



Universitas Nusantara PGRI Kediri

UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI

Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : Muhammad Dandy Istianto
NPM : 2015030050
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

Judul Karya Ilmiah:

"PENERAPAN PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES for
UNDERSTANDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI SISWA
KELAS VI SDN BARENGKRAJAN 1"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kediri, 08 Agustus 2025
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A

Muhammad Dandy
Istianto_PENERARAPAN
PEMBELAJARAN MELALUI
PENDEKATAN TEACHING
GAMES for UNDERSTANDING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PASSING BAWAH
BOLA VOLI SISWA KELAS VI

Submission date: 13-Jan-2025 12:00AM (UTC+1000)

Submission ID: 2562765628

File name: SKRIPSI_BARU.pdf (1M)

Word count: 11196

Character count: 71378

SDN BARENGKRAJAN 1

by malcom morris

14
BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah memiliki peran sangat penting, yaitu memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani yang pada saat ini diajarkan di sekolah merupakan salah satu wadah dimana pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan peserta didik agar lebih kreatif, inovatif, dan aktif dalam pencapaian hasil belajar. Dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari aspek-aspek penunjang keberhasilan pembelajaran, seperti aspek emosional, dan sosial yang selaras. Sehingga sistem pembelajaran yang menghasilkan sistematis dan secara tidak langsung meningkatkan kemampuan gerak, daya pikir, dan juga penanaman pola hidup sehat yang saling berkesinambungan. Liukkonen, et. al. (2007) menyatakan bahwa pendidikan jasmani di sekolah dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan kesegaran jasmani (*physical fitness*), peningkatan kemampuan motorik (*motor skill*), pengetahuan (*knowledge*), sosial (*social*), dan keindahan

(*aesthetic*). Selain itu, pendidikan jasmani juga dapat mendorong peserta didik agar bisa mengembangkan kemampuan gerak dan memiliki kemampuan fisik dalam melakukan aktifitas sehari-hari baik dalam pembelajaran ataupun di lingkungan kehidupan sekitar. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral ⁵² dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut.

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga ¹¹ mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan kegiatan moral melalui kegiatan aktifitas jasmani dan olah raga. Proses pembelajaran pendidikan jasmani saat ini masih terbilang belum efektif. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru dalam memilih metode pengajaran juga terbatasnya ¹⁸ sarana dan prasarana yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu juga diakibatkan karena kurang kreatifnya guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga membuat peserta didik cepat bosan saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani karena materi yang terlalu monoton dan membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal ²² salah satunya dalam materi permainan bola voli.

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu. Taktik dan strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan menuntut pemain dan

regunya untuk saling kerjasama dan saling memahami akan kebutuhan dan kebiasaan masing-masing pemain” (Yudiana & Subroto, 2010, hlm. 25)

⁵⁸ Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Barengkrajan 1 dengan 3 nilai harian materi permainan bola besar khususnya permainan bola voli dengan subjek 31 peserta didik kelas enam dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, didapatkan hasil bahwa ⁴¹ hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan materi bola voli ⁵⁶ masih rendah dan belum sesuai dengan ⁷⁵ yang diharapkan. Terlihat seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Passing Bawah Bola Voli

No	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	ADN	64	17	IA	70
2	ANA	66	18	JFAH	65
3	ARK	72	19	LBP	65
4	AB	66	20	MS	62
5	AK	65	21	MRK	60
6	ANP	62	22	MMAZ	70
7	CY	70	23	MSAS	64
8	DFA	68	24	MSN	62
9	DA	64	25	MNIF	66
10	DKNR	68	26	NZH	58
11	FFR	70	27	NAF	60
12	FLA	74	28	QDA	62
13	FFP	60	29	RSA	60
14	HIR	62	30	SSPN	60
15	HZA	62	31	SAP	68
16	INN	68			

¹²⁹ Keterampilan peserta didik saat melakukan passing bawah dalam ⁸⁷ permainan bola voli masih di bawah standar dengan KKM yaitu 75. Dilihat dari hasil pengamatan peserta didik saat melakukan passing bawah belum mampu mengontrol bola, bahkan tidak jarang juga passing bawah yang

dilakukan tidak sampai menyeberangi net sehingga untuk memperoleh hasil yang baik dari segi permainan bola voli masih cukup sulit untuk diraih. Pada proses pembelajaran permainan bola voli peserta didik juga kurang antusiasnya dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, ⁴⁴ dan tidak punya inisiatif serta kontribusi baik secara intelektual maupun emosional. Keikutsertaan peserta didik juga berpengaruh dengan hasil belajar banyak peserta didik yang nilainya tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian (Yudha et al., 2017) bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ²⁰ teknik dasar passing bawah bola voli pada peserta didik, dan model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan. Ditambahkan hasil penelitian (Nathan, 2019) menunjukkan bahwa TGfU adalah pendekatan yang berguna untuk permainan game untuk meningkatkan intensitas dan curah jantung. Jadi, dapat disimpulkan ⁷⁴ bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGfU dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar passing bawah dalam permainan bolavoli. Keingintahuan peserta didik secara bebas dan seluruh sesuatu bisa digali dan dipertanyakan. Pada akhirnya tuntutan mutu pendidikan untuk mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dapat tercapai.

TGfU dalam pendidikan jasmani memfokuskan pada mengajarkan peserta didik pemahaman taktis sebelum peserta didik berhubungan dengan kinerja keterampilan, dengan demikian TGfU menawarkan pendekatan taktis untuk

mengajarkan kinerja dari permainan bola voli. Pendekatan TGfU merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, peserta didik harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pendekatan TGfU dapat meningkatkan ¹⁷ hasil kemampuan passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VI SDN Barengkrajan I

Menurut Gagne dan Berliner, sebagaimana dikutip oleh Anni (2006), belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang berupa pemahaman, keterampilan dan sikap. ⁵⁹ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, Anni (2006). Pencapaian hasil belajar dan mengajar berkaitan dengan perubahan hasil proses belajar yang diarahkan untuk memenuhi peningkatan kompetensi dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiganya perlu dicapai secara komprehensif dan proporsional. Sedangkan tujuan kognitif bertujuan menjadikan seseorang pandai, dan efektif menjadikan seseorang berakhlak mulia, sedangkan tujuan psikomotorik bertujuan menjadikan seseorang menjadi terampil (Suhendi et al., 2018).

Sebagaimana dalam teori Bloom mengklasifikasi hasil belajar dalam tiga domain, yaitu:

- (1) Domain Kognitif, yaitu domain yang mencakup pengetahuan dan pengembangan skill intelektual, termasuk mengidentifikasi faktafakta

spesifik, pola prosedur, dan konsep yang mengembangkan kemampuan intelektual;

- (2) Domain Afektif, yaitu domain yang mencakup sikap secara emosional, perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi dan perilaku;
- (3) Domain Psikomotor, yaitu domain yang mencakup gerakan fisik, koordinasi dan penggunaan skill motorik.

Pola permainan (game) yang menjadi ciri utama dalam model pembelajaran TGfU akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran bola voli, dengan adanya berbagai variasi permainan yang dimodifikasi, peserta didik akan merasa senang dan dapat memperoleh pengalaman sukses melalui pembelajaran bola voli. Dengan pengalaman sukses yang peserta didik peroleh, maka peserta didik ²⁵ dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli yang mereka miliki, karena dalam diri peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dengan pola yang menyenangkan. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan dalam kondisi sadar. Kegiatan belajar akan dilakukan jika peserta didik memiliki tujuan dan dasar tujuan tersebut berawal dari adanya motivasi. Motivasi peserta didik dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang guru berikan. Apabila seorang peserta didik dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka peserta didik tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan dan sebaliknya. Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. ⁷⁰ Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Penerapan Pembelajaran Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing Bawah*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik takut untuk melakukan passing bawah.
2. Kurangnya rasa percaya diri untuk melakukan gerakan dasar passing bawah.
3. Minimnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dari mulai jumlah bola voli yang terbatas hingga tekstur tanah lapangan yang cenderung tidak rata.
4. Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif.
5. Belum diterapkannya strategi pembelajaran permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGfU di SDN Barengkrajan 1.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Pembatasan masalah ini dirasa cukup penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Penelitian ini dibatasi hanya mengenai upaya meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli kelas VI SDN Barengkrajan 1 melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

D. Rumusan Masalah

Setelah teridentifikasi dan dibatasi masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana ⁹⁸ meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dalam pembelajaran passing bawah bolavoli kelas VI SDN Barengkrajan 1 melalui model pembelajaran TGfU?

E. Tujuan Penelitian

²⁸ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil ⁶² belajar peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dalam pembelajaran passing bawah bolavoli melalui model pembelajaran TGfU.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam ⁹⁵ penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

- a. Penajaman kontribusi pendidikan jasmani bagi dunia pendidikan yang bukan hanya berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan secara fisik, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
- ⁷ b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

- c. Peneliti akan mendapatkan sebuah pengalaman dalam hal mengaplikasikan ilmu penelitian, yaitu mengenai pengumpulan data dan menganalisis data.

2. ⁷ Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti kegiatan penelitian ini dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah, dan juga peneliti mendapat jawaban yang konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.
- b. Bagi Guru PJOK Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani dijenjang pendidikan sekolah menengah khususnya, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya.
- c. Bagi peserta didik akan lebih mudah dalam melaksanakan gerak dasar ²⁵ passing bawah dalam pembelajaran bola voli, sehingga ¹²² akan berdampak kepada peningkatan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Pembelajaran gerak ²⁵ dasar passing bawah dalam pembelajaran bola voli dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) diharapkan dapat membuat peserta didik antusias terhadap pelajaran pendidikan jasmani, senang akan proses pembelajaran, sehingga akan muncul pembelajaran yang bermakna.

BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani ¹¹² merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep pendidikan jasmani yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017). Menurut Osada (2010) pendidikan jasmani dinyatakan baik jika merupakan bagian integral dari proses pendidikan sehingga ⁹⁰ dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Maka dari itu proses pembelajaran pendidikan jasmani harus didasarkan pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik, mengakomodasi perbedaan individu, baik kesukuan maupun jenis kelamin, sebagai keunikan. Untuk itu perlu adanya kreativitas pendidik dalam proses pembelajarannya. Pendekatan pembelajaran PJOK yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Wibowo, 2014).

⁷⁹ Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan (Winarno, 2006). Hakikatnya pendidikan ⁴ jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk

menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono et al., 2020). Pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat.

Materi dalam pendidikan jasmani mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018). Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang dengan memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Supriatna & Wahyupumomo, 2015). Menurut Rosdiani (2013) mendefinisikan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional. Reid (2013) dalam jurnalnya menyatakan pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk

tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020)

Menurut Raj (2011) disebutkan bahwa *“Physical Education, as a phase of the total educational process, helps in realizing these purposes. The effective physical education programme helps the students to understand and appreciate the value of good as a means of achieving their greatest productivity, effectiveness and happiness as individuals”*. Pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Dalam jurnalnya, Ridgers et al., (2007) menyatakan bahwa *“Physical education (PE) aims to enhance self-esteem, develop sporting interests and to encourage a physically active life-style. However, little is known about how a fear of negative evaluation (FNE), the socially evaluative aspect of social anxiety, affects children's attitudes to PE”*. Wuest & Bucher, (2015) juga berpendapat bahwa pendidikan jasmani saat ini didasarkan pada model

perkembangan yang melalui penggunaan aktivitas fisik yang terstruktur dengan hati-hati, berkontribusi pada perkembangan manusia seutuhnya.

Pada hakikatnya pendidikan jasmani ⁴ adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial sehingga dikemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika et al., 2018).

Menurut Himberg, et. al. (2003) bahwa tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai di sekolah bukan hanya terletak pada perkembangan fisik semata-mata, namun juga pada rohani; fisik hanya sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan keduanya. Thomas, et. al. (2007) menyatakan bahwa melalui pendidikan jasmani yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan motorik, kesehatan, kebugaran, pembentukan watak, kepribadian, kedisiplinan dan penanaman nilai-nilai kejujuran, kerja sama, serta tanggung jawab. Pendidikan jasmani dapat meningkatkan kepercayaan

diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik.

Menurut Singer dan Dick (1980) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah bukan hanya terletak pada fisik semata, namun juga pada rohani, fisik hanya sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan. Berdasarkan inilah, Singer (1990) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan respons kinestetik, perkembangan emosional, intelektual dan interaksi social, dengan demikian tujuan pendidikan jasmani di sekolah bukan menjadikan peserta didik menjadi olahragawan atau atlet namun bertujuan pada pengembangan potensi diri melalui aktivitas fisik yang dilakukannya.

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008). Utama (2011) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek physical, psychomotor, kognitif, dan aspek afektif (Komarudin, 2016).

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana et al., 2018).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SD kelas VI yaitu disajikan pada

Tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK SD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	1. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	2. mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Tabel 3. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran bola voli kelas VI semester I

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	3.4.1. Menyebutkan konsep variasi pada permainan bola besar dengan bola voli. 3.4. 2. Menyebutkan konsep kombinasi pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.3. Menyebutkan konsep keterampilan pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.4. Menyebutkan variasi permainan bola besar dengan bola voli 3.4.5. Menyebutkan kombinasi permainan bola besar dengan bola voli.
4.4 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.4.1. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah 4.4.2. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah 4.4.3. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar passing bawah

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang. Melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran proses merupakan pengorganisasian beberapa sumber potensi secara baik dan benar sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik (Sejati et al., 2019).

Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa

³³ pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pendapat lain dari Jihad & Haris, (2012) ²³ Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan ⁴⁵ berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran ⁶⁰ dapat didefinisikan sebagai seperangkat peristiwa yang dirancang untuk memprakarsai, menggiatkan dan mendukung kegiatan belajar peserta didik yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan (Gasong, 2018).

⁶⁵ Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan:

- ⁵³ (1) Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- (2) Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi ³⁴ ajar berbasis aneka sumber belajar;
- (3) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- (4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- (5) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;

- (6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- (7) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- (8) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik (hardskills) dan keterampilan mental (softskills);
- (9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- (10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sunggodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani);
- (11) Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
- (12) Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
- (13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- (14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Menurut Fathurrohman (2017) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran adalah guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan

lingkungan atau stimulus (Gunarto, 2013). Pentingnya suatu model dalam pembelajaran yaitu: *In my experience, without a concrete model, teachers frequently develop patterns of instruction based only on past experience and institution.* Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik.

108 Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

b. Pengertian Model Pembelajaran

38 Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

6 Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Suyanto, 2010: 46). Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan

47 rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda (Abdullah, 2018). Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Menurut Mills dalam (Suprijono, 2010: 34) berpendapat bahwa 49 model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Jadi model tersebut dapat menjadi penuntun untuk melakukan kegiatan sesuai dengan pendapat Suprijono (2010: 35) model pembelajaran ialah proses 38 yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Fathurrohman (2017) mengemukakan 6 model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan 30 pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar. 11 Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas

berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual ¹² yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

TGfU menurut Pambudi, (2021) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatankegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Barba-Martin et al., (2020) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah:

- (1) Transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda;
- (2) Modifikasi-representasi, terdiri dari adaptasi game sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis;
- (3) Modifikasi berlebihan, prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama;

- (4) Kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

Menurut Saryono & Nopembri (2009) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU menjelaskan sebagai berikut:

- a. Permainan atau game permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.
- b. Apresiasi permainan atau Game appreciation peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasanbatasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- c. Pertimbangan taktik atau tactical awareness peserta didik harus menyadari taktiktaktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- d. Membuat keputusan yang tepat atau Making appropriate decision.
Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan

dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

- e. Eksekusi keterampilan atau Skill execution Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.
- f. Penampilan atau Performance Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Saryono & Nopembri, (2009) adalah sebagai berikut:

- (a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- (b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- (c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- (d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Model TGfU berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ⁹⁹ *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran TGfU, meletakkan keterampilan dalam konteks permainan. Permainan merupakan titik fokus model pembelajaran pendekatan taktik, maka perlu melihat permainan dan sifat permainan untuk memahami lebih baik bagaimana cara mengajarkannya dan memberi nilai peserta didik.

4. Hasil Belajar

³² Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana ⁵ dikemukakan Hamalik (2010) bahwa perubahan *tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu*. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan,

keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai Tawfiq et al. (2014). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan, (Knaack, 2015). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015).

Rianto (2012: 4), menyatakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam suatu proses menunjukkan bahwa tingkah laku yang terjadi menjadi karakteristik peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, diperoleh secara bertahap melalui praktik atau latihan, pengalaman yang diberi penguatan.

Menurut Gagne dalam (Dimiyati & Mujiono, 2006: 42) perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

- (1) Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis,

pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.

- (2) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta memprentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip.

- ⁸ (3) Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan.

- ⁸ (4) Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urus dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

⁸ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, ¹⁰⁴ setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. ¹¹⁵ Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbedabeda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, ⁵³ laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi tolok ukur

kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

5. *Passing* bawah Bola Voli

Menurut Suhadi (2022: 1) permainan ¹⁰⁵ bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim di sebuah area permainan dengan dibatasi net serta jumlah pemain setiap regunya adalah 6 (enam).

Guntur (2013: 22) menyatakan bahwa permainan bola voli yang diajarkan di sekolah termasuk dalam permainan net (net games) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya. Karakteristik permainan ini sifatnya tim, sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpangkan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan lawan sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuan utamanya.

Menjadi pemain ³⁶ bola voli yang baik dituntut menguasai teknik dasar ⁶¹ bola voli. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi servis, *passing*, *block*, dan *smash / spike*. Dari beberapa teknik dasar yang lebih utama dikuasai yaitu teknik *passing*. *Passing* terdiri atas dua macam, yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. Menurut Samsudin & Rahman (2016) *passing* adalah cara memukul bola dengan dua tangan yang disatukan dan diayun dari bawah (*passing* bawah) atau memukul bola dengan dua tangan terpisah jari-jari terbuka di atas kepala agak ke depan (*passing* atas). ²² Teknik

dasar passing bola voli mutlak harus dikuasai oleh pemain bola voli karena bola voli lebih banyak dimainkan dengan cara di-passing sebelum kemudian di-smash. Teknik dasar bola voli adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam bermain bola voli.

Prinsip dasar passing bolavoli yaitu upaya seorang pemain bolavoli untuk memainkan bola dengan tujuan di umpan kepada teman seregunya atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Mikanda (2014: 115) menyatakan bahwa passing bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk dan posisi kedua lengan dirapatkan. Passing bawah pada umumnya dilakukan untuk menerima servis, atau smash atau bola-bola setinggi pinggang ke bawah.

Teknik passing bawah merupakan rangkaian gerakan yang dikombinasikan secara baik dan harmonis agar passing bawah yang dilakukan menjadi lebih baik dan sempurna. Viera & Ferguson (2000: 20) menyatakan, —Elemen dasar bagi pelaksanaan operan lengan depan yang baik adalah; (1) gerakan mengambil bola, (2) mengatur posisi badan, (3) memukul bola, dan (4) mengarahkan bola ke sasaranl.

Menurut Yunus (1992: 80) teknik passing bawah sebagai berikut:

- (1) Sikap permulaan : Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih

cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan dengan posisi ibu jari sejajar sama panjang sehingga kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul.

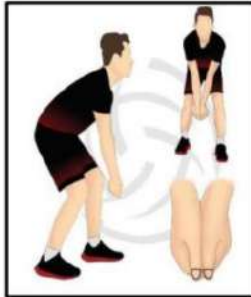
- (2) Gerakan pelaksanaan : Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar dalam kondisi lurus. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan bawah, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45 derajat dengan badan lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus setinggi bahu.
- (3) Gerakan lanjutan : Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90 derajat dengan bahu atau badan.

Gambar posisi teknik passing bawah sebagai berikut :

Gambar 1. Teknik passing bawah
(Rosyid dan Wicaksono, 2016)



Gambar 2. Fase persiapan
(Rosyid dan Wicaksono, 2016)



(1) Persiapan

- a. Kaki aktif bergerak ke arah datangnya bola.
- b. Kedua tangan lurus sejajar saling berdekatan di depan badan.
- c. Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan.
- d. Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah.
- e. Punggung lurus dan pandangan fokus ke arah bola

Gambar 3. Fase Pelaksanaan
(Rosyid dan Wicaksono, 2016)



(2) Pelaksanaan

- a. Pastikan menerima bola di depan badan.
- b. Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.

- c. Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan).
- d. Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan.
- e. Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan

Gambar 4. Gerak Lanjutan
(Rosyid dan Wicaksono, 2016)



(3) Gerak Lanjutan

- a. Pastikan menerima bola di depan badan.
- b. Lengan diayun pada bahu, sementara pergelangan tangan, siku tidak melakukan gerakan atau tetap lurus terkunci.
- c. Lutut bergerak meluruskan bersamaan mengayunkan lengan (satu kali ayunan lengan).
- d. Perkenaan bola di antara siku dan pergelangan tangan.
- e. Perhatikan dan rasakan saat bola menyentuh lengan.
- f. Jari tangan tetap di genggam dan siku tetap terkunci.
- g. Lengan lurus maksimal setinggi bahu.
- h. Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran.
- i. Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- j. Siap bergerak untuk rangkaian gerakan selanjutnya.

Berdasarkan batasan passing yang dikemukakan ahli di atas dapat dirumuskan pengertian passing bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan bawah yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk menyusun serangan.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan Sukarti (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Modifikasi Bola Pada peserta didik Kelas IV SD Kadisobo 2 Sleman”. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, panduan observasi dan angket tanggapan peserta didik. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan adanya modifikasi bola motivasi peserta didik meningkat, hal ini ditunjukkan dengan adanya antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, (2) Efektifitas pembelajaran bolavoli semakin meningkat 85% hal ini ditunjukkan dengan adanya kemauan peserta didik yang terdorong untuk bisa bermain bolavoli, (3) hasil belajar yang dicapai peserta didik meningkat ditunjukkan

dengan motifasi yang tinggi dan peserta didik senang selama pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eri Rasmiyatun (2011), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Model Bermain Bola Pantul Peserta didik Kelas VI SD Negeri 2 Sokawera Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2010-2011”. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas menggunakan dua siklus. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berupa hasil data aktivitas peserta didik, wawancara, dan dokumentasi video shooting dan deskriptif kuantitatif. Hasil pengamatan observer dan penilaian unjuk kerja passing bawah dalam siklus pertama nilai rata-rata 6,61, peserta didik yang tuntas KKM baru 15 peserta didik. Pada siklus kedua jumlah peserta didik 24 tuntas KKM 21 peserta didik dengan rata-rata unjuk kerja passing bawah 7,00.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Susanto (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bola voli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo”. Metode yang digunakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan instrument yaitu, melalui lembar observasi, wawancara, RPP, dan tes hasil belajar permainan bola voli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain pada

proses pembelajaran bola voli dengan bola plastic dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan ¹² hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo berdasarkan hasil ⁴¹ nilai rata-rata kelas, siklus I 70,95 dan siklus II 73,85 sehingga besar kenaikan nilai rata-rata kelas adalah 2,9 ²⁶ serta dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar pada siklus I 65% dan siklus II 80% jadi besar presentase ketuntasan belajarnya adalah 15%.

C. Kerangka Berpikir

⁹⁷ Pembelajaran permainan bola voli termasuk salah satu pembelajaran yang digemari oleh peserta didik pada umumnya, dibandingkan materi pembelajaran yang lain seperti: senam lantai dan atletik. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran permainan bola voli di SDN Barengkrajan 1 khususnya kelas VI dirasa kurang mendapat respon yang aktif dari peserta didik. Metode pembelajaran dengan pendekatan drill yang digunakan oleh guru penjas tidak dapat menarik antusias dari peserta didik.

Kebanyakan peserta didik cenderung pasif saat bermain bola voli dan permainan hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja. Salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan passing atas khususnya perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat dalam hal ini peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif. ⁵⁵ Metode pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan cara bimbingan antar teman sejawat, sebelumnya pemberian pengetahuan atau materi passing atas dari guru kepada peserta didik didalam suatu proses pembelajaran yang terprogram. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan. Yang mana pembukuan tersebut adalah perwujudan penulis penelitian tindakan kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VISDN Barengkrajan 1.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan (PTK) penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli kelas VI SDN Barengkrajan 1. Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas. Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Jadi penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran, dimana penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kegiatan pembelajaran yang berupa interaksi antara guru dan peserta didik.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

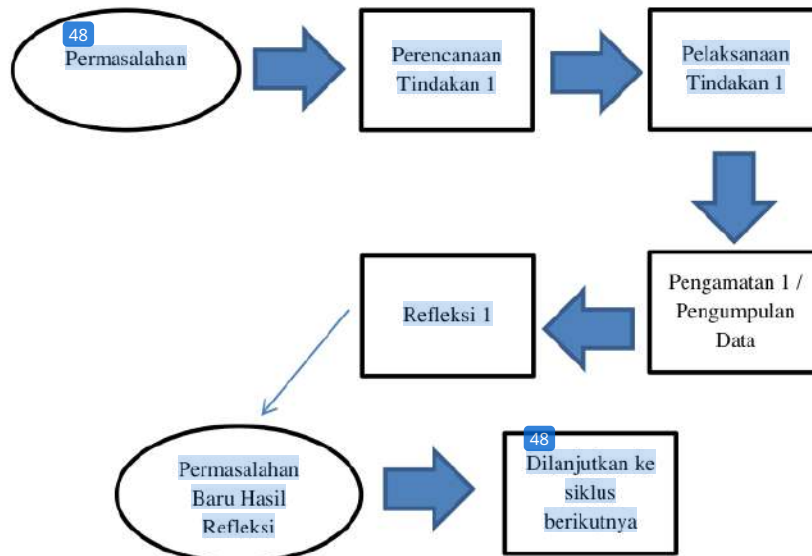
1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk

mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

2. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan adalah PTK atau penelitian tindakan kelas, dimana ada beberapa tahap yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.



Siklus kegiatan PTK (Suharsimi Arikunto dkk, 2006: 74)

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, peneliti akan melaksanakan minimal 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection).

91

1. Perencanaan (planning) : merupakan persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris, hipotesis tindakan yang ditentukan.

78

24

a). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model TGfU dengan tahap pendahuluan, inti dan penutup.

24

b). Mempersiapkan alat evaluasi (tes), dimana kegiatan tersebut dilakukan pada setiap akhir tindakan setiap siklus.

24

c). Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas peserta didik dan guru

2. Pelaksanaan (acting) : merupakan tindakan perbaikan yang akan diterapkan. Dalam pelaksanaannya guru melakukan proses pembelajaran yang berjalan seperti biasa dan belum menggunakan model pembelajaran, setelah itu guru menggunakan model pembelajaran TGfU, sehingga dalam kegiatan pembelajaran hasil belajar peserta didik dapat tercapai.

3. Pengamatan (observation) : merupakan implementasi tindakan yang dirancang. Pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung dengan menekankan pada hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini proses pengamatan berpedoman pada lembar observasi.

111

86

4. Refleksi (reflection) : merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi. Pada tahapan ini dikumpulkan semua bentuk informasi tentang perkembangan proses pembelajaran dengan penerapan Model Assure yang kemudian dianalisis permasalahan dan perkembangan yang terjadi. Kemudian setelah itu disusun rencana

berdasarkan informasi yang terjadi di dalam siklus 1 untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya, sehingga tindakan dirasakan telah mencapai hasil yang maksimal.

14

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di lapangan SDN Barengkrajan 1.

67

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2024.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

103

Keseluruhan subjek penelitian disebut juga dengan populasi. Dimana yang menjadi populasi pada penelitian tersebut adalah siswa kelas VI SDN Barengkrajan 1.

2. Sampel

40

Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut (Sugiyono, 2007: 81). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2007: 85). Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) peserta didik dari kelas VIII, dan (2) bersedia menjadi sampel penelitian. Berdasarkan jumlah peserta didik ada 31 peserta didik, dengan 14 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian, dimana digunakan untuk mengukur variabel yang diamati disebut dengan instrumen (Sugiyono, 2015:148).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a). Instrumen hasil belajar passing bawah bola voli

Lembar Observasi merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini, dimana hasil observasi terhadap pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini.

Tabel 4. Lembar Observasi Guru

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pra pembelajaran, meliputi: a) Kesiapan lapangan bolavoli b) Kesiapan alat permainan bolavoli c) Kesiapan media pembelajaran bolavoli d) Memeriksa kesiapan peserta didik	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
2	Membuka pembelajaran, meliputi: a) Memfokuskan perhatian peserta didik (membariskan, menghitung, dan memimpin doa) b) Melakukan kegiatan apersepsi c) Menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran d) Memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
3	Kegiatan inti pembelajaran,	Muncul semua (skor 4)				

	meliputi: a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan d) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
4	Kegiatan penutup, meliputi: a) Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan materi peserta didik b) Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau Pengayaan c) Melaksanakan kegiatan pendinginan atau cooling down d) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
5	Pengelolaan kelas, meliputi: a) Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik b) Membuat formasi sesuai materi dan tujuan c) Menempatkan diri pada posisi yang strategis d) Menguasai kelas dengan baik	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
TOTAL SKOR						

Keterangan Penilaian:

- a) Skor total 1-5, Pelaksanaan berlangsung kurang baik
- b) Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik
- c) Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik
- d) Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

Tabel 5. Lembar Observasi Peserta Didik

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: a) Peserta didik berinteraksi secara aktif b) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. c) Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. d) Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
2	Kegiatan inti, meliputi: a) Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. b) Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik. c) Mau bertanya kepada guru. d) Peserta didik meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
3	Kegiatan penutup, meliputi: a) Melaksanakan kegiatan pendinginan (cooling down). b) Melakukan refleksi bersama guru. c) Peserta didik berbaris dan berdoa dengan tertib. d) Peserta didik membantu guru menyimpan alat olahraga.	Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1)				
TOTAL SKOR						

Keterangan Penilaian :

- a) Skor 1-3, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran kurang baik
- b) Skor 4-6, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran cukup baik
- c) Skor 7-9, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran baik
- d) Skor 10-12, keaktifan Peserta didik terhadap pembelajaran sangat baik.

Tabel 3.3 Tes Afektif Peserta Didik

No.	Nama Peserta didik	Kerjasama			Disiplin			Semangat			Percaya Diri			Sportivitas			Jumlah	NA (%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	AND																	
2	ANA																	
3	ARK																	
4	AB																	
5	AK																	

Kriteria Penilaian :

1. Kerjasama : a) Peserta didik saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran, b) Peserta didik saling bekerjasama dalam kelompok, c) Peserta didik tidak egois dalam penguasaan bola.
2. Kedisiplinan : a) Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, b) Berpakaian seragam olahraga dengan sopan, c) Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat.
3. Semangat : a) Senang mengikuti pembelajaran, b) Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan, c) Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri : a) Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan, b) Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas, c) Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas : a) Mau menerima kekalahan dengan lapang dada, b) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang, c) Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

- 1). Peserta didik mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati
- 2). Peserta didik mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- 3). Peserta didik mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.4 Tes Psikomotor/Keterampilan Peserta Didik

No.	Nama Peserta didik	Sikap awalan passing				Sikap perkenaan passing				Sikap lanjutan passing				Jumlah	NA (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AND														
2	ANA														
3	ARK														
4	AB														
5	AK														

Kriteria Penilaian :

1. Sikap Awalan : a) Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan, b) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah, c) Kedua tangan saling berpegangan, d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.
2. Sikap perkenaan : a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, b) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan

3. Sikap Lanjutan : a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan, b) Untuk mengambil posisi sikap kembali, c) Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90 derajat dengan bahu, d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

- a). Peserta didik mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.
- b). Peserta didik mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati.
- c). Peserta didik mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati.
- d). Peserta didik mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati.

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

No.	Nama Peserta didik	Butir-butir Pertanyaan												Jumlah	NA (%)
		Soal nomor 1				Soal nomor 2				Soal nomor 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AND														
2	ANA														
3	ARK														
4	AB														
5	AK														

Kriteria Penilaian :

No.	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
1	Bagaimana sikap awalan pada passing bawah	• Kedua lutut ditekuk • Badan sedikit dibengkokkan ke depan • Kedua tangan saling berpegangan, • Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.				
2	Bagaimana sikap pelaksanaan pada passing bawah?	• Ayunkan kedua lengan ke arah bola • Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus • Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45o) • Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus				
3	Bagaimana sikap lanjutan pada passing bawah?	• Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan • Untuk mengambil posisi sikap kembal • Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90o dengan bahu • Kembali ke posisi permulaan				

Keterangan :

1. Peserta didik mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua
2. Peserta didik mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3
3. Peserta didik mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2
4. Peserta didik mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

⁴⁶ F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu berupa observasi. Dimana ¹²⁸ penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian eksperimen berkesinambungan yang diawali dengan perencanaan, perlakuan terhadap subjek penelitian, dan evaluasi pada hasil. Data yang diambil yaitu tentang proses pembelajaran, interaksi antara guru dan ⁷² peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Pengamatan ³⁰ dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik. Observasi dilakukan dengan mencari data ⁷⁶ kemampuan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Rumus yang digunakan dalam pengamatan kemampuan guru ³⁴ dan aktivitas peserta didik, yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observasi}}$$

Penelitian ini dilakukan dianalisa dengan menggunakan nilai individu, ¹¹³ nilai rata-rata peserta didik, dan kriteria ketuntasan belajar yang menjadi acuan. Rumus statistik sederhana digunakan untuk mencari nilai rata-rata dengan presentase ¹³ ketuntasan belajar peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung setiap siklusnya, dan juga untuk menganalisis tingkat keberhasilan ¹³ proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya, dimana dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes tulis pada akhir siklus.

Rumus yang digunakan yaitu :

- a. Mencari nilai rata-rata peserta didik :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

69

Keterangan :

X : Nilai rata-rata Peserta didik

$\sum X$: Jumlah nilai Peserta didik

$\sum N$: Jumlah Peserta didik yang di nilai

- b. Mencari presentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar yang dicari

82

$\sum T$: Jumlah total Peserta didik yang tuntas belajar

$\sum N$: Jumlah total Peserta didik yang ada

Nilai 75 merupakan nilai yang dijadikan patokan pada ketuntasan belajar

30

peserta didik. Dimana peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari 75

30

dinyatakan tuntas, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari

75 dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran.

37

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik dalam %

Tingkat keberhasilan	Definisi
$\geq 80\%$	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$\leq 20\%$	Sangat rendah

Dengan penentuan diatas, peneliti ⁴¹ dapat mengetahui ketuntasan belajar peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai tolak ukur ⁸⁹ untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK kelas VI SDN Barengkrajan 1.

Tahapan awal dalam sebuah penelitian yaitu tahap perencanaan, dimana perencanaan itu dilakukan agar sebuah penelitian dapat lebih terarah dan terkontrol. Tahap perencanaan yang dilakukan akan mempengaruhi hasil penelitian gerak dasar passing bawah bola voli dengan penerapan model kooperatif TGfU. Tahap perencanaan ini ⁸⁸ jika dilakukan dengan sungguh-sungguh maka hasilnya juga akan memuaskan, akan tetapi jika tidak ¹¹⁷ dilakukan dengan sungguh-sungguh hasilnya juga tidak akan memuaskan dan diharapkan. Dibawah ini tahapan perencanaan tindakan, yaitu :

- a). Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi.
- b). Membuat rencana pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
- c). Peneliti dan guru berdiskusi tentang cara melakukan tindakan mengenai langkah-langkah penerapan untuk memotivasi anak dalam belajar.
- d). Meyiapkan alat pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran gerak dasar passing bawah bola voli.

Berikut kegiatan yang dilakukan :

- 1). Siklus I : untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan dari data awal dalam gerak dasar passing bawah

2). Siklus II : untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada Siklus I

yang telah dilaksanakan, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki pada Siklus II.

Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pelaksanaan tindakan, refleksi dan perencanaan untuk tindakan selanjutnya.

Siklus I

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	• Peserta didik dibariskan menjadi empat barisan. • Mengecek kehadiran Peserta didik. • Berdo'a. • Menegur Peserta didik yang tidak berpakaian lengkap • Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti. • Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau dipelajari	15 menit
Kegiatan Inti	• Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok. • Peserta didik melakukan gerakan passing bawah dengan memperhatikan posisi tangan, posisi kaki dan sikap badan. • Peserta didik melakukan lempar tangkap bola lambung berpasangan tanpa net. • Peserta didik melakukan passing bawah berpasangan menggunakan bola tanpa net. • Peserta didik melakukan passing bawah berkelompok menggunakan bola melewati net. • Peserta didik melakukan game bola voli dengan net yang di modifikasi dimana ada tali yang membentang di atas net, dan peraturan Peserta didik hanya boleh melakukan passing bawah selama pertandingan berlangsung, jika ada tim yang melakukan atau menerima bola selain dengan passing bawah maka menghasilkan poin untuk tim lawan. Dan apabila tim melakukan passing bola melambung dan masuk ke sela-sela antara net dan tali maka tim tersebut mendapat poin 2.	60 menit
Kegiatan	• Peserta didik melakukan pendinginan.	15

Penutup	• Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan guru. • Mengecek kembali Peserta didik. • Berdo'a. • Peserta didik di bubarkan	menit
----------------	--	-------

Pengamatan (observasi) :

- 1). Pengamatan dilakukan pada waktu pelaksanaan kegiatan
- 2). Pengisian lembar observasi
- 3). Dokumentasikan pembelajaran

Refleksi :

Evaluasi dilakukan dengan cara berdiskusi dengan berbagai masalah di lapangan. Data yang didapat digunakan sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang sudah disusun dan digunakan sebagai pembandingan antara hasil yang dapat dari siklus I, sehingga dapat dilihat terjadi peningkatan kualitas pembelajaran atau tidak dalam pembelajaran bola voli.

Siklus II

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	• Peserta didik dibariskan menjadi empat barisan. • Mengecek kehadiran Peserta didik. • Berdo'a. • Menegur Peserta didik yang tidak berpakaian lengkap. • Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti. • Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau dipelajari.	15 menit

Kegiatan Inti	• Bola pertama / servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan • Bola hasil servis lawan diterima dengan passing bawah • Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan • Menyelamatkan boleh dengan ditangkap • Maksimal 3 sentuhan, apabila ke 2 diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan • Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan / 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan • Jika bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Tetapi, jika di voli dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan digunakan (asal lewat net & masuk lapangan).	60 menit
Kegiatan Penutup	• Peserta didik melakukan pendinginan. • Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan guru. • Mengecek kembali Peserta didik. • Berdo'a. • Peserta didik di bubarkan	15 menit

A. Deskripsi Data Variabel

1. Deskripsi Data Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran melalui pendekatan *teaching games for understanding* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli kelas VI SDN Barengkrajan 1.

2. Deskripsi Data Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu pendekatan *teaching games for understanding* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli kelas VI SDN Barengkrajan 1.

B. Analisis Data

1. Hasil Analisis Data

Observasi pada proses pembelajaran dilakukan pertama kali untuk mengetahui permasalahan bahwa penggunaan metode drill atau latihan pada proses pembelajaran materi *passing* bawah bolavoli kurang berhasil, hal ini dapat dilihat dari kurang aktif dan antusiasnya peserta didik. Setelah itu peneliti melakukan upaya dalam peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah kelas VI melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU), dimana dilakukan dalam 2 siklus (1 siklus dalam 2 kali pertemuan). Evaluasi proses pembelajaran *passing* bawah bola voli dilakukan di akhir siklus.

1). Hasil siklus 1

a). Perencanaan (*Planning*)

Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) merupakan kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan, dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b). Pelaksanaan tindakan (*Action*)

Dalam 1 siklus dilakukan 2 kali pertemuan tatap muka. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 Desember 2024 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Passing bawah bola voli merupakan materi pokok pembelajaran yang diberikan melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU). Urutan proses pembelajaran passing bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

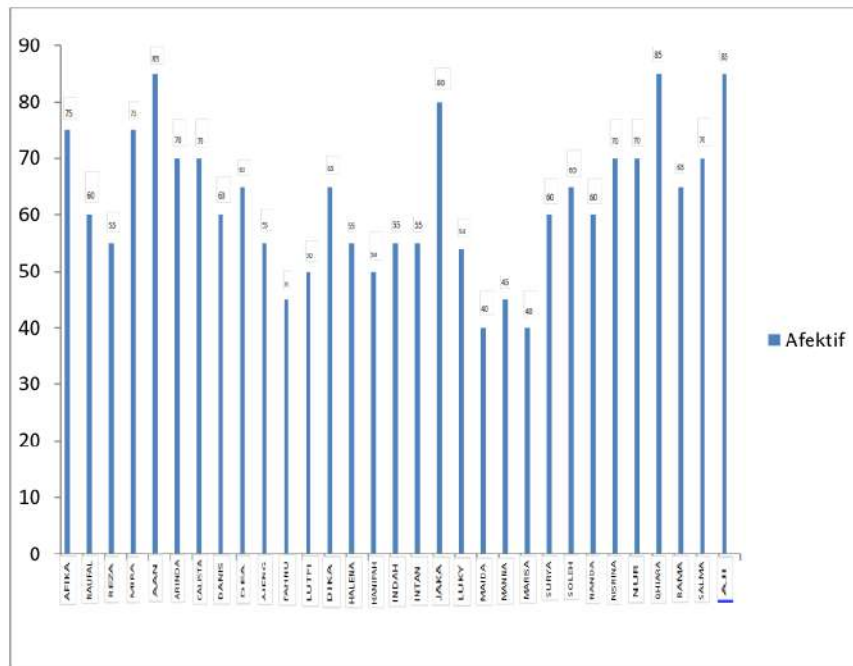
Kegiatan	Uraian Kegiatan
Game 1	• Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok. • Peserta didik melakukan gerakan passing bawah dengan memperhatikan posisi tangan, posisi kaki dan sikap badan. • Peserta didik melakukan lempar tangkap bola lambung berpasangan tanpa net. • Peserta didik melakukan passing bawah berpasangan menggunakan bola tanpa net. • Peserta didik melakukan passing bawah berkelompok menggunakan bola melewati net. • Peserta didik melakukan game bola voli dengan net yang di modifikasi dimana ada tali yang membentang di atas net, dan peraturan. Peserta didik hanya boleh melakukan passing bawah selama pertandingan berlangsung, jika ada tim yang melakukan atau menerima bola selain dengan passing bawah maka menghasilkan poin untuk tim lawan. Dan apabila tim melakukan passing bola melambung dan masuk ke sela-sela antara net dan tali maka tim tersebut mendapat poin 2.
Pertanyaan	Bagaimana cara mempersiapkan passing bawah ?
Drill	Melakukan passing bawah secara bergantian sesuai dengan berurutan.

	Cara melakukan : Peserta didik berbaris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan , peserta didik pertama melakukan passing kemudian berlari menuju barisan yang paling belakang di depannya, begitu seterusnya ¹¹⁸
Game 2	Sama seperti game pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Desember 2024

c). Observasi

Observasi dilakukan berpedoman pada lembar observasi. Berikut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada siklus 1 dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

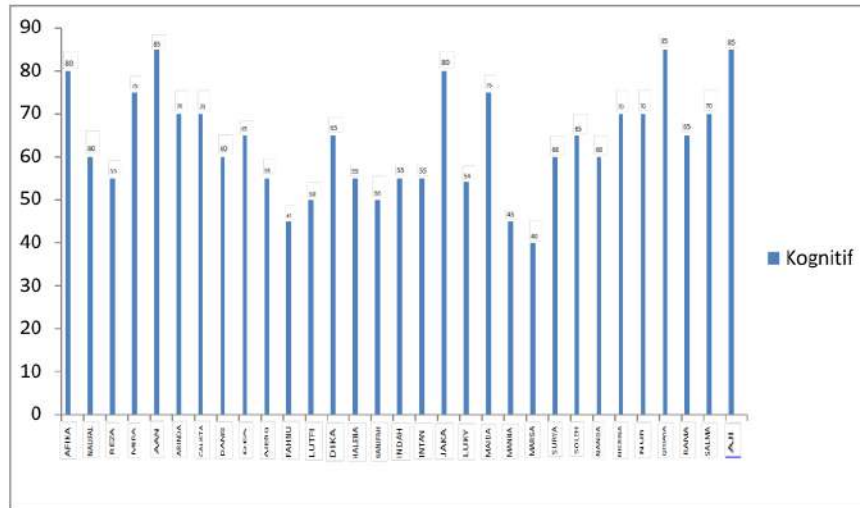
c.1. Hasil Aspek Afektif Siklus I



Gambar 4.1 Hasil Penelitian Aspek Afektif Siklus I

Pada hasil penelitian siklus 1 untuk aspek afektif dapat ditunjukkan bahwa 15 dari 31 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75, sedangkan 25 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

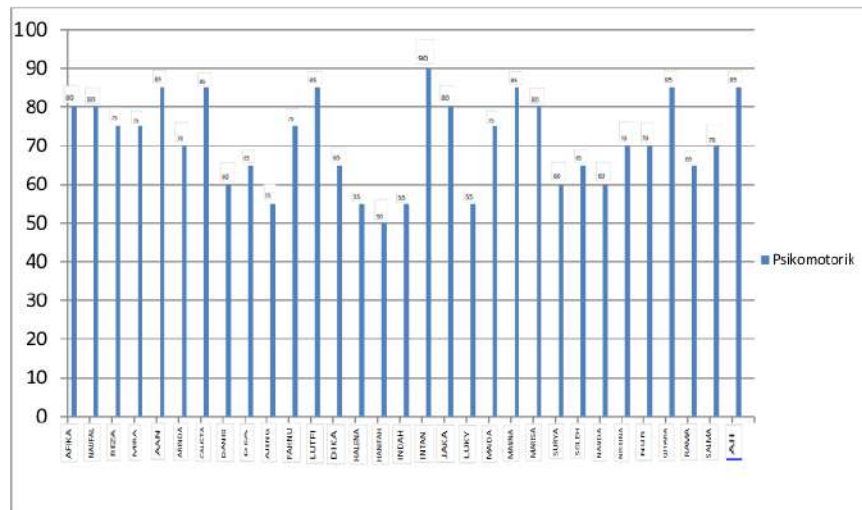
c.2. Hasil Aspek Kognitif Siklus I



Gambar 4.2 Hasil Penelitian Kognitif Siklus I

Pada hasil penelitian siklus 1 untuk aspek kognitif dapat ditunjukkan bahwa 15 dari 31 peserta didik, hanya 7 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75, sedangkan 24 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

c.3. Hasil Aspek Psikomotorik Siklus I



Gambar 4.3 Hasil Penelitian Aspek Psikomotorik Siklus I

Pada hasil penelitian siklus 1 untuk aspek psikomotorik dapat ditunjukkan bahwa dari 31 peserta didik, hanya 15 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75, sedangkan 16 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

c.4. Hasil Keterlibatan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus I ini, urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu diantaranya Game 1, Question, Drill, Game 2.

73	Peningkatan Pembelajaran Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Target yang ingin Dicapai		Jumlah Penelitian	
28			Jumlah	%	Jumlah	%
	Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	31	25	82%	22	66,5%
	Peserta didik yang mampu mempragakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		25	79,4%	22	66,5%

Mampu memperagakan cara mengumpan dengan passing bawah		25	85,9%	20	76,2%
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan passing bawah		24	78%	21	68,3%

Tabel 4.1 Hasil Keterlibatan Peserta Didik Siklus 1

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada pembelajaran siklus I peserta didik kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan. Terlihat pada saat di lapangan mereka kurang berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami, dan mengerjakan tugas masih kurang baik. Dengan predikat keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran baik (B) dan diperoleh nilai rata-rata 64,26% dengan predikat baik (B).

d). Refleksi

Terlihat pada hasil penelitian siklus I, menunjukkan bahwa peserta didik belum menunjukkan hasil yang maksimal. Pada saat pembelajaran peserta didik kurang antusias dan takut untuk bermain bola voli terutama dalam passing bawah bola voli. Hasil nilai rata-rata afektif yaitu 61,8, untuk aspek kognitif 62,9, dan untuk aspek psikomotorik yaitu 68,1. Diperoleh hasil rata-rata semua komponen yaitu 64,26 dengan predikat baik. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan tahapan PTK pada siklus kedua, karena pada siklus 1 peserta didik belum menunjukkan hasil belajar passing bawah bolavoli sesuai dengan target.

2). Hasil Siklus 2

a) Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil refleksi pada siklus pertama, peneliti melanjutkan tahapan PTK di siklus kedua, karena pada siklus pertama menunjukkan hasil bahwa hasil belajar passing bawah bolavoli peserta didik belum sesuai target yang diinginkan oleh peneliti. Oleh karena itu peneliti kembali merancang RPP dengan memperbaiki pada kegiatan inti.

b) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Dalam 1 siklus dilakukan 2 kali pertemuan tatap muka. kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 Desember 2024 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Passing bawah bola voli merupakan materi pokok pembelajaran yang diberikan melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU). Urutan proses pembelajaran passing bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

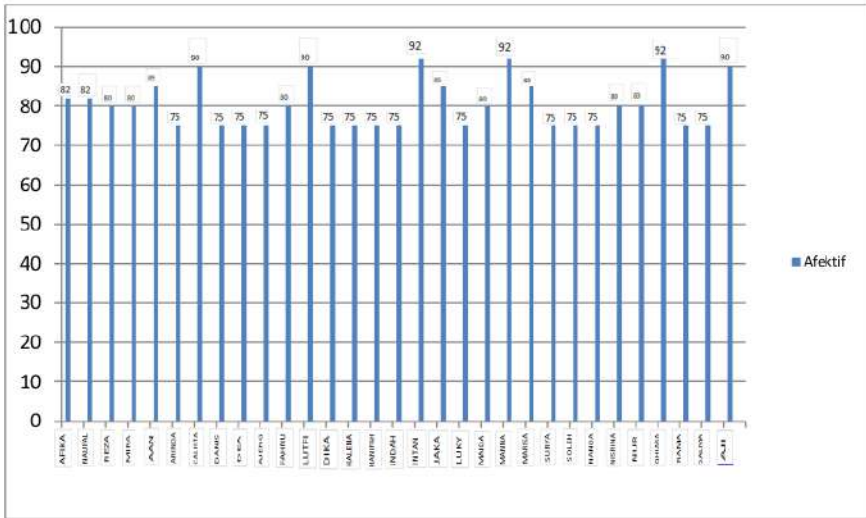
Kegiatan	Uraian Kegiatan
Game 1	• Bola pertama / bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan • Bola hasil servis lawan diterima dengan passing bawah • Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan • Menyelamatkan boleh dengan ditangkap • Maksimal 3 sentuhan, apabila ke 2 diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan • Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan / 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan • Jika bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Tetapi, jika di voli dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan digunakan (asal lewat net & masuk lapangan).
Pertanyaan	Bagaimana cara mempersiapkan passing bawah ?

Drill	Melakukan passing bawah secara bergantian sesuai dengan urutan. Cara melakukan : Peserta didik bari berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan , peserta didik pertama melakukan passing kemudian berlari menuju barisa yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya ¹²⁰
Game 2	Sama seperti game pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Desember 2024

c) Observasi

Observasi dilakukan berpedoman pada lembar observasi. Berikut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada siklus 1 dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

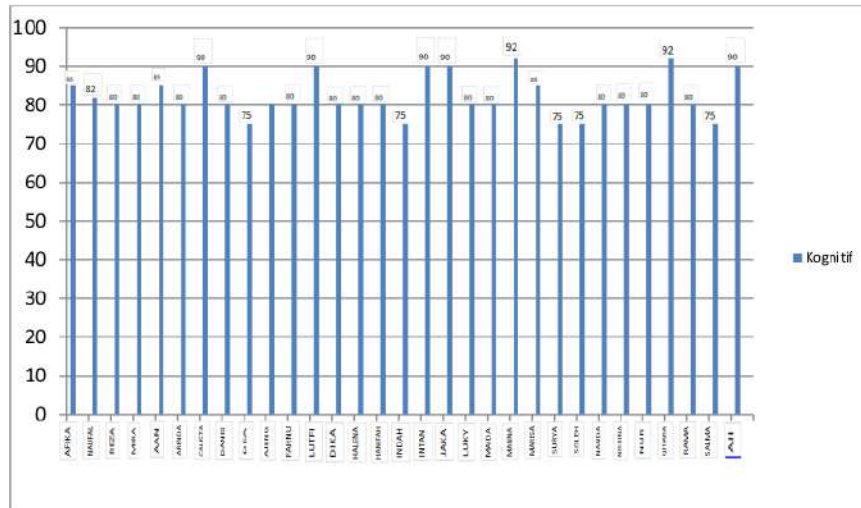
c.1.Hasil Aspek Afektif Siklus 2



Gambar 4.4 Hasil Aspek Afektif Siklus 2

Pada hasil penelitian siklus 2 untuk aspek afektif dapat ditunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target dengan minimal nilai 75.

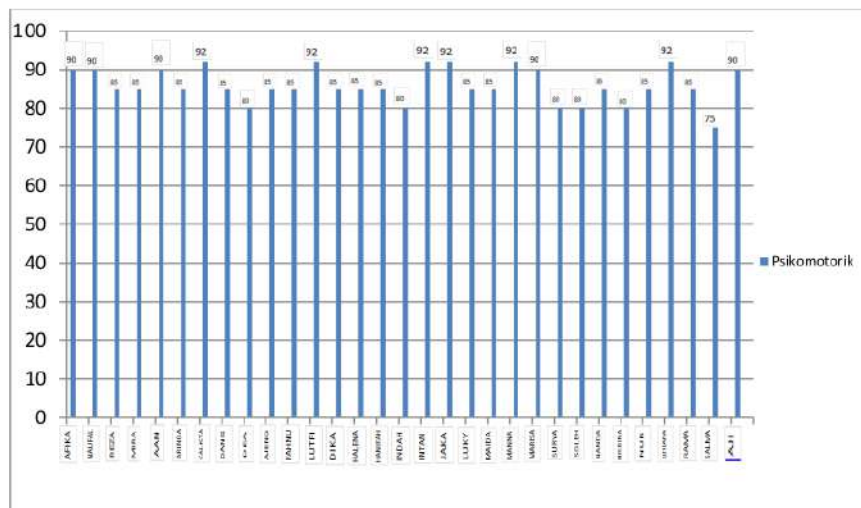
c.2. Hasil Aspek Kognitif Siklus 2



Gambar 4.5 Hasil Aspek Kognitif Siklus 2

Pada hasil penelitian siklus 2 untuk aspek kognitif dapat ditunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target dengan minimal nilai 75.

c.3. Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 2



Gambar 4.6 Hasil Aspek Psikomotorik Siklus 2

Pada hasil penelitian siklus 2 untuk aspek psikomotorik dapat ditunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi target dengan minimal nilai 75.

c.4. Hasil Keterlibatan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus 2 ini, urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu diantaranya Game 1, Question, Drill, Game 2.

73 Peningkatan Pembelajaran Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Target yang ingin Dicapai		Jumlah Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
28 Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran	31	26	83%	28	90%
Peserta didik yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		25	80,5%	30	95%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan passing bawah		24	86%	26	89%
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan passing bawah		25	80%	30	95%

56
Tabel 4.2 Hasil Keterlibatan Peserta Didik Siklus 2

Proses pembelajaran yang dilakukan di siklus 2 mengalami peningkatan. Dimana pada siklus pertama peserta didik kurang aktif dan sukar untuk dikendalikan, akan tetapi pada siklus kedua peserta lebih aktif dan antusias.

Dari hasil diatas diperoleh rata-rata 90,2% dengan predikat sangat baik (SB), dimana peroleh nilai peserta didik mengalami peningkatan lebih dari 62 75% dan peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM atau 75.

d) Refleksi

Hasil belajar dari siklus pertama sampai dengan siklus kedua mengalami peningkatan pada keterampilan passing bawah bola voli. Hasil rata-rata untuk aspek afektif yaitu 92, untuk nilai rata-rata aspek kognitif yaitu 83,2, sedangkan untuk aspek psikomotorik yaitu mendapatkan 94,2.

Hasil belajar dari siklus pertama mengalami peningkatan pada siklus kedua, sehingga hasil diperoleh berdasarkan penelitian terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 90,2% dengan predikat sangat baik (SB). Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan peningkatan lebih dari ⁵⁸ 75% dan peserta didik sudah banyak yang mendapatkan nilai diatas 75 atau KKM. Sehingga peserta didik mendapatkan predikat sangat baik (SB), maka penelitian pada siklus 2 dapat dihentikan.

C. PEMBAHASAN

Ada tiga aspek penelitian yang digunakan untuk mengetahui ²⁵ peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran passing bawah bola voli melalui model pembelajarannya TGfU yaitu aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik, sehingga hasil belajar tersebut menjadi tujuan peneliti.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di SDN Barengkrajan 1 menggunakan model pembelajaran TGfU, dimana pembelajaran dilaksanakan empat kali pertemuan dalam dua kali siklus. Dapat dilihat dari penelitian tersebut, ada beberapa faktor yang mempengaruhi ¹⁷ peningkatan hasil belajar

passing bawah bola voli, yaitu diantaranya 1) Kemampuan Peserta Didik, 2) Kondisi Sekolah, 3) Minat dan Motivasi Peserta didik, 4) Model pembelajaran yang digunakan dan dilakukan.

Hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan, dimana pada siklus 1 peserta didik kurang aktif dan sulit dikendalikan, sedangkan pada siklus 2 peserta didik lebih aktif dan antusias dalam menerima pembelajaran.

Diperoleh nilai rata-rata kelas 92 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara menyeluruh menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % siswa sudah mendapat nilai di atas 75 (KKM).

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Pada penelitian dan hasil analisis yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran passing bawah bola voli dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) bisa dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bolavoli untuk kelas VI SDN Barengkrajan 1.

Dilihat dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada proses pembelajaran, sehingga guru PJOK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga dengan menyiapkan sarana dan prasarana, dengan tujuan agar pembelajaran dapat lebih bervariasi, peserta didik lebih senang, tertarik, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

- a) Hasil penelitian ini sebagai tolok ukur dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Barengkrajan 1.
- b) Dengan hasil ini dapat sebagai acuan guru PJOK dan peserta didik untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

C. Saran

- a. Bagi peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama PJOK
- b. Bagi sekolah, agar menyiapkan dan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran PJOK
- c. Berharap peneliti dapat melanjutkan pengembangan penelitian ini.

Muhammad Dandy Istianto_PENERARAPAN PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES for UNDERSTANDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI SISWA KELAS VI SDN BARENGKRAJAN 1

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

20%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to University of KwaZulu-Natal

Student Paper

1%

2

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II

Student Paper

<1%

3

Lela Ayu Anjani, Erfan Ramadhani, Ali Fahrudin. "Efektifitas Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbasis Etnosains Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2023

Publication

<1%

4

Suwarno Suwarno, Bayu Insanistyo. "PENERAPAN LATIHAN PAPAN PANTUL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PASING BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI (Studi pada

<1%

Mata Pelajaran PJOK Kelas VI SD Negeri 9
Pagar Alam)", Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi
Pendidikan, 2021

Publication

5

Arief Nugroho Wibowo, Agus Supandi, Aster
Pujaning Ati, Dwi Narsih, Sigit Widiyarto.

"Penggunaan Metode Non Directive Dengan
Menggunakan Peta Untuk Meningkatkan
Kegiatan Dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP",
Journal on Teacher Education, 2020

Publication

<1 %

6

Ririn Cahyani AS, Ruhban Masykur, Siska
Andriani. "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PEER
LED GUIDED INQUIRY UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS
DITINJAU DARI NUMBER SMART", AKSIOMA:
Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika,
2020

Publication

<1 %

7

Submitted to Half Hollow Hills Central School
District

Student Paper

<1 %

8

Submitted to Universitas Andalas

Student Paper

<1 %

9

Ahmad Setia Budi. "Pengaruh Latihan Passing
Bawah ke Dinding dan Berpasangan
Terhadap Keterampilan Bola Voli pada Siswa
Ekstrakurikuler di SMP Negeri 13 Tanjung

<1 %

Jabung Timur", Indonesian Journal of Sport Science and Coaching, 2021

Publication

10

Nicola D. Ridgers. "Perceptions of athletic competence and fear of negative evaluation during physical education", British Journal of Educational Psychology, 06/2007

Publication

<1 %

11

Submitted to St. Ursula Academy High School

Student Paper

<1 %

12

Ari Istiadi, Esti Setiawati. "Penggunaan Model Pembelajaran ATM untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022

Publication

<1 %

13

Srikandi Octaviani. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Penerapan Media Visual Di Masa New Normal", Jurnal Amal Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

14

dokumen.tips

Internet Source

<1 %

15

Sutji Rochaminah, Nurfaida Baid, Nortje D.J. Lantang. "Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi, 2024

Publication

<1 %

16

Nuralim, Iik. "Pembelajaran keterampilan membaca dengan Picture Story book di SD Negeri 1 Majapura Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

17

www.e.diklatgarbarata.id

Internet Source

<1 %

18

Fepriyanti, Unik. "Pengembangan budaya islami untuk membentuk karakter siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Mutiara Hati Purwareja Klampok Banjarnegara", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

19

Kusmiyati Miya. "Meningkatkan Hasil Belajar Handstand Dalam Pembelajaran Penjasorkes Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI MM2 SMK N 1Miri Kabupaten Sragen Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020", Jurnal Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

20

Trimizi Trimizi, Indra Iman, Elfry Elfry. "PENGARUH PART WHOLE METHOD TERHADAP TEKNIK DASAR PASSING BAWAH BOLA VOLI", Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa, 2020

Publication

<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 21 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper | <1 % |
| 22 | Nurul Annisa, Suhardianto Suhardianto, Kurnia Rusli. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bolavoli melalui Media Target", Indonesian Journal of Physical Activity, 2022
Publication | <1 % |
| 23 | Submitted to Universitas Terbuka
Student Paper | <1 % |
| 24 | prosiding.unirow.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 25 | Muhamad Fauzie. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PASSING BAWAH DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI METODE TUTORIAL TEMAN SEBAYA", Jurnal Ilmu Keolahragaan, 2020
Publication | <1 % |
| 26 | Lisye Perina. "Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Media Dinding Di Kelas IX Siswa SMP Negeri 2 Muara Bungo", Jurnal Muara Olahraga, 2023
Publication | <1 % |
| 27 | Yusnimarniarti Yusnimarniarti. "Peningkatan Keterampilan Konstruksi dengan Pendekatan Konstruktivisme di Kelas IV SD Negeri 04 | <1 % |

28

Fudhoifah. "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pabp Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Kelas V SDN Mangunjiwan 3 Demak Tahun 2022", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023

Publication

<1 %

29

Fauzan Effendy, Yudhi Kharisma, Riki Ramadhan. "PENGUNAAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH", Jurnal Pendidikan Olahraga, 2020

Publication

<1 %

30

Lia Rohmawati, Arya Setya Nugroho. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

<1 %

31

Wing Prasetya Kurniawan, M. Anis Zawawi. "Pengenaln Permainan Tradisional GOTENG (Gobak Sodor dan Bentengan) untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas", SPORTIF, 2017

Publication

<1 %

32

Nurlev Avana Alwen Bentri Nurhizrah Gistituati. "PENERAPAN PENDEKATAN

<1 %

PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK
INDONESIA (PMRI) UNTUK MENINGKATKAN
PROSES DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI
KELAS V SDN 04/II JAYA SETIA", Jurnal Tunas
Pendidikan, 2022

Publication

33

Aida Susana. "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas VI SDN 03/X Tanjung Solok Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021", Journal on Education, 2022

<1 %

Publication

34

Asriani Sapo, Muhammad Anas, La Tahang. "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA Berbasis Levels of Inquiry untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Usaha dan Pesawat Sederhana Tingkat SMP/MTs", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

<1 %

Publication

35

Deka Ismi Mori Saputra, Rina Mariana. "MODIFIKASI BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN MINAT PADA MATERI BOLA VOLI SISWA KELAS V SD", Jurnal Muara Pendidikan, 2022

<1 %

Publication

36

Mr. Paryanto. "PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI PERMAINAN BOLA VOLI MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2020

Publication

<1 %

37

Dian Fitriani Lubis, Mashudi Mashudi, Khosmas Khosmas. "EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE NHT DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN HASIL BELAJAR SISWA", Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE), 2019

Publication

<1 %

38

Gristi Damaiyanti Parhusip, Yosep Dwi Kristanto, Partini Partini. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2023

Publication

<1 %

39

Sunoto. "Adaptasi Universitas Islam Sultan Agung (Unissula) Semarang Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring Era COVID-19 (Studi Pada Mahasiswa Unissula)",

<1 %

40

Winston - Pontoh. "Goodwill No. 1 Vol. 4 Juni 2013", JURNAL RISET AKUNTANSI DAN AUDITING "GOODWILL", 2013

Publication

<1 %

41

Maimunah H. Daud, Yuliana Yenita Mete. "Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Pembelajaran IPA Di SMPN Satap 7 Ende", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023

Publication

<1 %

42

Syaefudin, Purwanto. "Implementasi sistem penjaminan mutu internal di MI Istiqomah Sambas Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

43

Submitted to Deptford Township High School

Student Paper

<1 %

44

Lahim Lahim. "MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DI KELAS VIII SMPN 1 PUJUT", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018

Publication

<1 %

45

Syaripah Syaripah. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Pengelolaan Pembelajaran Dan Aktivitas Siswa Kelas V MIS Guppi NO.13 Tasik Malaya Curup Utara", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

<1 %

46

Wasilah Wasilah. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray pada Materi Penyelenggaraan Kekuasaan Negara di MAN 1 Banjarmasin", Jurnal PTK dan Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

47

Djoni Hartono. "Efektifitas Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa MTsN Mojoroto Kota Kediri", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2018

Publication

<1 %

48

Kurnia Rahayuningsih, Karma Iswasta Eka, Arifin Muslim. "Peningkatan Interaksi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Kooperatif Tipe TAI", Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL, 2021

Publication

<1 %

49

Lilis Suryani. "Peningkatan Kompetensi Guru Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Workshop di SDN 12/X Pemusiran Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022", *Journal on Education*, 2023

Publication

<1 %

50

Mukhlisin, Agil. "Strategi pembelajaran blended learning pada masa pandemi Covid-19 di MIN 6 Cilacap", *Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)*, 2024

Publication

<1 %

51

Raditya Esthi Wijayanti, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. "PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING BERBANTUAN BONEKA WAYANG", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2019

Publication

<1 %

52

Yohanes Bulu, Eko Rudiansyah, Khairil Akbar. "PENERAPAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VII SMP BELIAN PERMAI", *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 2020

Publication

<1 %

53

Mubarok, Laeli. "Implementasi penilaian autentik kurikulum 2013 di MI Maarif NU Karangdadap kecamatan Kalibagor kabupaten Banyumas", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

54

Titin Kuntum Mandalawati. "PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWI PUTRI KELAS III SEKOLAH DASAR", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

<1 %

55

Ari Surono, Tarto Tarto. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022

Publication

<1 %

56

Noviya Ekasanti. "PENGUNAAN MEDIA LAGU DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI TINGKAT MADRASAH ALIYAH", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

57

Nur Moh Kusuma Atmaja, Kurnia Dyah Anggorowati. "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKTAKRAW SEBAGAI

<1 %

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BAGI
SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR", Jurnal
Pendidikan Olahraga, 2019

Publication

58

www.gurusiana.id

Internet Source

<1 %

59

Agus Hariwibowo, Dony Kristiawan.
"PENGARUH PENGGUNAAN METODE PAKEM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
SMK PGRI MEJAYAN PADA MATA PELAJARAN
ALAT UKUR ELEKTRONIKA", JUPITER (JURNAL
PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO), 2016

Publication

<1 %

60

Jon Helmi. "THE PRINCIPAL'S LEADERSHIP
STYLE IN IMPROVING TEACHER
PERFORMANCE", AL-ISHLAH: Jurnal
Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

61

Andri Asmizal, Erick Prayogo Walton, Sinta
Naviri. "Penggunaan Media Bola Plastik
Terhadap Hasil Belajar Pasing Bawah Bola Voli
Pada Siswa Sekolah Dasar (Literatur Review)",
Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan
Indonesia, 2024

Publication

<1 %

62

Aulya Ilsa, Farida F, Mardiah Harun.
"Pengembangan Video Pembelajaran dengan

<1 %

Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

63

Danang Jatmiko, Rusmawan Rusmawan, Kensi Jati Hananingrum. "Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Model Problem Based Learning Materi Skala Pada Siswa Kelas V", Paedagogie, 2023

Publication

<1 %

64

Erfitra Rezqi Prasmala. "MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) DIPADU PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BEKERJA ILMIAH DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X-A1 SMAN 2 MALANG", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2016

Publication

<1 %

65

Fitriyanti Fitriyanti, Farida F, Ahmad Zikri. "Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

<1 %

66

Rochana Ulfiati Fadilah. "Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Kediri Di Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019", Journal of Sharia Economics, 2019

Publication

<1 %

67

Yuni, Isnaeni. "Pembelajaran Ips Tema Kewirausahaan Melalui Market Day Kelas VI Di SD IT Alam Harapan Ummat Purbalingga", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

68

Agus Ahmad Durri, Hendri Raharjo, Arif Muchyidin. "Applications of Mathematics Charged Islamic Values by Using Macromedia Flash and Camtasia", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2016

Publication

<1 %

69

Desty Carroline, Irdam Idrus, Yennita Yennita. "PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA-BIOLOGI PADA KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS VII", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2019

Publication

<1 %

70

Riza Gustina, Amrul Bahar, Hermansyah Amir. "PENGEMBANGAN BUKU SAKU KIMIA BERBASIS MIND MAPPING MATERI HIDROLISIS GARAM KELAS XI MIPA SMAN 1 BENGKULU TENGAH", Alotrop, 2021

Publication

<1 %

71

Sri Kardana. "MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN

<1 %

HASIL BELAJAR MATERI BENTUK ALJABAR", JURNAL DIKDAS BANTARA, 2019

Publication

72

Ulva Dwi Valencia, Syafdi Maizora, Agus Susanta. "EFEKTIFITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS GUIDED DISCOVERY LEARNING PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP NEGERI 1 BENGKULU TENGAH", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2019

Publication

<1 %

73

Yoan Darul, Satrio Budi Wibowo, Mudaim Mudaim. "Perbedaan Aktifitas dalam Pembelajaran di Tinjau dari Locus Of Control", Counseling Milenial (CM), 2022

Publication

<1 %

74

Zailan Taslim. "Meningkatkan Keterampilan Servis Atas Dalam Permainan Bola Voli dengan Pendekatan Pembelajaran Drill", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020

Publication

<1 %

75

Deden Rahmat, Ribut Wahidi. "Pengaruh Pembelajaran Passing Berpasangan Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli", JUARA : Jurnal Olahraga, 2018

Publication

<1 %

76

Melisa Mutiara Lestari Puloo, Abdul Wahab Abdullah, Tedy Machmud. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN PROBLEM-CENTERED LEARNING PADA POKOK BAHASAN TEOREMA PYTHAGORAS", Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi, 2021

Publication

<1 %

77

Muhammad Gazalidin Ul haq, Izlan Sentryo. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FPB DAN KPK DI KELAS V SD NEGERI 10 KABANGKA", Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 2019

Publication

<1 %

78

Weni Angrawati, M. Djaswidi Al Hamdani. "Penggunaan Metode Pembelajaran Inside-Outside Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Cintanagara, Jatinagara, Kabupaten Ciamis)", Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2018

Publication

<1 %

79

Eliwardi Eliwardi. "Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tolak peluru melalui

<1 %

pendekatan metode bermain bola karet pada siswa kelas VI SDN. 04 Nanggalo Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2018

Publication

80

Submitted to IAIN Metro Lampung

Student Paper

<1 %

81

Lilian Makahity, Wilmintjie Mataheru, Juliana Selvina Molle. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK DI KELAS VII SMP", Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti, 2024

Publication

<1 %

82

Okta Wulandari, Yennita Yennita, Irdam Idrus. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2020

Publication

<1 %

83

Raden Sugeng Heru Prayitna. "Pembelajaran STAD meningkatkan motivasi dan prestasi belajar memprogram mesin CNC", Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 2018

<1 %

84

Rika Yahya, Febi Kurniawan, Rustam Efendi. "Penggunaan Pembelajaran Cooperative Learning Permainan Bola Voli Dalam Meningkatkan Hasil Passing", Journal Coaching Education Sports, 2020

Publication

<1 %

85

Safnowandi Safnowandi. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Literasi Sains Siswa", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021

Publication

<1 %

86

Sony Irianto. "PENINGKATAN SIKAP PERCAYADIRI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SQUARE", JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora), 2020

Publication

<1 %

87

download.garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

88

ikeyuliastuti.com

Internet Source

<1 %

89

Arum Sulastri. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar",

<1 %

90

Juwariyah. "Implementasi manajemen berbasis Madrasah di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal 03 Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

91

Margono Margono. "Upaya Mengatasi Kesulitan Memahami Bacaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Studi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

92

Muh Ishak, Sahabuddin, Hikmad Hakim. "Hubungan Antara Kemampuan Bergerak Dan Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli", Indonesian Journal of Physical Activity, 2024

Publication

93

Sarah Sahetapy, Zainab Rery, Anggar Purwanty Idris. "PENINGKATAN PEMAHAMAN

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

ISI CERPEN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN WORD SQUARE PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 69 AMBON",
PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan
Dinamika Pendidikan, 2020

Publication

94

Solehah Solehah, Riyanto Riyanto.
"Penerapan Metode Mind Mapping Dan
Model Student Facilitator And Explaining
(Sfae) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Kelas VIII A Pada Materi Sistem
Respirasi Di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3
Malang", Jurnal Edukasi Matematika dan
Sains, 2017

Publication

95

Tarsim. "Implementasi Edugame Dalam
Pembelajaran Bahasa Bahasa Jawa Di MI
Ma'arif Teluk Banyumas", Institut Agama
Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

96

Tri Handoko, Bangkit. "Penilaian Kinerja
Kepala Madrasah (PKKM) dalam perspektif
Total Quality Management (TQM) di MAN 2
Banyumas.", Universitas Islam Negeri
Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

97

Ahmad Suherly Dina Saputra, Muhamad
Syamsul taufik. "Korelasi Antara Motor Ability

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

Dengan Keterampilan Dasar Bermain Bola Voli Pada Siswa Berusia 18-19", MAENPO, 2019

Publication

98

Ati Lasmanawati. "PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA POKOK BAHASAN TURUNAN FUNGSI BERDASARKAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI. MIA-4 SMA NEGERI 1 SUNGAILIAT", Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2018

Publication

99

Fahmi Hadi Sebila, Nurlan Kusmaedi, Tite Juliantine. "Penerapan Teaching Game for Understanding terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli", Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2020

Publication

100

Fitayatul Hidiyah. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2022

Publication

101

Hidayat, Budi. "Pengaruh Kompetensi dan Komitmen Guru Terhadap Kinerja Guru Pai di SD Negeri Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023

Publication

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

-
- 102 Januar Abdilah Santoso, Wiranto Wiranto, Jeane Betty Kurnia Jusuf. "Pengaruh Metode Part and Whole (PnW) terhadap Hasil Latihan Renang Gaya Bebas", JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA, 2024
Publication <1 %
-
- 103 L. MOH. ZAKI HARDI. "UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PRAYA DENGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN INDIVIDUAL PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018
Publication <1 %
-
- 104 Miftahul Alimin. "STRATEGI PEMBELAJARAN PAI DALAM KONTEKS IMPLEMENTASI NILAI-NILAI RELIGIUS DI SMP ALAM BANYUWANGI ISLAMIC SCHOOL", LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 2020
Publication <1 %
-
- 105 Mochammad Gilang Khuromadhan, Bambang Ismaya, Akhmad Dimyati, Deden Akbar Izzuddin. "The Perception Among Students of Sunan Gunung Jati Karawang Vocational School on Learning of VolleyBall", Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 2021
Publication <1 %
-

- | | | |
|-----|--|------|
| 106 | Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, Sandi Budiana. "PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA", JPPGuseda Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 2020
Publication | <1 % |
| 107 | Muhammad Nurhusain. "EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE ROTATING TRIO EXCHANGE DALAM PEMBELAJARAN LOGARITMA", Journal of Honai Math, 2021
Publication | <1 % |
| 108 | Nafi'ah, Khoirotun. "Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar dalam penguatan profil pelajar Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyumas", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024
Publication | <1 % |
| 109 | Nova Ariyanti, Sunarti Sunarti. "Peningkatan Keaktifan, Sikap Percaya Diri, dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Tipe STAD", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022
Publication | <1 % |
| 110 | Priyanto, Adun. "Manajemen Pembelajaran Matematika Berbasis Religius Dan Lingkungan (Ecomathrigi) Pada Peserta Didik | <1 % |

111

SITI THUHPATUL ANWARIAH. "UPAYA
PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL PADA
MATERI EKOSISTEM KELAS X", Cocos Bio,
2023

Publication

112

Tiara Ratna Sari, Henny Dewi Koeswanti.
"Upaya meningkatkan keterampilan menulis
deskripsi dengan model pembelajaran PBL
perbantuan media Porshu pada siswa kelas II
SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga", Jurnal
Genre (Bahasa, Sastra, dan
Pembelajarannya), 2023

Publication

113

Wa Ode Hasriani, Muhammad Anas, La
Sahara. "Penerapan Model Pembelajaran
Berbasis Masalah Berbantuan Pictorial Riddle
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif
dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik
pada Materi Pokok Elastisitas dan Hukum
Hooke Kelas XI IPA2 SMA Negeri 1 Loghia",
Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

114

Wachid Nugroho. "Pendekatan Inquiry Model
Drill and Practice Berbasis Aplikasi Moodle

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

Berbantuan Video Youtube untuk
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar
Peserta Didik pada Materi Limit Fungsi",
JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2020

Publication

-
- 115 Wahyu Kusuma, Murti Sumeni, Fida Chasannatun. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Melalui Pendekatan TaRL dan Model PjBL pada Kelas V SDN 02 Tawangrejo dalam Mata Pelajaran IPAS", MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2024 <1 %
- Publication
-

- 116 Yayan Srinatriyo. "Produksi bioetanol menggunakan ketela pohon dan ubi jalar melalui destilasi refulk", Jurnal Mesin Nusantara, 2019 <1 %
- Publication
-

- 117 abkhatami.blogspot.com <1 %
- Internet Source
-

- 118 dilmil-semarang.go.id <1 %
- Internet Source
-

- 119 jurnal.unismuhpalu.ac.id <1 %
- Internet Source
-

- 120 lp3m.unand.ac.id <1 %
- Internet Source
-

- 121 Alif Putra Pradana, M.E. Winarno. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Strategi Kombinasi antara Massed Practice dan Distributed Practice Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli", JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA, 2024
Publication
-
- 122 Awit Mangesti Darmastuti, Novita Erliana Sari, Fitriana Novarina. "Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas 5", MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2024
Publication
-
- 123 Dina Indriana. "Evaluasi Pembelajaran dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Arab", al-Ittihad : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab, 2018
Publication
-
- 124 Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsren II Krian", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2018
Publication
-
- 125 Fauziah Nur'aini Afifah, Lakshita Setiowati, Twigy Eva Audry, Yemi Kuswardi, Sumarni

Sumarni. "Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Peserta Didik",
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

126

Mrs. Yulianti. "PENINGKATAN MINAT BELAJAR PROSES INDUSTRI KIMIA MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN MODEL PASA (PECTURE AND STUDENT ACTIVE)", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

127

Dian Pujiyanto, Bayu Insansityo, Syafrial. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament", Journal Coaching Education Sports, 2021

Publication

<1 %

128

Helma Nadyah Harahap, Oking Setia Priatna, M Kholil Nawawi. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA 1 CURUG", Jurnal PGSD, 2019

Publication

<1 %

129

Muhamad Azwan, Yulia Ratimiasih, Bertika Kusuma Prastiwi. "ANALISIS KETERAMPILAN PASSING BAWAH BOLA VOLI PADA SISWA

<1 %

130

Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa
Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan
MI", AR-RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar,
2018
Publication

<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off