



PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PADA PASSING BAWAH BOLA VOLI PADA SISWA SMPN 13 PALEMBANG

THE APPLICATION OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING IN UNDERHAND PASSING IN VOLLEYBALL FOR STUDENTS AT SMPN 13 PALEMBANG

Ilham Dwi Alamsyah*¹, Meirizal Usra²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

*Corresponding Author: Ilham Dwi Alamsyah, ilhamalam053@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan passing bawah bola voli dengan Teaching Games for Understanding pada Siswa SMPN 13 Palembang Metode yang di gunakan adalah metode PTK. Dalam penelitian ini jumlah sampel penelitian kelas VII SMP Negeri 13 Palembang berjumlah 32 siswa dengan laki-laki 18 siswa dan perempuan 14 siswa. Metode dalam pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data dalam Penelitian dilakukan dengan cara observasi Lembar observasi digunakan oleh guru dan kolaborator untuk melakukan observasi secara langsung. Hasil Penelitian ini adalah hasil yang di peroleh setelah melakukan passing bawah dan nilai yang di peroleh oleh siswa dapat semakin meningkat melalui penerapan Teaching Games for Understanding dilihat dari rata-rata kelas sebelum perbaikan 61.5 (40%) dan meningkat setelah di adakan perbaikan di siklus satu menjadi 71. (65%) kemudian di adakan lagi perbaikan di siklus II maka nilai rata-rata kelas menjadi 8.28 (90%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perbaikan dalam pembelajaran melalui penerapan Teaching Games for Understanding pada materi passing bawah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Palembang meningkat dan siswa lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Teaching Games for Understanding, Passing Bawah, Bola Voli,

Abstract

The purpose of this study was to improve underhand passing in volleyball using Teaching Games for Understanding among students at SMPN 13 Palembang. The method used was action research. The subjects of this study were 32 seventh-grade students at SMP Negeri 13 Palembang, consisting of 18 male students and 14 female students. The sampling method used was total sampling. Data collection techniques in this study were conducted through observation. Observation sheets were used by teachers and collaborators to conduct direct observations. The results of this study were obtained after implementing the Teaching Games for Understanding approach, showing that students' scores improved significantly. The average class score before the improvement was 61.5 (40%), and it increased to 71. (65%). After another improvement in Cycle II, the class average score reached 8.28 (90%). Thus, it can be concluded that improvements in learning through the application of Teaching Games for Understanding in the underhand pass material have increased the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 13 Palembang, and students are more focused and active in learning.

Keywords: Teaching Games for Understanding, Passing Down, Volleyball,

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan semua bakat alami mereka sehingga mereka

dapat hidup sebagai anggota masyarakat yang aman dan bahagia serta sebagai manusia yang utuh (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan jasmani dan olahraga dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang terorganisir dan berkelanjutan untuk mengembangkan pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran fisik, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 yang secara khusus mendefinisikan pendidikan jasmani. Pengajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di sekolah merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai aktivitas sambil belajar (Prima & Kartiko, 2021).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memiliki unsur-unsur aktivitas fisik. Pendidikan jasmani bertujuan untuk memberikan perubahan dan kualitas diri seseorang dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aryanti et al., 2021). Pendidikan jasmani secara signifikan akan membantu mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan jika dipraktikkan dalam keadaan dan proses pengajaran yang dikemas dengan bagus. mengenai nilai pendidikan jasmani (Purba et al., 2025). Gagasan bahwa pendidikan jasmani harus mengakui peran uniknya dalam meningkatkan standar akademik, mendorong gaya hidup sehat, mengajarkan siswa cara mengelola risiko, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan fisik serta kepercayaan diri dalam bergerak, mendukung fokus pendidikan jasmani pada hal-hal yang melampaui sekadar aspek fisik (Setiawan et al., 2024).

Salah satu olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah voli. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga populer di kalangan pelajar, baik di tingkat sekolah dasar, menengah, hingga atas (Amaliah et al., 2025). Permainan bola voli juga diajarkan di tingkat tersebut (Prayoga & Kustiawan, 2020). Metode dasar voli diajarkan dalam sesi sekolah sebagai langkah awal dalam pengembangan bakat voli (Iskandar, 2022). Tujuan mengajarkan voli kepada siswa adalah agar mereka memahami permainan dan memiliki kemampuan yang diperlukan untuk memainkannya dengan efektif (Darmawan & Muharram, 2024).

Permainan olahraga bola voli ialah sebuah permainan cepat yang berarti waktu bermain pada satu game cukup terbatas (Pramudita et al., 2024). Permainan voli akan sulit dilakukan bagi orang yang belum mengenal bola voli. Hal ini dikarenakan dalam menguasai permainan bola voli harus menahan sakit saat melakukan *passing*, dan pukulan, serta teknik-teknik dalam permainan tersebut (Adi & Indarto, 2021). *Passing* bawah merupakan teknik bermain bola voli yang sangat penting untuk menjalankan permainan dalam bola voli (Pelamonia et al., 2021). Untuk mencapai tujuan itu setiap pemain dituntut terlebih dahulu menguasai tehnik dasar dalam permainan bola voli (Shiddiq & Rahayu, 2022).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 13 Palembang, para siswa menyukai berbagai jenis olahraga, baik yang baru muncul maupun yang sudah lama ada. Permainan bola voli adalah salah satu yang paling disukai. Namun, belum dapat menunjukkan hasil yang memuaskan dari segi permainan khususnya pada teknik *passing* bawah. Para siswa terus melakukan banyak kesalahan saat melakukan umpan bawah, yang seringkali mencegah bola sampai ke posisi rekan setim mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya instruksi dasar, yang setidaknya dapat memberikan pemain pemahaman dasar tentang taktik inti voli. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah memberikan instruksi dasar tentang keterampilan umpan dalam voli.

Salah satu strategi yang memperhitungkan kebutuhan anak-anak saat bermain adalah metode *Teaching Games for Understanding* (TGFU). TGFU merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain (Sabrin et al., 2023). Cara inovatif lain untuk meningkatkan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah dengan menerapkan

teknik TGFU. Setiap guru pendidikan jasmani harus melakukan penyesuaian sebagai rencana cadangan atau solusi untuk masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Pelaksanaan penyesuaian ini erat kaitannya dengan aspek lain dalam pendidikan (Sebila et al., 2020). Alasan lainnya adalah model pembelajaran TGfU menggunakan format permainan permainan-pedagogis (Purnama et al., 2023).

Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran voli. Model ini memfasilitasi pembelajaran yang efisien dan membantu siswa menguasai dasar-dasar olahraga tersebut (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Siswa mempelajari komponen taktis permainan dengan memainkan versi yang lebih kecil dan/atau versi yang dimodifikasi/disesuaikan dari permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pendekatan TGFU menempatkan prioritas tinggi pada domain kognitif, psikomotorik, dan emosional. Selain itu, versi representatif dan yang dimodifikasi dari permainan menjadi dasar bagi model TGFU (Virama et al., 2023).

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Alkindi et al., 2021) penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) digunakan untuk meningkatkan hasil *passing* bawah bola voli terhadap peserta didik, pada mata pelajaran PJOK materi *passing* bawah bola voli. Selain itu juga (Wismarni, 2021) menjelaskan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah. Penelitian dilakukan oleh (Faisal, 2022) bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran *perpassing* bolavoli.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan paradigma *Teaching Games for Understanding* untuk mengajarkan teknik *passing* bawah bola voli kepada siswa SMP Negeri 13 Palembang. Oleh karena itu, tujuan peneliti dalam studi ini adalah menggunakan *Teaching Games for Understanding* untuk membantu siswa SMPN 13 Palembang meningkatkan teknik *passing* bawah bola voli.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk menemukan strategi untuk meningkatkan atau memodifikasi kegiatan pengajaran atau pembelajaran, khususnya meningkatkan teknik *passing* bawah dalam voli bagi siswa SMP Negeri 13 Palembang menggunakan paradigma *Teaching Games for Understanding*. Dalam penelitian ini jumlah sampel penelitian kelas VII SMP Negeri 13 Palembang berjumlah 32 siswa dengan laki-laki 18 siswa dan perempuan 14 siswa. Metode dalam pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Sampel penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 13 Palembang yang berjumlah 32 siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan observasi sebagai metode pengumpulan data. 1) Informasi mengenai gerakan lari jarak pendek siswa dikumpulkan melalui observasi kinerja. 2) Sikap siswa selama proses pembelajaran ditentukan melalui observasi sikap (Sugiyono, 2018). Guru dan rekan kerja melakukan pengamatan langsung menggunakan lembar pengamatan. Gerakan lari jarak pendek dan evaluasi sikap selama proses belajar, seperti aktivitas, keseriusan, kerja sama, dan kepercayaan diri, menjadi subjek utama pengamatan. Untuk mengidentifikasi pola dalam aktivitas pembelajaran, data yang dikumpulkan dari setiap aktivitas pengamatan selama implementasi siklus PTK dianalisis secara deskriptif menggunakan pendekatan persentase. Dengan mengamati urutan gerakan yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran, kemampuan untuk melaksanakan serangkaian lari jarak pendek dievaluasi. Setelah itu, hasil evaluasi tersebut dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

HASIL

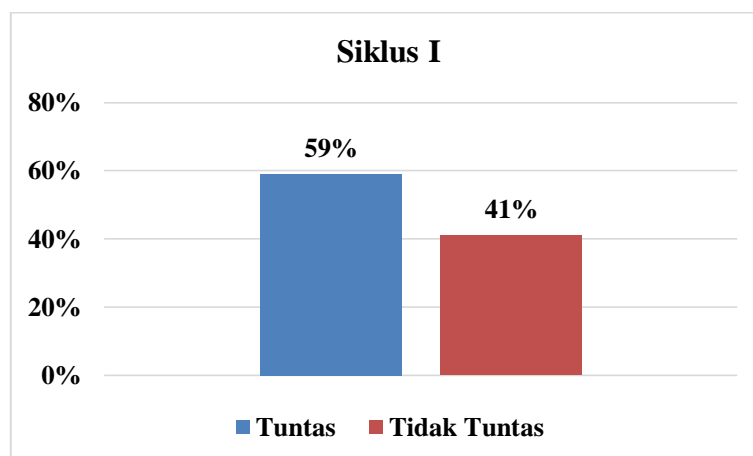
Pelaksanaan prosedur pada tahap I telah disiapkan selama tahap perencanaan dan telah dibahas dengan masing-masing tenaga pendidik. Latihan yang dilakukan selama pelaksanaan pelajaran 1 dan 2 akan dilakukan selama 2 sesi, dengan total 2 jam (2 x 40 menit). Sesi pertama dijadwalkan pada jumat dan akan dihadiri oleh seluruh 32 siswa kelas VII. Kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan mengajak berdoa, mengecek kehadiran siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, mengajak siswa melakukan pemanasan (lari kecil dan peregangan ringan), dan *ice breaking* ringan untuk membangun antusiasme.

Pada kegiatan ini guru melakukan 1) *Game*: Siswa dibagi menjadi 11 tim (tiap tim berisi 3–4 orang).- Permainan 3 vs 3 selama 5 menit per set, bergantian hingga semua tim bermain.- Permainan dimulai dengan melempar bola ke tim lawan.- Bola harus memantul sekali sebelum diterima.- *Passing* bawah dilakukan minimal 2x dan maksimal 3x sebelum dikembalikan ke tim lawan. 2) *Game Appreciation*: Guru menjelaskan peraturan permainan dan teknik dasar *passing* bawah. 3) *Tactical Awareness*: Siswa diberi pertanyaan pemantik seperti: “Bagaimana cara mengatur posisi agar *passing* bisa akurat?” atau “Apa yang terjadi jika bola langsung dipukul tanpa kontrol?” 4) *Making Appropriate Decisions*: Siswa belajar mengambil keputusan saat bermain, misalnya siapa yang harus menerima bola dan ke mana bola diarahkan. 4) *Skill Execution*: Siswa mempraktikkan teknik *passing* bawah secara berulang dalam permainan. 5) *Performance*: Evaluasi dilakukan dari segi keterampilan, kerjasama, dan pemahaman permainan. Selanjutnya, guru dapat meninjau materi, menjelaskan aplikasi kehidupan nyata, dan memberikan umpan balik atas pertanyaan siswa. Hasil dari siklus pertama disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Passing bawah setelah siklus I

Nilai	Banyaknya siswa	Presentase	Ket.
60	6	18.8%	Tidak Tuntas
65	5	15.6%	Tidak Tuntas
70	3	9.4%	Tidak Tuntas
76	4	12.5%	Tuntas
80	5	15.6%	Tuntas
82	4	12.5%	Tuntas
85	5	15.6%	Tuntas

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, dapat diamati bahwa dari total 32 siswa, 18 siswa berhasil menyelesaikan tugas (59%), sedangkan 14 siswa tidak dapat menyelesaikannya (41%). Nilai rata-rata yang dicapai adalah 74, yang menunjukkan bahwa kemampuan melakukan *passing* bawah mereka belum memenuhi target minimum sesuai kurikulum. Hasil data ditampilkan pada gambar 1, sebagai berikut:



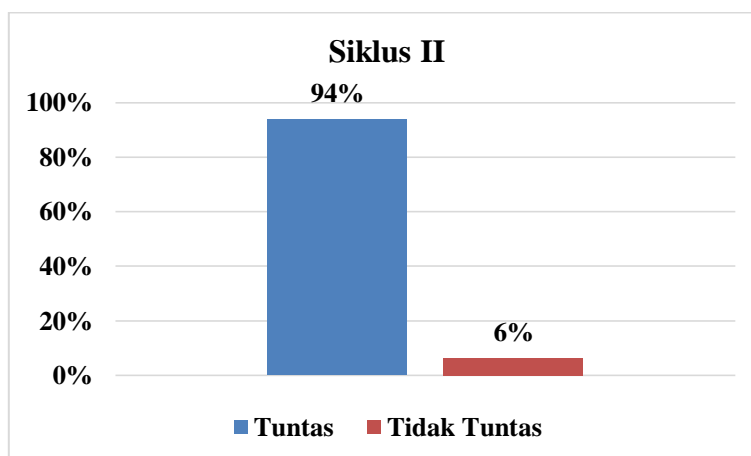
Gambar 1. Hasil Siklus I

Setelah meninjau pengamatan signifikan yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan pendahuluan, proses pembelajaran dimulai untuk menyusun rencana strategis atau revisi yang dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan topik yang akan diinstruksikan dalam kegiatan inti.

Table 2. Data *Passing* bawah setelah siklus II

Nilai	Banyaknya siswa	Presentase	Ket.
72	2	6.3%	Tidak Tuntas
75	1	3.1%	Tuntas
78	1	3.1%	Tuntas
79	4	12.5%	Tuntas
80	5	15.6%	Tuntas
85	2	6.3%	Tuntas
88	3	9.4%	Tuntas
90	4	12.5%	Tuntas
95	5	15.6%	Tuntas
98	5	15.6%	Tuntas

Menurut data yang disajikan pada Tabel 2. siswa dinilai untuk kemampuan *passing* bawah mereka. Dari jumlah tersebut, 30 siswa (94%) berhasil menyelesaikan penilaian, sementara 2 siswa (6%). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 84, menunjukkan bahwa mereka telah memenuhi persyaratan minimum yang ditentukan dalam kurikulum. Gambar 2 menampilkan hasil data secara rinci:

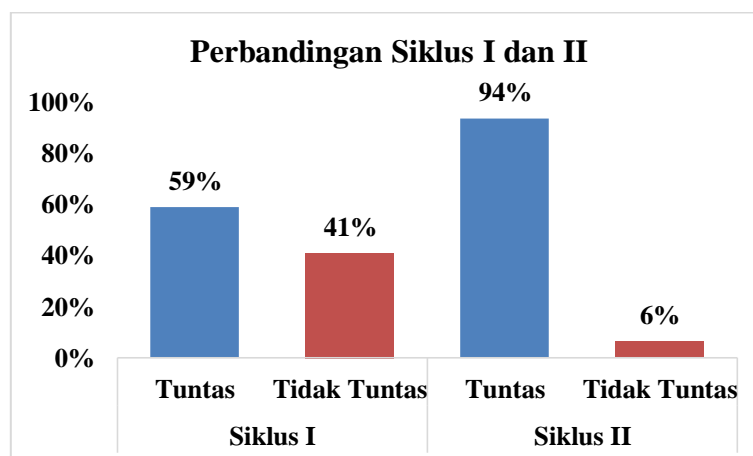


Gambar 2. Hasil Siklus II

Telah dibuktikan bahwa penggunaan paradigma *Teaching Games for Understanding* membantu siswa menjadi pemain voli underhand yang lebih mahir. Kemajuan yang signifikan telah dicapai dalam kinerja *passing* underhand voli selama siklus pertama dan kedua. Prestasi belajar siswa mencapai 59% pada Siklus I, menurut data tes, tetapi meningkat secara dramatis menjadi 92,3% pada Siklus II. Ini merupakan peningkatan sebesar 94%. Telah dibuktikan bahwa proyek penelitian tindakan yang menggunakan Model *Teaching Games for Understanding* untuk meningkatkan umpan bawah tangan pemain voli berhasil.

Berdasarkan data penelitian yang terkumpul dan hasil pengamatan peneliti pada pra siklus, pada awal pertemuan pertama banyak siswa melakukan kesalahan *passing* bawah dan *passing* yang tidak terarah kepada rekan se tim. Pada pelaksanaan Siklus I peneliti mengajak siswa mengaplikasikan pembelajaran dengan Model *Teaching Games for Understanding* dan terdapat beberapa siswa bersemangat untuk melakukan model tersebut. Siswa mengikuti langkah-langkah model pembelajaran tersebut dengan baik. Pada pertemuan kedua, siswa masih banyak bertanya kepada peneliti mengenai langkah-langkah yang belum dipahami dalam menyelesaikan kegiatan. Dengan nilai rata-rata 74 dapat disimpulkan bahwa capaian belajar siswa pada siklus I belum memenuhi target minimal, dari 18 siswa berhasil menyelesaikan tugas (59%), sedangkan 14 siswa tidak dapat menyelesaikannya (41%).

Sementara itu, data siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, 59% siswa lulus menggunakan paradigma *Teaching Games for Understanding*; pada siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 94%, atau kenaikan sebesar 37,23%. Dengan menggunakan metodologi *Teaching Games for Understanding*, penelitian tindakan digunakan lebih sering untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan *passing* voli mereka. Gambar 3 menunjukkan perbandingan antara siklus I dan II:



Gambar 3. Data Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan model *Teaching Games for Understanding*, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan produktif selama proses pembelajaran. Hal ini menambah kesenangan dalam belajar teknik *passing* voli. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketika paradigma *Teaching Games for Understanding* diterapkan di kelas, baik hasil belajar siklus II maupun hasil belajar individu siswa meningkat. Hal ini disebabkan karena proses belajar dilakukan secara efisien dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian maka ditemukan temuan bahwa *Teaching Games for Understanding* dapat meningkatkan *passing* bawah permainan bola voli. Berdasarkan pembelajaran melalui *Teaching Games for Understanding* siswa dapat termotivasi dan lebih bersemangat dalam melakukan permainan bola voli. Pada siklus I peneliti menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* dengan hasil yang belum maksimal, dari jumlah 32 siswa hanya 18 siswa yang mengalami ketuntasan sebesar 59%. Pada siklus ini mengalami perbaikan dengan menambah jumlah permainan. Pada pembelajaran siklus II setelah perbaikan pembelajaran didapatkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas menjadi 30 siswa atau sebesar 94% tuntas.

Berdasarkan temuan di atas kemudian diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yaitu dilakukan oleh (Alkindi et al., 2021) menemukan bahwa siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) menunjukkan performa yang lebih baik dalam teknik *passing* bawah dalam voli ketika metode *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diterapkan. Selain itu, strategi *Teaching Games for Understanding* dapat meningkatkan proses pembelajaran teknik *passing* bawah, menurut (Wismarni, 2021). Menurut penelitian (Faisal, 2022), salah satu metode untuk mempelajari teknik *passing* dalam voli adalah teknik *Teaching Games for Understanding* (TGfU), yang dapat diterapkan pada prosedur *passing* bawah. (Wismarni, 2021) proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran bolavoli untuk siswa.

Siswa diperbolehkan bermain dalam kerangka TGfU, yang menekankan pemahaman taktik dan proses pembelajaran taktik. Tingkat keterlibatan mahasiswa yang lebih tinggi dianggap sebagai faktor penentu dalam meningkatkan pembelajaran dari sudut pandang pedagogis (Alifia et al., 2023). Karena tidak memerlukan waktu implementasi yang lama, penerapan TGfU dianggap sesuai untuk sekolah. Selain itu, karena studi ini berbasis

permainan, hal ini cukup konsisten dengan karakteristik Pendidikan Jasmani (PJOK), yang mengutamakan pembelajaran berbasis permainan (Pauzi et al., 2023).

Pendekatan TGFU menunjukkan bahwa pemahaman permainan harus diperkenalkan melalui permainan yang dimodifikasi sebelum eksekusi teknis. Ini berarti bahwa untuk berpartisipasi dengan kesadaran, siswa harus secara eksplisit tahu kapan, di mana, dan mengapa menggunakan teknik dalam permainan dan bukan hanya eksekusi teknis belaka (Karisman, 2020). Ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan dalam model TGFU mampu meningkatkan keterampilan siswa khususnya dalam permainan bola voli. Peningkatan keterampilan bermain bola voli dapat dilakukan tidak hanya melalui implementasi TGFU saja. Perlu di terapkan juga model lain dalam peningkatan keterampilan bermain bola voli. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) secara sistematis pada materi passing bawah bola voli di tingkat SMP. Kebaruan terletak pada integrasi strategi permainan dalam proses pembelajaran teknik dasar, yang sebelumnya cenderung diajarkan secara monoton melalui metode drill. Dengan pendekatan TGfU, siswa tidak hanya memahami teknik, tetapi juga konteks permainan secara menyeluruh.

Penelitian ini memiliki beberapa aspek penting yang layak diperhatikan. Pertama, penerapan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi passing bawah bola voli. Kedua, model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Ketiga, pendekatan TGfU mengintegrasikan pemahaman taktis dan teknis secara bersamaan, sehingga siswa tidak hanya menguasai gerakan, tetapi juga konteks penggunaannya dalam permainan. Keempat, hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru pendidikan jasmani sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif di tingkat sekolah menengah pertama.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari peningkatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Teaching Games for Understanding*, penelitian tindakan digunakan lebih sering untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan *passing* bawah bola voli di kelas 7 di SMP 13 Palembang. Penerapan TGfU dirasa cocok dalam sekolah karena memiliki keistimewaan berupa durasi pelaksanaan yang tidak begitu lama. Selain itu, penelitian ini berbasis permainan sehingga sangat sesuai dengan karakteristik PJOK yang bermain untuk belajar. Pendekatan TGfU banyak berfokus pada pembelajaran motorik dan kognitif, dengan fokus pada peningkatan pengembangan permainan, seperti aspek taktis, pengambilan keputusan, keterampilan teknis atau tingkat aktivitas fisik. Dengan keberhasilan penelitian ini, pada penelitian ini terbatas pada jumlah sampel yang relatif sedikit. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan diharapkan juga dapat mencari alternative lain dalam meningkatkan keterampilan bermain bola voli khususnya pada tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, F. A. P., & Indarto, P. (2021). Pengaruh Latihan Drill Bola Pantul Terhadap Peningkatan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Porkes: Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4620>
- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic*

- Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Alkindi, M. I., Dwi Pradipta, G., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Amaliah, S., Mudiarti, Z., Raihan, M., Purnamasari, P., Kalilauw, M., & Jud. (2025). Studi Korelasi Koordinasi Mata Tangan dengan Kualitas Passing Atas dalam Bola Voli. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG)*, 13(1), 30–39. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v13i2.4280>
- Aryanti, S., Solahuddin, S., & Azhar, S. (2021). Learning Forehand Service Badminton Using Teaching Games For Understanding (TGfU) Students. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 305. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5675>
- Faisal, A. (2022). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Kelas XI GP SMK Negeri 2 Karang Baru melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) Tahun 2022. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 1(3), 108–113. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v1i3.765>
- Fanani, Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Passing Permainan Bola Voli Melalui Metode Drill. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 111–126. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.345>
- Hulu, K., Rizkikurniati, & Jokopriono. (2023). Penerapan Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Madani Marindal 1 Kemurnian. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i5.3837>
- Iskandar, M. I. (2022). Pengaruh Metode Latihan Servis Melalui Modifikasi Jarak Dan Tinggi Net Terhadap Servis Atas Bola Voli. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 22(1), 51–59. <https://doi.org/10.36728/jis.v22i1.1818>
- Karisman, V. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Physical Activity Journal*, 2(1), 80. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3096>
- Marettini, N. L., Kanca, I. N., & Parwata, I. G. L. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) Dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Peserta Didik. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 261–271. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i2.3433
- Mustafa, P. S. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Pauzi, A. M., Permadi, A. A., Arifin, Z., Ishak, M., & Fernando, R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i2.26929>
- Pelamonia, S. P., Hayati, & Firnanda, M. W. (2021). Pengaruh Latihan Passing Bawah Menggunakan Media Dinding Dengan Memakai Sasaran Garis Lurus Terhadap Kemampuan Passing Bawah Pada Klub Bola Voli. *Jurnal Porkes: Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi*, 4(2), 140–148. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4882>
- Pramudita, M. B., Perdinanto, & Anggara, N. (2024). Analisis Kemampuan Passing Bawah Terhadap Peserta Didik Ekstrakurikuler Bola Voli Smk Negeri 2 Banjarbaru. *Stok Bina Guna Medan*, 12(1), 96–102. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v12i1.2108>
- Prayoga, A. S., & Kustiawan, A. A. (2020). Efek Implementasi Tgfu (Teaching Game For Understanding) Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal*

- Pendidikan Modern*, 6(1), 47–54. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.124>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6). <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Purba, R. G., Tarigan, H., Manalu, I. C., Br, I. T., Ginting, Harahap, I. A. H., & Saragih, I. P. S. B. (2025). Pengaruh Gaya Mengajar Self Check Dan Bantuan Rekaman Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG)*, 13(1), 30–39. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v13i1.3730b>
- Purnama, T. H., Rohman, U., & Prayogo, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2652>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Setiawan, H., Syafei, M. M., & Suherman, A. (2024). Pengaruh Model Teaching Games for Understanding Terhadap Peningkatan Kemampuan Pukulan Servis Pendek dalam Pembelajaran Bulutangkis Pendahuluan. 7(2), 847–858. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.27222>
- Shiddiq, F. I. A., & Rahayu, E. T. (2022). Kontribusi Model Personalized System For Instruction (PSI) Terhadap Passing Bawah Bola Voli Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.55081/joki.v3i1.777>
- Sodikin, F. A., & Yono, T. (2020). Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli. *Sparta: Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga, Kesehatan Dan Rekreasi*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.35438/sparta.v2i2.170>
- Winarni, S., Jatmika, H. M., Rithaudin, A., & Setyawan, H. (2023). Best practice dalam mengajar pendidikan jasmani: membangun praktik instruksional yang tepat berdasarkan kurikulum merdeka. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.17977/um075v3i12023p1-13>
- Wismarni, E. (2021). Peningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) Pada Kelas Xii Mipa5 Sma Negeri 1 Pontianak. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51878/action.v1i1.282>