

**PENGARUH PENDEKATAN PERMAINAN GAMES-BASED APPROACH
(GBA) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING BAWAH
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Jenika Azahra¹, Encep², Sudirjo³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
Jenikaazahra14@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan pendekatan berbasis permainan (Games-Based Approach) terhadap peningkatan keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa sekolah dasar. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest, yang melibatkan pengukuran kompetensi awal dan akhir menggunakan instrumen uji keterampilan passing bawah. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada skor keterampilan passing bawah setelah penerapan GBA, dengan rata-rata skor meningkat dari 11,57 menjadi 16,33 dan nilai signifikansi $<0,001$. Nilai N-Gain sebesar 0,362 menunjukkan kategori peningkatan sedang, yang mencerminkan efektivitas pendekatan ini dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kualitas penguasaan keterampilan motorik dasar dalam konteks pendidikan jasmani dasar, sekaligus mendukung keberlanjutan praktik pembelajaran inovatif berbasis teori belajar kooperatif dan permainan edukatif.

Kata Kunci: Bola Voli, Games-Based Approach, Pasing Bawah

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of a Games-Based Approach (GBA) on improving underhand passing skills in volleyball among elementary school students. A quantitative methodology was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design, involving the assessment of initial and final competence via an underhand passing skill test. The results indicate a statistically significant improvement in underhand passing skill scores following the implementation of the GBA; the mean score rose from 11.57 to 16.33, with a significance value of <0.001 . An N-Gain score of 0.362 indicates a moderate level of improvement, reflecting the approach's effectiveness in facilitating active, contextual, and enjoyable learning experiences. These findings reinforce the argument that game-based learning can enhance the mastery of fundamental motor skills in elementary physical education, while also supporting the continued use of innovative instructional practices grounded in cooperative learning theories and educational games.

Keyword: Forearm Pass, Games-Based Approach, Volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berperan dalam mengembangkan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, kemampuan sosial, serta sikap peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran pendidikan jasmani perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa melalui aktivitas yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu materi permainan yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dan kerja sama siswa adalah permainan bola voli. Permainan bola voli memiliki beberapa keterampilan dasar yang perlu dikuasai, salah satunya adalah passing bawah. Passing bawah berperan penting dalam menerima dan mengendalikan bola serta mempertahankan keberlangsungan permainan. Penguasaan keterampilan tersebut membutuhkan koordinasi antara posisi tubuh, gerakan kaki dan lengan, serta kemampuan mengontrol arah dan kekuatan bola. Namun, keterampilan passing bawah pada siswa sekolah dasar masih belum optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam sikap tubuh, perkenaan bola pada lengan, koordinasi gerak, dan mengarahkan bola kepada teman. Selain itu, pembelajaran yang terlalu berorientasi pada latihan teknik secara berulang dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Hikayati & Afifah, 2026).

Salah satu alternatif pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Games-Based Approach* (GBA). GBA menempatkan permainan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mempelajari keterampilan melalui situasi yang lebih menyerupai permainan sebenarnya. Melalui permainan yang dimodifikasi, siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan keterampilan secara berulang sekaligus belajar mengambil keputusan, bekerja sama, dan memahami penggunaan teknik dalam konteks permainan. Pendekatan ini juga memungkinkan modifikasi jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan, maupun alat sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan variasi latihan dapat mendukung peningkatan keterampilan passing bawah bola voli pada siswa sekolah dasar. Budiman dan Bujang (2025) menunjukkan adanya pengaruh latihan passing berpasangan terhadap keterampilan forearm passing siswa sekolah dasar yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli.

Selain itu, Alfauzi et al. (2025) menunjukkan bahwa latihan berpasangan menggunakan bola karet dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan passing bawah siswa sekolah dasar. Penelitian mengenai pembelajaran berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) juga menunjukkan relevansi pendekatan permainan dalam pembelajaran passing bawah bola voli siswa sekolah dasar (Parman et al., 2026). Meskipun penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan dan keterampilan passing bawah telah dilakukan, penerapan *Games-Based Approach* secara khusus untuk meningkatkan keterampilan passing bawah permainan bola voli pada siswa sekolah dasar masih perlu dikembangkan. GBA memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual melalui permainan yang

dimodifikasi, sehingga siswa memperoleh kesempatan praktik yang lebih banyak dalam situasi permainan. Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Games-Based Approach* (GBA) terhadap peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penggunaan pendekatan berbasis permainan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan passing bawah sekaligus menciptakan proses pembelajaran bola voli yang lebih aktif dan menyenangkan.

KAJIAN TEORI

Games-Based Approach (GBA)

Games-Based Approach (GBA) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan permainan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran keterampilan gerak. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari keterampilan melalui situasi permainan yang dimodifikasi, sehingga siswa tidak hanya melakukan latihan teknik secara berulang, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memahami dan menerapkan keterampilan dalam permainan. Menurut Yan et al. (2023), pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap performa permainan, keterampilan gerak dasar, aktivitas fisik, serta beberapa aspek kesehatan siswa. Dalam penerapannya, GBA dapat dilakukan dengan memodifikasi aturan permainan, jumlah pemain, ukuran lapangan, maupun alat yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. Karisman dan Supriadi (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran passing bola voli berbasis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan passing bawah dan passing atas siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut juga menghasilkan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran passing bola voli. Pendekatan berbasis permainan juga memiliki keterkaitan dengan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), yang menekankan pembelajaran keterampilan melalui situasi permainan. Ortiz et al. (2023) melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa pendekatan TGfU dapat memberikan pengaruh positif terhadap performa permainan serta beberapa aspek psikososial seperti motivasi, persepsi kompetensi, dan kesenangan siswa dalam pembelajaran.

Keterampilan Passing Bawah Bola Voli

Passing bawah merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam permainan bola voli, khususnya dalam menerima dan mengendalikan bola. Passing yang baik menjadi bagian penting dalam membangun serangan dan mempertahankan keberlangsungan permainan. Karisman dan Supriadi (2022) menyatakan bahwa passing merupakan keterampilan yang sangat penting dalam permainan bola voli karena kualitas passing berpengaruh terhadap kelancaran permainan, baik dalam membangun serangan maupun pertahanan. Keterampilan passing bawah membutuhkan koordinasi berbagai komponen gerak, seperti posisi tubuh, gerakan

kaki, posisi lengan, dan kemampuan mengarahkan bola. Oleh karena itu, pembelajaran passing bawah pada siswa sekolah dasar perlu dilakukan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa dan memberikan kesempatan praktik yang cukup. Penerapan GBA dapat menjadi alternatif karena siswa memperoleh kesempatan melakukan passing dalam situasi permainan yang lebih aktif dan kontekstual.

Hubungan *Games-Based Approach* dengan Keterampilan Passing Bawah

Penerapan GBA dalam pembelajaran bola voli memungkinkan siswa mempraktikkan passing bawah secara berulang melalui permainan yang dimodifikasi. Situasi tersebut dapat membuat latihan keterampilan lebih kontekstual karena siswa tidak hanya berfokus pada gerakan teknik, tetapi juga belajar menggunakan keterampilan tersebut dalam permainan. Karisman dan Supriadi (2022) menunjukkan bahwa model passing bola voli berbasis permainan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan passing siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, GBA memiliki relevansi dalam pembelajaran passing bawah karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berbasis situasi permainan. Dengan demikian, penerapan GBA diduga dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* dan desain *one-group pretest-posttest*. Desain penelitian terdiri atas pengukuran awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan pengukuran akhir (*posttest*), sehingga perubahan keterampilan passing bawah dapat diketahui dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Pola desain penelitian yang digunakan adalah $O_1 - X - O_2$, dengan O_1 sebagai *pretest*, X sebagai perlakuan berupa penerapan *Games-Based Approach* (GBA), dan O_2 sebagai *posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah 37 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SDN Sukanegla, Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri atas siswa kelas IV, V, dan VI dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan passing bawah adalah Brumbach Forearm Pass Wall-Volley Test (Brumbach Wall Volley Test). Tes dilakukan untuk memperoleh data keterampilan passing bawah siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Instrumen ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* dengan prosedur pengukuran yang sama sehingga hasil kedua tes dapat dibandingkan. Berdasarkan proposal penelitian, instrumen Brumbach memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,896 dan validitas sebesar 0,80.

Penelitian dilaksanakan dalam 12 kali pertemuan, yang terdiri atas *pretest*, pemberian *treatment*, dan *posttest*. *Treatment* dilakukan melalui penerapan tiga

bentuk permainan berbasis GBA, yaitu Estafet Passing, Permainan Target, dan Lingkaran Berantai. Masing-masing permainan diberikan dalam tiga pertemuan dengan tahapan dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Pada pertemuan ke-11 dilakukan kombinasi dari ketiga permainan, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada pertemuan ke-12 menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired-samples t-test* untuk mengetahui perbedaan keterampilan passing bawah sebelum dan sesudah diberikan treatment. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *N-Gain*, sedangkan besar pengaruh perlakuan dihitung menggunakan *Cohen's d effect size*. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Games Based Approach (GBA) terhadap peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa putra dan putri kelas IV, V, dan VI yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan passing bawah adalah Brumbach Wall Volley Test. Sebelum diberikan treatment, seluruh siswa terlebih dahulu diberikan pretest. Selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Games Based Approach, kemudian diberikan posttest untuk mengetahui perubahan keterampilan passing bawah setelah treatment.

Tabel 1.
Deskriptif Statistik Pre Test-Post Test
Statistic Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	11.57	.351
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	10.85	
	Upper Bound	12.29	
	5% Trimmed Mean	11.57	
	Median	11.00	
	Variance	3.702	
	Std. Deviation	1.924	
	Minimum	8	
	Maximum	15	
	Range	7	
	Interquartile Range	2	
	Skewness	.016	.427
	Kurtosis	-.415	.833

Posttest	Mean		16.33	.448
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	15.42	
		Upper Bound	17.25	
	5% Trimmed Mean		16.43	
	Median		16.50	
	Variance		6.023	
	Std. Deviation		2.454	
	Minimum		11	
	Maximum		20	
	Range		9	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		-.474	.427
	Kurtosis		-.135	.833

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan passing bawah setelah penerapan *Games Based Approach*. Nilai rata-rata pretest sebesar 11,57 dengan standar deviasi 1,92, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 16,33 dengan standar deviasi 2,45. Nilai minimum pada pretest adalah 8 dan nilai maksimum 15, sedangkan pada posttest diperoleh nilai minimum 11 dan maksimum 20. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 4,77 poin setelah siswa memperoleh treatment.

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.151	30	.080	.949	30	.162
Posttest	.146	30	.102	.942	30	.102

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,162 dan posttest sebesar 0,102. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, data memenuhi salah satu asumsi untuk dilakukan analisis parametrik.

Tabel 3.
Hasil Uji Paired T-Test

Paired Samples Test							
Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
95% Confidence Interval of the Difference							
Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t		df

Pair	Pretest -	-4.767	1.455	.266	-5.310	-4.223	-	29	.000
1	Posttest						17.94		
							8		

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai t sebesar 17,948 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan passing bawah siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment Games Based Approach. Peningkatan nilai rata-rata dari 11,57 pada pretest menjadi 16,33 pada posttest menunjukkan bahwa penerapan Games Based Approach memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Games Based Approach dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan passing bawah permainan bola voli pada siswa sekolah dasar

Tabel 4.
Hasil N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	30	.13	.62	.3620	.11984
Ngain_Persen	30	12.50	61.54	36.1967	11.98361
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata pretest sebesar 11,57 meningkat menjadi 16,33 pada saat posttest. Peningkatan rata-rata tersebut sebesar 4,77 poin. Hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,362 atau 36,20%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan treatment Games Based Approach terjadi peningkatan keterampilan passing bawah siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan penerapan *Games-Based Approach* (GBA). Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata keterampilan passing bawah yang mengalami peningkatan dari 11,57 pada saat pretest menjadi 16,33 pada saat posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 4,77 poin setelah siswa diberikan treatment berupa pembelajaran berbasis permainan. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai t sebesar 17,948 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari

0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest keterampilan passing bawah siswa setelah penerapan GBA. Adanya peningkatan hasil tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik Games-Based Approach yang menempatkan permainan sebagai sarana dalam proses pembelajaran keterampilan gerak. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya melakukan latihan teknik secara terpisah, tetapi memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan dalam situasi permainan yang telah dimodifikasi. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena siswa melakukan gerakan passing bawah secara langsung dalam berbagai aktivitas permainan. Yan et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani sekolah dasar dapat memberikan dampak positif terhadap performa permainan, keterampilan gerak dasar, dan aktivitas fisik siswa. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami dalam konteks pemberian pengalaman praktik passing bawah secara berulang melalui aktivitas permainan.

Penerapan GBA dalam penelitian ini juga sesuai dengan karakteristik keterampilan passing bawah yang membutuhkan koordinasi beberapa komponen gerak. Passing bawah membutuhkan kemampuan mengatur posisi tubuh, gerakan kaki, posisi lengan, perkenaan bola, serta kemampuan mengarahkan bola. Siswa membutuhkan kesempatan melakukan praktik secara berulang agar dapat menyesuaikan berbagai komponen gerak tersebut. Karisman dan Supriadi (2022) menjelaskan bahwa passing merupakan salah satu keterampilan penting dalam permainan bola voli karena berperan dalam mendukung keberlangsungan permainan, baik dalam membangun serangan maupun mempertahankan permainan. Dengan demikian, pemberian aktivitas permainan yang memungkinkan siswa melakukan passing secara berulang dapat menjadi pengalaman yang relevan dalam proses pembelajaran keterampilan tersebut.

Treatment dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga bentuk permainan berbasis GBA, yaitu Estafet Passing, Permainan Target, dan Lingkaran Berantai. Masing-masing permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan passing bawah dalam situasi yang berbeda. Estafet Passing memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan passing dalam aktivitas kelompok, Permainan Target memberikan pengalaman mengontrol dan mengarahkan bola menuju sasaran, sedangkan Lingkaran Berantai memberikan kesempatan kepada siswa mempertahankan keberlangsungan passing dalam kelompok. Ketiga bentuk permainan tersebut diberikan secara bertahap sesuai dengan kemampuan siswa. Treatment dilaksanakan dalam rangkaian 12 pertemuan yang terdiri atas pretest, treatment, dan posttest.

Variasi bentuk permainan tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman melakukan passing bawah dalam konteks yang berbeda. Dalam kajian teori penelitian ini dijelaskan bahwa GBA memungkinkan adanya modifikasi terhadap aturan permainan, jumlah pemain, ukuran lapangan, maupun alat yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. Modifikasi tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan aktivitas dengan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan passing bawah yang terjadi setelah treatment dapat dikaitkan dengan adanya

kesempatan siswa untuk berlatih melalui aktivitas permainan yang bervariasi dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Karisman dan Supriadi (2022) yang mengembangkan model passing bola voli berbasis permainan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran passing bola voli berbasis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan passing bawah dan passing atas siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini karena keduanya menggunakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran keterampilan passing. Kesamaan tersebut memberikan dukungan terhadap hasil penelitian bahwa aktivitas permainan dapat digunakan sebagai salah satu bentuk pengalaman belajar dalam pembelajaran keterampilan passing bola voli pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Budiman dan Bujang (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan *forearm passing* setelah siswa mengikuti latihan passing berpasangan. Meskipun bentuk perlakuan yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, kedua penelitian memberikan gambaran bahwa kesempatan melakukan praktik passing secara terstruktur dapat disertai dengan peningkatan hasil keterampilan. Dalam penelitian ini, kesempatan praktik tersebut diberikan melalui permainan Estafet Passing, Permainan Target, dan Lingkaran Berantai sehingga siswa memperoleh pengalaman melakukan passing dalam aktivitas yang bervariasi.

Selain itu, penerapan pembelajaran melalui permainan memiliki keterkaitan dengan prinsip pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari keterampilan dalam konteks permainan. Ortiz et al. (2023) melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa pendekatan TGfU memiliki pengaruh positif terhadap performa permainan serta beberapa aspek psikososial dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Meskipun penelitian ini menggunakan GBA dan bukan TGfU secara khusus, terdapat kesamaan prinsip berupa penggunaan situasi permainan sebagai konteks pembelajaran keterampilan. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran keterampilan melalui aktivitas permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi siswa.

Ditinjau dari hasil N-Gain, peningkatan keterampilan passing bawah dalam penelitian ini berada pada kategori sedang. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,362 atau 36,20%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan setelah penerapan GBA, tetapi tingkat peningkatannya berada pada kategori sedang dan belum termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian tidak tepat apabila diinterpretasikan sebagai peningkatan keterampilan yang sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan GBA dalam penelitian ini memberikan peningkatan yang cukup, tetapi masih terdapat ruang untuk pengembangan hasil keterampilan siswa melalui pembelajaran dan latihan yang lebih optimal.

Kategori N-Gain yang sedang dapat dipengaruhi oleh beberapa kondisi dalam pelaksanaan penelitian. Peningkatan keterampilan motorik membutuhkan proses latihan

yang berkelanjutan karena siswa perlu membangun koordinasi gerak melalui pengalaman praktik. Selain itu, kemampuan awal siswa, tingkat penguasaan teknik, kemampuan beradaptasi dengan bentuk permainan, durasi pembelajaran, dan frekuensi latihan juga dapat berhubungan dengan besarnya peningkatan yang diperoleh. Oleh karena itu, meskipun hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, besarnya peningkatan berdasarkan N-Gain tetap perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian.

Perbedaan antara hasil uji signifikansi dan kategori N-Gain merupakan hal yang penting dalam penelitian ini. Uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah treatment, sedangkan N-Gain menunjukkan bahwa tingkat peningkatan tersebut berada pada kategori sedang. Kedua hasil tersebut memberikan informasi yang berbeda dan saling melengkapi. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan, sedangkan N-Gain memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan keterampilan yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa keterampilan passing bawah siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan GBA, dengan tingkat peningkatan yang berada pada kategori sedang. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* dan tidak melibatkan kelompok kontrol, hasil penelitian tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa GBA lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Perubahan skor yang ditemukan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan setelah siswa memperoleh treatment GBA, tetapi penelitian ini tidak membandingkan peningkatan tersebut dengan kelompok siswa yang memperoleh pendekatan pembelajaran lain. Oleh sebab itu, interpretasi hasil penelitian perlu dibatasi pada adanya perubahan keterampilan passing bawah sebelum dan sesudah penerapan GBA pada kelompok yang diteliti.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan Games-Based Approach terdapat peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 11,57 menjadi 16,33 dan hasil *paired samples t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai $p < 0,001$. Sementara itu, nilai N-Gain sebesar 0,362 atau 36,20% menunjukkan bahwa tingkat peningkatan berada pada kategori sedang. Hasil tersebut sejalan dengan kajian teori mengenai penggunaan permainan sebagai konteks pembelajaran keterampilan gerak serta didukung oleh penelitian terdahulu mengenai pembelajaran passing berbasis permainan. Dengan demikian, GBA dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman praktik passing bawah yang aktif dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan desain penelitian yang digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan passing bawah permainan bola voli siswa sekolah dasar setelah

penerapan *Games-Based Approach* (GBA). Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata keterampilan passing bawah dari 11,57 pada saat pretest menjadi 16,33 pada saat posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 4,77 poin. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan passing bawah sebelum dan sesudah penerapan GBA. Sementara itu, hasil N-Gain sebesar 0,362 atau 36,20% menunjukkan bahwa tingkat peningkatan keterampilan passing bawah berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penerapan GBA dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman praktik passing bawah yang aktif dan bervariasi pada siswa sekolah dasar. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa GBA lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran lainnya. Hasil penelitian terbatas pada adanya peningkatan keterampilan passing bawah setelah siswa mengikuti treatment GBA pada kelompok yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzi, A., et al. (2025). The effect of rubber ball pair drills on volleyball underhand passing skills of fifth grade students. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 15(1). <https://doi.org/10.15294/active.v15i1.38442>
- Awaludin, E., Indrayogi, I., & Suryadin, T. (2024). Application of the Teaching Games for Understanding learning model to improve basic passing technical ability in volleyball games. *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/respecs.v6i1.6287>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Budiman, A., & Bujang, B. (2025). The influence of paired passing exercises on the enhancement of forearm passing skills among elementary volleyball extracurricular students. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 14(1). <https://doi.org/10.15294/active.v14i1.23735>
- Ciptadi, Z. D. P., Nugroho, S., Adriani, D., & Singh, L. T. (2025). The impact of Teaching Games for Understanding and direct instruction models on volleyball passing skills based on arm strength. *Tanjungpura Journal of Coaching Research*, 3(2). <https://doi.org/10.26418/tajor.v3i2.89687>
- Hikayati, R., & Afifah, N. (2026). Kontribusi kinerja guru terhadap keterampilan siswa dalam pembelajaran PJOK materi passing bawah bola voli siswa kelas 5 di SDN se-Dabin II Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44108>
- Karisman, V. A., & Supriadi, D. (2022). Volleyball passing model through game-based approach. *Journal Sport Area*, 7(1).

- Mercan, G., & Varol Selçuk, Z. (2024). Investigating the impact of game-based learning and gamification strategies in physical education: A comprehensive systematic review. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.47157/jietp.1389843>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24, Article 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Nugraha, R. A., Saputra, Y. M., & Susilawati, D. (2024). The influence of game approach on volleyball bottom passing skills. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 16(1), 125–130. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v16i1.59584>
- Ortiz Gómez, R., Meroño, L., Morales-Belando, M. T., Vaquero-Cristóbal, R., & González-Gálvez, N. (2023). Teaching games for understanding in game performance and psychosocial variables: Systematic review and meta-analysis of randomized control trial. *Children*, 10(3), 573. <https://doi.org/10.3390/children10030573>
- Pambadi, K. B., Pujianto, D., Nopiyanto, Y. E., & Prabowo, A. (2024). Teaching Games for Understanding: Application of learning methods to volleyball material. *Indonesian Journal of Sport, Health and Physical Education Science*, 2(1). <https://doi.org/10.58723/inasport.v2i1.147>
- Parman, et al. (2026). Volleyball underhand passing learning model based on Teaching Games for Understanding (TGfU) for elementary school students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 14(1), 13–22.
- Sukarno, A. P. C., Samsudin, S., & Sujarwo, S. (2024). Model pembelajaran passing bola voli dengan permainan pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif*, 7(1). <https://doi.org/10.21009/jpja.v7i02.54977>
- Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2023). A systematic review investigating the effects of implementing game-based approaches in school-based physical education among primary school children. *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(3), 573–586.