

**PENERAPAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 4
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJAS



OLEH:

Nur Aziz Bachtiyar
18.1.01.09.0031

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh:

Nur Aziz Bachtiyar
18.1.01.09.0031

Judul:

**PENERAPAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 4
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJAS FIKS UN
PGRI Kediri

Tanggal

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or
NIDN.0703098802

Rendhitya Prima Putra, M.Pd
NIDN. 07066078801

Skripsi oleh:
Nur Aziz Bachtiyar
18.1.01.09.0031

Judul:
**PENERAPAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 4
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJAS FIKS UN PRI Kediri
Pada tanggal

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Nur ahmad Muharram, M.Or _____
2. Penguji I : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd _____
3. Penguji II : Rendhitya Prima Putra, M.Pd _____

Mengetahui

Dekan FIKS,

Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or
NIDN. 0703098802

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : **Nur Aziz Bachtiyar**

Jenis kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. lahir :

Fak/Jur./Prodi : FIKS/S1 PENJAS

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan,

Nur Aziz Bachtiyar
18.1.01.09.0031

Motto:

"“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” — (QS. Al-Insyirah: 6)."

Saya persembahkan karya ini untuk:

- Dengan rasa syukur yang mendalam, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:
 1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan dalam setiap langkah hidupku.
 2. Ayah dan Ibu tercinta, yang dengan kasih sayang, doa, dan pengorbanan tak terhingga telah menjadi sumber semangat dan kekuatan.
 3. Saudara-saudaraku tersayang, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat dalam suka maupun duka.
 4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen, atas ilmu, bimbingan, dan dedikasi yang telah membentuk pemahaman dan kedewasaan berpikir.
 5. Sahabat seperjuangan, yang selalu hadir dalam proses panjang, suka duka, dan dinamika penyusunan skripsi ini.
 6. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat aku bertumbuh, belajar, dan menempa diri..

Abstrak

Nur Aziz Bachtiyar: PENERAPAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 4 TAHUN AJARAN 2024/2025. Skripsi, PENJAS, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : Hasil Belajar, Bolavoli, *TGfU*.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar dalam permainan bolavoli melalui penerapan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas V SD Negeri SDN Sukorame 4 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, terdiri empat tahap dalam setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri SDN Sukorame 4 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri atas 10 peserta didik putra dan 10 peserta didik putri. Teknik pengumpulan data dengan tes dan observasi. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang terjadi pada prasiklus atau data awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada data awal diperoleh hasil belajar aspek pengetahuan yaitu 4 peserta didik tuntas dan siklus I jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 19 peserta didik, pada aspek *Teaching Games for Understanding* yaitu 6 peserta didik mendapat kategori Baik (B) dan siklus I jumlah peserta didik yang mendapat kategori Sangat Baik (A) atau Baik (B) meningkat menjadi 19 peserta didik, pada aspek keterampilan permainan bolavoli bolavoli yaitu 4 peserta didik tuntas dan siklus I jumlah peserta didik yang tuntas meningkat yaitu 8 peserta didik. Target tercapai di siklus II sebanyak 20 peserta didik atau 100% tuntas pada aspek pengetahuan, 20 peserta didik atau 100% mendapat kategori A atau B pada aspek *Teaching Games for Understanding*, 19 peserta didik atau 95% tuntas pada aspek keterampilan permainan bolavoli. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan tindakan penerapan *Teaching Games for Understanding*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi “PENERAPAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 4 TAHUN AJARAN 2024/2025” dapat disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini disampaikan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Weda, M.Pd., selaku kepala program studi Pendidikan Jasmani Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku dosen pembimbing pertama skripsi.
5. Bapak Rendhitya Prima Putra, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua skripsi.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian terkait selanjutnya.

Kediri,

Nur Aziz Bachtiyar

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	6
G. Hipotesis Tindakan	7
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Bolavoli	9
2. Teknik Dasar Bolavoli	10
3. Perlengkapan Permainan Bolavoli	12
4. Belajar dan Pembelajaran	18
5. Gaya Mengajar	25
6. Hasil Belajar	27
7. Model Pembelajaran Kooperatif	32
8. Karakteristik Siswa Kelas V SD	41
9. Model <i>TGfU</i> dalam Pembelajaran Passing Bawah	42

	B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	43
	C. Kerangka Berpikir	44
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Subjek dan <i>Setting</i> Penelitian	46
	B. Prosedur Penelitian	46
	C. Instrumen Pengumpulan Data	49
	D. Teknik Analisis Data	50
	E. Rencana Jadwal Penelitian	51
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Selintas <i>Setting</i> Penelitian.....	52
	B. Deskripsi Temuan Penelitian	52
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan	82
	B. Implikasi	83
	C. Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA	85
	Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1 : Batang Tubuh Gaya Inklusi	28
2 : Anatomi Alat bantu	29
3 : Rencana Penelitian Tindakan Kelas	38
4 : Teknik Pengumpulan Data Penelitian	39
5 : Persentase Target Capaian	41
6 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas	42
7 : Hasil Belajar Prasiklus Passing Bawah Bolavoli	46
8 : Hasil Belajar Siklus I	57
9 : Hasil Belajar Siklus II	66
10 : Hasil Belajar PraSiklus Siklus I dan Siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1 : <i>Sikap awal passing bawah</i> 10
2 : Sikap pelaksanaan passing bawah 11
3 : Sikap akhir passing bawah 11
4 : Lapangan Bolavoli 13
5 : Net Bolavoli 14
6 : Bola voli 15
7 : Kerangka Berpikir 36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara umum dan merupakan salah satu upaya untuk menjadikan peserta didik menuju ke arah yang dicita-citakan sesuai dengan tujuan nasional. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kemampuan gerak dasar, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan dalam pendidikan tidak hanya pada aspek jasmani saja tetapi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Diharapkan dalam ketiga aspek tersebut dapat seimbang dan juga melengkapi. Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes meliputi permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, aktifitas senam, aktifitas ritmik, aktifitas air, dan pendidikan luar kelas. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, keterampilan lokomotor, non meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri.

Permainan bolavoli sebagai salah satu materi permainan bola besar pilihan dalam pembelajaran penjasorkes dalam pelaksanaannya harus mengacu pada muatan tujuan pendidikan di antaranya mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik oleh kaum wanita maupun kaum pria. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai sarana untuk pembentukan individu secara harmonis antara perkembangan jasmani dan rohaninya. Prestasi pemain bolavoli akan baik bila jasmani dan rohani saling berkaitan di dalam gerakan-gerakan bermain, dengan bermain bolavoli akan berkembang secara baik. Dalam permainan bolavoli ini terdapat beberapa teknik dasar yang harus dan mutlak untuk di kuasai oleh seorang pemain karena dengan penguasaan beberapa teknik dasar tersebut, maka permainan bolavoli dapat terlaksana dengan baik dan benar, adapun beberapa teknik dasar yang dimaksudkan yaitu *servis*, *passing atas*, *passing bawah*, *smash*, dan juga *block*.

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran yaitu berdasarkan observasi yang dilakukan hari Kamis, 2 Maret 2025 pada siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun

Ajaran 2024/2025, dapat diketahui bahwa kurangnya variasi dalam model mengajar juga mengakibatkan dari jumlah 23 siswa, hanya 12 siswa yang mampu melakukan gerakan passing bawah bolavoli dengan nilai lebih dari KKM yaitu 75 dan 11 siswa masih belum tuntas dengan nilai kurang dari 75. Padahal sesuai dengan KKM SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025 ketuntasan minimal di sekolah tersebut adalah 75. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya siswa tidak tertarik terhadap materi passing bawah dalam permainan bolavoli, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan faktor perencanaan, pengemasan, dan penyajian pembelajaran yang kurang menarik. Kemudian dalam pembelajaran siswa mengelompok pada teman terdekatnya dan beberapa siswa terlihat duduk ditepi ketika tidak melakukan gerakan, siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025 masih banyak yang mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar passing bawah bolavoli. Hal tersebut disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih konvensional yang menekankan pada penguasaan teknik dengan sistem latihan yang berulang - ulang, sehingga sering kali siswa harus menunggu giliran dalam melakukan praktik passing bawah bolavoli. Dalam pembelajaran passing bawah bolavoli di SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025 guru dalam pemberian materi kepada siswa kurang, dan berdampak pada minimnya pengetahuan siswa tentang teknik passing bawah bolavoli yang baik dan benar. Disebabkan kurangnya pemahaman dan intensitas tatap muka yang terbatas. Sering kali siswa dalam melakukan passing bawah tidak tepat pada sasaran, sikap pelaksanaan passing bawah gerakan siku pada saat mendorong bola tidak lurus dan perkenaan yang kurang tepat serta minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar pun kurang yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan tidak maksimal. Berdasarkan data sekunder yang dibuat oleh guru penjaskes yang di dapat dari sekolah menunjukkan pembelajaran yang tertuang dalam RPP yaitu metode pembelajaran demonstrasi, permainan, resiprocal dan di dalam data primer yang diperoleh melalui observasi langsung pelaksanaan pembelajaran di lapangan ternyata dari pembelajaran yang ada di RPP hanya metode demonstrasi. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar kurang optimal karena pembelajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari data tersebut guru hanya melakukan metode demonstrasi dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa tidak rileks dan kurang aktif, kurang berinteraksi dan siswa kurang bisa mengeksplorasi dirinya dalam belajar dengan sesama teman anggota kelas, hal ini membuat siswa pasif

serta pembelajaran tidak heterogen. Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktifitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai pembelajaran. Penggunaan tipe TGfU (*Student Teams Achievement Divisions*) akan menuntut kreatifitas guru penjas untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

Adapun keunggulan model pembelajaran ini yaitu: 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk meng-ekspresikan”. Pembelajaran seperti ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya, siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Jadi, hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam model kooperatif tipe *TGfU*.

Kendala-kendala yang di hadapi siswa dalam belajar gerak passing bawah bolavoli, maka harus dicari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu guru lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran, pembentukan kelompok secara heterogen agar siswa yang lebih cepat memahami bisa membantu temannya yang kesulitan, kemudian pemberian motivasi dari guru dan teman satu kelompok yang dapat menambah rasa percaya diri siswa.. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGfU*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 4 Tahun Ajaran 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi masalah umum dari penelitian ini adalah kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran Passing Bolavoli. Salah satu

penyebabnya adalah karena model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik siswa yang menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mencoba dan mengakibatkan siswa tidak memiliki pengalaman yang cukup banyak dalam mencoba keterampilan gerak dasar passing bawah bolavoli yang ditugaskan oleh guru. Salah satu solusi yang cukup tepat ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Dalam kegiatan belajar mengajar sebaiknya guru lebih kreatif dalam menyusun rencana pembelajaran, pembelajaran harus lebih bervariasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Masalah umum di atas selanjutnya dirinci dalam bentuk point – point masalah yang terjadi di SDN Sukokrame 4 adalah :

1. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani pada passing bawah bolavoli yang tidak luput dari faktor-faktor penyebabnya salah satunya karena kurang menariknya kegiatan pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Dalam satu kelas siswa heterogen, ada siswa yang menyukai ada pula yang tidak menyukai pembelajaran bolavoli, sehingga saat pembelajaran berlangsung ada siswa yang aktif dan ada juga yang pasif dalam mengikuti pembelajaran, ini menjadi kesulitan bagi guru dalam menyampaikan materi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan, yaitu: model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions(TGfU)* yang belum diterapkan sesuai dengan karakter siswa pada proses pembelajaran passing bawah bolavoli pada siswa Kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions(TGfU)* pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar passing bolavoli pada siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025 ? “

Definisi operasional variabel sebagai berikut :

1. *Student Teams Achievement Divisions(TGfU)*

Student Teams Achievement Divisions (TGfU) adalah model pembelajaran yang sangat melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok yang heterogen (tingkat prestasi, jenis kelamin, budaya, dan suku) yang terdiri dari 4-5 siswa. Kegiatan pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025 yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap, setelah siswa mendapat pembelajaran dengan menggunakan alat bantu.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan :

Untuk meningkatkan hasil belajar passing bolavoli dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions(TGfU)* pada siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Kegunaan Penelitian

Masalah dalam penelitian ini perlu diteliti dan diharapkan dapat memberikan manfaat:

- 1) Bagi siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025.
 - a) Menciptakan susasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
 - b) Dapat meningkatkan minat dan kemampuan serta dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi Passing materi pokok Bolavoli.
- 2) Bagi guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SDN Sukokrame 4 .
 - a) Untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dalam pembelajaran PJOK agar dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.
 - b) Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional terutama dalam penerapan media pembelajaran dan alat bantu dalam pembelajaran PJOK.
 - c) Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (TGfU)* dalam pelajaran PJOK yang akan dilakukan.
- 3) Bagi SDN Sukokrame 4 .

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk perbaikan pembelajaran terhadap siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Passing bawah Bolavoli agar dapat meningkatkan kualitas siswa.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions(TGfU)* dapat meningkatkan hasil belajar passing bolavoli siswa kelas V SDN Sukokrame 4 Tahun Ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suriatno dan Rusdiana Yusuf. (2020). MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR. *JOURNAL SPORT SCIENCE, HEALTH AND TOURISM OF MANDALIKA (JONTAK)* e-ISSN 2722-3116, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.36312/jontak.v1i2.233>
- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Ajayati, T. (2017). The learning model of forearm passing in volleyball for junior high school. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 2(2), 218–223.
- Amidjaja, A., Kurniasari, A. F., & Ekawati, N. I. (2021). *Buku Panduan Peserta didik: Belajar dan Bermain Berbasis Buku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anderson, D. (2018). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka.
- Arfa, M., Akhmad, I., & Nugraha, T. (2019). Different Effects Between Cooperative and Sociometric Learning on Lower Passing Learning Outcomes in Volleyball Games of Grade VIII Students at SMP Negeri 14 Medan. In 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership. *Atlantis Press*, 81–84.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Sport Science*, 20(2), 97–106. <https://doi.org/10.24036/jss.v20i2.48>
- Beutelstahl, D. (2018). *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pionir Jaya.
- Budiarti, W. W., Hanif, A. S., & Samsudin, S. (2019). Volleyball Smash Learning Model for Middle School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 2(4), 239–244.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran - Google Books*.

https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover

- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34–50.
- Handayani, D. N. S., Pramudya, Y., Suparwoto, S., & Muchlas, M. (2018). The Application of Scilab Software in Frequency Mode Simulation on the Circular Membrane. *Journal of Physics: Theories and Applications*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.20961/jphystheor-appl.v2i2.31274>
- Hergenhahn, B.R., Olson, M. H. (2018). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Kencana Prenada Media Group.
- Hidayat, I. (2018). *Biomekanika: Pendekatan Sistem Pembelajaran Gerak*. Bandung: Program Pasca sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Y. . (2018). *belajar dan pembelajaran pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Jariono, G., Fachrezzy, F., & Nugroho, H. (2020). Application of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improving the Physical Exercise Students Volleyball at Junior High School 1 Sajoanging. *Journal of Research in Business, Economics, and Education*, 2(5), 1019–1026.
- Khairul, A., Syibran, M., & Syarifah, R. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87.
- Komara, E. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., A. (2022). Effectiveness of the Type of Feedback on Learning to Pass in Volleyball. *Journal of Motor Learning and Development*, 1(Aop), 1, 1–16.
- M Yamin. (2018). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada press.
- Mark K Smith, D. (2019). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia*. Jogjakarta: Mirza

Media Pustaka.

- McBrien, J. L., & Brandt, R. S. (2018). *The Language of Learning: A Guide to Education Terms*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Muchlisin, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Augmented Reality Alat Uji Kuat Tekan Beton. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 8(1).
- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Atas melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB)*, 5(2), 103–107.
- Muharram, N. A., & Putra, R. P. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri*.
- Muharram, nur ahmad, & Lusianti, S. (2017). PENGEMBANGAN TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNARUNGU KATEGORI RINGAN DI SLB B KOTA KEDIRI TAHUN 2017. *Peran Konseling Dalam Meningkatkan Strategi Pemberdayaan Masyarakat Menuju Indonesia Emas 2045*, 57–69. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Muharram, N. A. (2020). PARADIGMA PENDIDIKAN KRITIS DITINJAU DARI PERSPEKTIF PENDIDIKAN JASMANI DIMASA PANDEMI COVID 19. In *Bunga Rampai*.
- Muharram, Nur Ahmad, Suharjana, S., Irianto, D. P., Suherman, W. S., Raharjo, S., & Indarto, P. (2023). Development of Tenda IOT174 Volleyball Learning to Improve Cognitive Ability, Fighting Power and Sportivity in College Students. *Physical Education Theory and Methodology*, 23(1), 15–20. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2023.1.02>
- Munasifah. (2019). *Bermain Bola voli*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Rahyubi, H. (2017). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rahyubi, H. (2018). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sagala, S. (2018). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Sukiri, S., Susanti, D., & Umar, F. (2023). Sosialisasi Aplikasi

- Android sebagai Materi Ajar Gerak Dasar Lokomotor bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6613>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspectives, 6th. Edition*. New York: Pearson Education Inc.
- Sgrô, F., Barca, M., et., A. (2020). Assessing the effect of different teaching strategies on students' affective learning outcomes during volleyball lessons. *Journal of Physical Education and Sport*, 20, 2136-2142, 20, 2136–2142.
- Sudjana, N. (2018). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Elanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 64–73.
- Tarigan, E. S., Bambang P., & A. R. (2018). Implementation of physical education learning in pascal secondary school, hanoi, vietnam. *Journal of Physical Education, Health and Sport.*, 5(2), 73–76.
- TC Mutohir, et, A. (2013). *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Zainuddin, Z. (2019). Exploring the Potential of Blended Learning and Learning Management Systems (LMSs) for Higher Education in Aceh. *Englisia Journal*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/ej.v2i2.287>