa IPS SMA Negeri 3 Kota Sukabumi, sebanyak 90 siswa yang di bagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama siswa yang diberi perlakuan TGFU dengan bola modifikasi, kedua TGFU dengan bola normal, dan kelompok ketiga tanpa perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Matching-Only pretest-posttest control group design* dan pengajaran dengan bola modifikasi. Instrument pada penelitian ini adalah GPAI. Hasil penelitian ini (1) terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi (2) tidak terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola normal. Simpulan, pemberian program pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi meningkatkan hasil belajar permainan bola voli.

**Kata Kunci:** *Teaching Game for Understanding*, *Voli*.

### **ABSTRACT**

*This research aims to examine the effect of the Teaching Game For Understanding (TGFU) learning model by using a modified ball to hours volleyball learning outcomes. The participants of this study were Social Sciences students of SMA Negeri 3 Sukabumi City, as many as 90 students were divided into 3 groups. The first group of students who were given TGFU treatment with a modified ball, the second TGFU with normal ball, and the third group without treatment. The method used in this research is The Matching-Only pre-test-posttest control group design and teaching with ball modification. The instrument used in this study are the GPAI. The results of this study (1) there is a development of the volleyball game results with the TGFU learning model using a modified ball (2) there is no development of volleyball game results with the TGFU learning model using normal balls. In conclusion, the delivery of the TGFU learning program using modified balls increases volleyball learning outcomes.*

**Keywords:** *Teaching Game for Understanding*, *Volleyball*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan dan khas didalam proses pengembangan sistem pendidikan, pengembangan keterampilan sosial dan perilaku sosial, harga diri pengembangan akademik dan kognitif (Bailey, 2006). Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal. Untuk dapat meraih prestasi tinggi dalam olahraga atau untuk menguasai keterampilan tertentu dalam olahraga, bukan terjadi secara sekejap, melainkan melalui proses dan tahapan serta berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan segenap yang dimiliki peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik.

Guru harus mampu menjadi “praktisi reflektif”, mampu untuk refleksi dan introspeksi terhadap kegiatan pembelajarannya agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baik (Alison, S., & Thorpe, 1997). Guru mata pelajaran apapun terutama pendidikan jasmani harus mampu menggugah siswa untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa terpaksa serta beraktifitas dalam suasana riang gembira. *Teaching Game For Understanding* menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang di modifikasi yang pada akhirnya siswa dituntut untuk membuat keputusan (Webb, Pearson, & Forrest, 2006). Pendekatan taktis lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pendidikan jasmani untuk mahir menguasai materi yang disampaikan dari pada pendekatan keterampilan tradisional (Alison, S., & Thorpe, 1997). Terjadi peningkatan pada partisipasi dan upaya, pembelajaran, pengaruh dan motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan TGFU (Bracco et al., 2019). TGFU memberikan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani (Febrianta & Purwokerto, 2017). TGFU memfasilitasi perkembangan dan kinerja siswa dalam peningkatan aktivitas fisik (Dania & Kosyva, 2017). TGFU lebih mampu mengembangkan pengetahuan dari pada pendekatan teknis (Gabriela Olosová, 2015).

Di identifikasikan bahwa TGFU sebagai pendekatan pedagogis yang mendorong pengembangan literasi fisik (James Mandigo, Jay Tredway, 2018). TGFU memberikan pengaruh dan bermanfaat pada perspektif guru pendidikan jasmani (Nopembri, 2019). TGFU memiliki dampak signifikan pada motivasi siswa dalam olahraga, dan meningkatkan prestasi (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017). TGFU menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan taktis dan tingkat kepercayaan diri pada siswa pendidikan jasmani (Lee, Rengasamy, Hooi, Varatharajoo, & Azeez, 2015). TGFU dinilai telah valid dan efektif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani pada tingkat smp (Fani & Sukoco, 2019). TGFU telah mampu meningkatkan tingkat aktivitas siswa dan membuat siswa senang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada sekolah di hongkong (Ha, 2016). Hasil penelitian terdahulu ini menjadi dasar dilakukan nya penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap hasil belajar permainan voli dengan menggunakan media bola modifikasi. Setelah dilakukan tes pretest dan diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir maka kelompok siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGFU dengan bola modifikasi lebih besar skor hasil permainan bola voli nya, dibanding kelompok siswa yang diberi perlakuan TGFU tanpa bola modifikasi dan tanpa perlakuan. hal ini sesuai dengan teori (Stolz & Pill, 2013) berjudul “*Teaching Game and Sport for Understanding: Exploring and reconsidering it’s relevance in physical education*”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa TGFU secara praktis membantu meningkatkan permainan dan mengajar olahraga. Dengan model pembelajaran ini anak lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran penjas. Selain pengaruh model pembelajaran modifikasi alat atau media pembelajaran pun menjadi faktor penunjang meningkatnya keterampilan siswa sesuai dengan pendapat (Pellett T.L., Henschel-Pellett H.A., 1994), berjudul “*Influence of Ball Weight on Junior High School Girl’s Volleyball Performance*” dalam jurnal nya menjelaskan bahwa kelompok siswa yang berlatih dengan bola modifikasi memiliki tingkat keberhasilan dalam bermain bola voli lebih tinggi. Hal ini senada dengan Chase, M.A., Ewing, M.E., Irgg, C.D., & George, T.R (1994). mengemukakan modifikasi peralatan bagi siswa dapat meningkatkan kinerja dan efiksi diri yang memungkinkan akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga mereka akan memilih untuk terus bermain, lakukan lebih banyak usaha, dan bertahan lebih lama. Dengan menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan modifikasi alat dalam pembelajaran penjas ternyata anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga dengan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran penjas meningkatkan pula keterampilan permainan siswa.

## **KAJIAN TEORI**

*Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah suatu model permainan taktis atau *tactical games model* menggunakan konsep bermain untuk meningkatkan perkembangan *skill* dan pengetahuan taktis yang dibutuhkan untuk melakukan suatu permainan secara kompeten. TGFU tidak memfokuskan pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. TGFU adalah model pedagogis berbasis *game* yang ditujukan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih besar dari semua aspek permainan, sambil meningkatkan tingkat aktivitas fisik, keterlibatan, motivasi dan kesenangan dalam pelajaran pendidikan jasmani (Webb et al., 2006)

TGFU harus dapat diterapkan pada pengalaman aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik. TGFU mampu meningkatkan pemahaman dan keputusan taktis siswa. TGFU dapat menjadi satu alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran (Butler, 2013). *TGFU* menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang di modifikasi yang pada akhirnya siswa dituntut untuk membuat keputusan (Webb et al., 2006). Pendekatan taktis lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pendidikan jasmani untuk mahir menguasai materi yang disampaikan dari pada pendekatan keterampilan tradisional (Alison, S., & Thorpe, 1997).

Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi peserta didik baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik, lingkungan pembelajaran, serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Pendekatan TGFU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya. Modifikasi peralatan bagi siswa dapat meningkatkan kinerja dan efikasi diri yang memungkinkan akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga mereka akan memilih untuk terus bermain, lakukan lebih banyak usaha, dan bertahan lebih lama (Chase, M. A., Ewing, M. E., Lirgg, C. D., & George, 1994). Modifikasi peralatan dan teknik dapat meningkatkan kemungkinan keberhasilan seseorang dalam sebuah tugas di dalam proses pembelajaran. Modifikasi peralatan dapat mempengaruhi jumlah aktivitas siswa dalam berusaha dan kegigihan dalam menyelesaikan suatu aktivitas. Modifikasi menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kinerja dan efikasi siswa (Chase, M. A., Ewing, M. E., Lirgg, C. D., & George, 1994).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan *The Matching-Only Pretest Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 12 IPS di SMAN 3 Kota Sukabumi, dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu siswa diberi perlakuan *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dengan menggunakan bola modifikasi, Siswa diberi perlakuan *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dengan menggunakan bola voli, siswa yang tidak diberi perlakuan. Jumlah partisipan secara keseluruhan adalah 90 orang. Kemudian dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok A (TGFU dengan bola modifikasi) Kelompok B (TGFU tanpa bola modifikasi) kelompok C (tanpa perlakuan).

Pada penelitian ini mengukur pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dan bola modifikasi terhadap peningkatan jam waktu aktif belajar siswa hasil permainan bola voli. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah *The Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Untuk memperoleh data hasil belajar keterampilan bola voli digunakan *The Game Performance Assesment Instrument. Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* dapat digunakan sebagai sarana untuk menilai kemampuan memainkan permainan dalam olahraga (Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998).

Proses analisis data dilakukan setelah mendapatkan data hasil penelitian. Untuk Analisis data GPAI menggunakan Microsoft Excel 2010, data yang

dikumpulkan adalah point isian skor instrument, jumlah total, rata-rata, simpangan baku serta kode sampel kemudian data dianalisis lebih lanjut menggunakan SPSS 16 dengan uji tes normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan *Anova One Way*

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat maka dapat menjadi suatu gambaran bagi peneliti untuk dapat mengolah data yang pada akhirnya dapat disimpulkan secara keseluruhan. Adapun data hasil secara keseluruhan dari data awal hingga *posttest* sebagai berikut:

Untuk hasil *Game performance* diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok siswa yang diberi perlakuan sebesar 7,33. nilai rata-rata *posttest* sebesar 9,10 dan nilai rata-rata *Gain* sebesar 1,77. Dari hasil distribusi data diatas maka kelompok siswa tersebut mendapat peningkatan keterampilan permainan voli dibandingkan dengan kelompok lain.

**Table 1**  
**Statistik Deskriptif**

| Kelompok Penelitian | N  | Preetest | Postest | Gain |
|---------------------|----|----------|---------|------|
| A                   | 30 | 7,33     | 9,10    | 1,77 |
| B                   | 30 | 7,33     | 8,43    | 1,1  |
| C                   | 30 | 7,33     | 7,40    | 0,07 |

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini siswa yang di ambil sebagai partisipan adalah siswa kelas 12 ips dan bahasa yang masih kurang menguasai keterampilan permainan voli dengan tingkat kemampuan rendah. Dari populasi sebanyak 135 siswa diambil sample sebanyak 90 orang yang dibagi menjadi tiga kelompok perlakuan, yang terdiri dari kelompok A yaitu kelompok siswa yang diberi perlakuan *Teaching Game For Understanding* dengan bola modifikasi (TBM) . Kelompok B diberi perlakuan *Teaching Game For Understanding* dengan bola normal (TBN), dan kelompok C tanpa perlakuan (TP). Peneliti memberikan perlakuan kepada partisipan model pembelajaran TGFU untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli.

Berdasarkan hasil perhitungan, pengolahan dan analisis data penelitian yang ada, terdapat beberapa hal yang dibahas dari hasil penelitian pengaruh model pembelajaran TGFU menggunakan bola modifikasi terhadap hasil belajar permainan voli. Dari hasil data tersebut dilakukan uji Normalitas data dan uji Homogenitas sebagai uji prasyarat untuk melakukan pengujian hipotesis. Uji Normalitas dan Homogen ini menentukan langkah berikutnya menggunakan statistik parametrik. Jika data tidak berdistribusi normal dan homogen maka menggunakan statistik non parametrik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGFU menggunakan bola modifikasi terhadap hasil belajar permainan voli. Setelah dilakukan tes pretest dan diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir maka kelompok siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGFU dengan

bola modifikasi lebih besar hasil permainan bola voli nya, dibanding kelompok siswa yang diberi perlakuan TGFU tanpa bola modifikasi dan tanpa perlakuan. hal ini sesuai dengan teori Stolz, and Pill( 2013), berjudul “*Teaching Game and Sport for Understanding: Exploring and reconsidering it’s relevance in physical education*”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa TGFU secara praktis membantu meningkatkan permainan dan mengajar olahraga. Dengan model pembelajaran ini anak lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran penjas.

Selain pengaruh model pembelajaran modifikasi alat atau media pembelajaran pun menjadi faktor penunjang meningkatnya keterampilan siswa kelompok siswa yang berlatih dengan bola modifikasi memiliki tingkat keberhasilan dalam bermain bola voli lebih tinggi (Pellett T.L., Henschel-Pellett H.A., 1994). Hal ini senada dengan Chase, M.A., Ewing, M.E., Iirgg, C.D., & George, T.R (1994). mengemukakan modifikasi peralatan bagi siswa dapat meningkatkan kinerja dan efiksi diri yang memungkinkan akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga mereka akan memilih untuk terus bermain, lakukan lebih banyak usaha, dan bertahan lebih lama.

Dengan menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan modifikasi alat dalam pembelajaran penjas ternyata anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga dengan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran penjas meningkatkan pula keterampilan permainan siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa dengan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* dengan menggunakan bola modifikasi. Penulis berharap penelitian ini jadi sebuah rekomendasi bagi penelitian berikutnya untuk mengembangkan model pembelajaran TGFU dengan menggunakan bola modifikasi menjadi variabel baru yang dapat berpengaruh terhadap berkembangnya proses pembelajran penjas. Ataupun menjadi referensi untuk mengembangkan model pembelajaran lain dengan memanfaatkan media modifikasi tergantung pada materi yang diteliti.

## **DAFTAR PUSTAKA.**

- Alison, S., & Thorpe, R. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. *Journal of Physical Education*, 28.
- Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>
- Bracco, E., Lodewyk, K., Morrison, H., Bracco, E., Lodewyk, K., & A, H. M. (2019). A case study of disengaged adolescent girls ’ experiences with teaching games for understanding in physical education. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(3), 1–19. <https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1632724>
- Butler, J. I. (2013). Teacher Responses to Teaching Games for Understanding. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(9), 17–20. <https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10604851>

- Chase, M. A., Ewing, M. E., Lirgg, C. D., & George, T. R. (1994). The Effects of Equipment Modification on Children's Self-Efficacy and Basketball Shooting Performance. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 65(October). <https://doi.org/10.1080/02701367.1994.10607611>
- Dania, A., & Kosyva, I. (2017). *European Journal of Physical Education and Sport Science EFFECTS OF A TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PROGRAM ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS ' PHYSICAL ACTIVITY PATTERNS.* 3(2), 81–94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.400591>
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34–50.
- Febrianta, Y., & Purwokerto, U. M. (2017). An Alternative to Learning Basketball Game Using TGFU ( Teaching Games For Understanding ). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 109(Aecon), 313–319.
- Gabriela Olosová, L. Z. (2015). IMMEDIATE AND RETENTION EFFECTS OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING APPROACH ON BASKETBALL KNOWLEDGE. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(1), 39–45. <https://doi.org/10.1515/afepuc-2015-0005>
- Ha, A. S. (2016). Student Learning Outcome and Teachers' Autonomy Support Toward Teaching Games for Understanding Through Adopting Accessible Technology and Alternative Sport Equipment: An Asian Experience. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87(sup1), S12–S13. <https://doi.org/10.1080/02701367.2016.1200415>
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student's Motivation in Physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- James Mandigo, Jay Tredway, A. K. L. (2018). Examining the Impact of a Teaching Games for Understanding Approach on the Development of Physical Literacy Using the Passport for Life Assessment Tool Education. *Journal of Teaching in Physical Education*.
- Lee, W. A. S. S., Rengasamy, S., Hooi, L. B., Varatharajoo, C., & Azeez, M. I. K. (2015). The Effectiveness of Teaching Games for the Improvement of the Hockey Tactical Skills and the State of Self-Confidence among 16 Years Old Students. *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Sport and Health Sciences*, 9(7), 2333–2339.
- Nopembri, S. (2019). Physical Education Teachers ' Interpretations of Teaching Games for Physical Education Teachers ' Interpretations of Teaching Games for Understanding Model. *International Conference on Sports Science, Health and Physical Education (ICSSHPE 2017)*, (January 2017), 24–29. <https://doi.org/10.5220/0007054400240029>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument ( GPAI ): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 231–243.

- Pellett T.L., Henschel-Pellett H.A., H. J. M. (1994). INFLUENCE OF BALL WEIGHT ON JUNIOR HIGH SCHOOL GIRLS ' VOLLEYBALL PERFORMANCE '. *Perceptual and Motor Skills*, 78, 1379–1384.
- Stolz, S., & Pill, S. (2013). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. *European Physical Education Review*, 20(1), 36–71. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>
- Webb, P. I., Pearson, P. J., & Forrest, G. (2006). Teaching Games for Understanding ( TGF U ) in primary and secondary physical education. *ICHPER-SD International Conference for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress, Wellington, New Zealand*, (October), 1–4.