

## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Teaching Game For Understanding* Materi Bola Voli Kelas X SMA IMBS Samarinda**

**Imam Wahyudi**

Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur  
E-mail: imamw2097@gmail.com

**Jeane Betty Kurnia Jusuf**

Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur  
Email: jbkj567@umkt.ac.id

**Januar Abdilah Santoso**

Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur  
Email: jas970@gmail.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah dalam permainan bola voli pada peserta didik kelas X SMA IMBS Samarinda tahun ajaran 2022/2023 melalui pendekatan *Teaching Game for Understanding*. Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif yang melibatkan populasi peserta didik kelas X SMA IMBS Samarinda tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah sampel sebanyak 21 orang. Data penelitian ini terdiri dari hasil tes keterampilan hand pass bola voli yang diukur menggunakan sub-maintenance pada semua sampel. Analisis statistik dilakukan dengan menggunakan SPSS pada taraf signifikansi 90% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teaching Game for Understanding* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa SMA IMBS Samarinda. Dalam kategori tinggi, terdapat 19 peserta didik (90%), kategori sedang 1 peserta didik (5%), dan kategori rendah 1 peserta didik (5%). Secara umum, pengaruh metode pembelajaran *Teaching Game for Understanding* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA IMBS Samarinda didominasi oleh kategori tinggi. Uji statistik menunjukkan bahwa nilai  $t$  ( $t$ -value) sebesar -13,045 jauh lebih tinggi daripada nilai  $t$  tabel yang didapatkan dengan reliabilitas alpha sebesar 0,05 ( $t$ -table = 1,729). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teaching Game for Understanding* secara signifikan mempengaruhi pemahaman siswa dalam servis bola voli.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, Servis Bawa, Bola Voli, *Teaching Game for Understanding*, Metode Pembelajaran

### **PENDAHULUAN**

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia sangatlah besar untuk meningkatkan posisi mereka melalui pengembangan potensi individu. Tingkat kualitas sumber daya manusia sangat

bergantung pada tingkat kualitas pendidikan yang diterima, karena ini menjadi faktor utama dalam kelangsungan bangsa di tengah persaingan global yang cepat. Menurut Fadli (2017: 216), Pendidikan yang berkualitas diharapkan dan dibutuhkan oleh

semua pemangku kepentingan pendidikan. Orang tentu suka belajar di institusi dengan standar yang baik. Oleh karena itu lembaga pendidikan harus mampu memberikan pelayanan yang unggul dan berkualitas agar tetap kompetitif dan tidak kalah bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya .

Pendidikan adalah kegiatan yang dipikirkan dan direncanakan dengan baik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif memenuhi potensi dirinya. Ini termasuk mengembangkan aspek-aspek seperti kekuatan mental keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan kemampuan yang berguna bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Di Indonesia, Perkembangan pendidikan meliputi jenis dan jenjang pendidikan. Dengan kata lain, upaya pembangunan pendidikan di negara ini melibatkan beragam jenis dan tingkat pendidikan yang ada. Semua jenis dan jenjang pendidikan harus memberikan kontribusi penting bagi pembangunan negara. Salah satu mata pelajaran yang harus memberikan kontribusi bagi pembangunan negara adalah pendidikan jasmani. (Latifa 2021: 2141)

Pendidikan Jasmani merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara menyeluruh, dengan tujuan Mengembangkan berbagai aspek seperti kebugaran jasmani, keterampilan motorik, berpikir kritis, keterampilan sosial, berpikir logis, stabilitas emosi, tindakan moral, pola hidup sehat dan kesadaran lingkungan yang bersih melalui berbagai kegiatan yang dipilih secara fisik dan terencana secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. untuk mencapai (Ali Maksun, 2008: 7).

Peran guru pendidikan jasmani memiliki kepentingan strategis dalam membimbing pembelajaran siswa di sekolah. Guru pendidikan jasmani harus memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan untuk mendukung siswa dalam situasi belajar

yang kondusif, relevan, menarik dan sesuai untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan mereka. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mampu mengajarkan berbagai keterampilan, teknik, dan strategi gerak dasar dengan menggunakan berbagai alat dan alat olahraga. Tidak hanya itu, penting juga untuk menginternalisasi nilai-nilai seperti sportivitas, jujur, dan kerjasama kepada siswa. Setiap kegiatan yang diberikan dalam pengajaran perlu diarahkan melalui pendekatan didaktik-metodik agar tujuan pengajaran dapat dicapai dengan efektif.

Beberapa permainan olahraga dalam kategori bola voli termasuk dalam mata pelajaran senam, olahraga dan kesehatan. Menurut Ginanjar Atmasubrata (2012:50), bola voli adalah "permainan olahraga yang dimainkan oleh dua tim lawan, dengan enam pemain di setiap tim. Selain itu, ada juga varian permainan bola voli pantai dengan hanya dua pemain di setiap tim."

Salah satu aspek pembelajaran bola voli adalah memiliki materi servis bawah adalah teknik memukul permukaan area penalti dengan tangan dari bawah untuk memutar bola dalam permainan. Menurut Sudarmono Trisno Bagus Prasetyo, operan rendah berarti operan dilakukan rendah, setinggi pinggang pemain. Jenis operan ini, juga dikenal sebagai "*underpass serve*", dianggap sebagai salah satu teknik passing yang paling sederhana dan biasanya diterima dengan baik oleh tim lawan.

Dari hasil pengamatan di Sekolah Menengah Atas Istiqamah Muhammadiyah Samarinda diketahui bahwa pembelajaran disana sudah berjalan dengan lancar, Akan tetapi saat proses pembelajaran tersebut masih belum terlihat hasil yang memuaskan seperti harapan guru PJOK. Hasil proses meliputi servis, *passing*, *blok*, dan *smash*. Dari 21 anak terdapat 9 yang memenuhi target yang diinginkan oleh guru. Maka dari itu hanya sekitar 45 % siswa mencapai

target yang diinginkan. Maka dapat diartikan bahwa masih ada peserta didik yang kesusahan dalam melaksanakan Teknik Dasar Bola Voli. Dengan sedikitnya kemampuan peserta didik bermain bola voli, menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di SMA Istiqamah adalah metode pembelajaran, pemahaman, motivasi, dan sarana/prasarana. Kurangnya pemahaman materi pembelajaran dapat menyebabkan kesalahan dalam tugas bisnis. Motivasi siswa juga mempengaruhi keefektifan dalam belajar mengajar. Selanjutnya, sarana seperti bola voli berpengaruh pada proses belajar siswa. Penting untuk memperhatikan bahwa bola voli yang digunakan harus sesuai standar agar siswa merasa nyaman saat melakukan gerak. Semua faktor ini dapat diamati pada peserta didik di SMA Istiqamah.

Proses pembelajaran bola voli di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda masih menggunakan pendekatan tradisional, yang mengakibatkan minimnya kebebasan bermain bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka. Pembelajaran juga sering diulang-ulang oleh guru, menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang serius mengikutinya. Padahal, siswa tingkat SMA, terutama kelas X, masih berada dalam masa bermain, sehingga guru seharusnya dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan peserta didik.

Pengajar Pendidikan Jasmani harus memiliki kemampuan untuk mendesain dan menghasilkan ide-ide selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka juga harus mampu mengamati setiap peserta didik berdasarkan karakter yang terkait dengan pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk mengaplikasikan model, cara pembelajaran, dan proses yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada anak-

anak. Ini memberikan kesempatan kepada anak-anak mencari dan mengembangkan ide serta cara mereka dalam belajar bola voli dan materi lain yang diajarkan oleh guru.

*Teaching Game for Understanding* (TGFU) adalah konsep yang dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker dari Inggris pada tahun 1982. Konsep ini bertujuan untuk memahami para siswa melalui pembelajaran permainan yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Dengan menggunakan TGFU, diharapkan siswa akan tetap bersemangat dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak merasa bosan. *Teaching game For Understanding* (TGFU) juga mendorong pada meningkatnya proses aktivitas fisik.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah seringkali memiliki waktu yang terbatas, tetapi dengan menerapkan konsep *Teaching Game For Understanding* (TGFU), peserta didik dapat maksimal dalam kegiatan fisiknya. TGFU juga menciptakan lingkungan persaingan yang sehat di dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, di manapendidik dapat memastikan persaingan tersebut berlangsung dengan baik. Hal ini membantu menciptakan hubungan yang baik antarpendidik dan peserta didik.

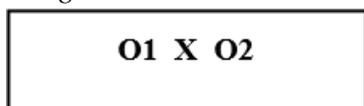
Pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dalam pendidikan jasmani membantu siswa memahami olahraga melalui konsep dasar permainan, tanpa menekankan terlalu banyak pada keterampilan bermain motorik. Pendekatan ini memberikan semangat dalam pembelajaran dan sesuai dengan proses tumbuh kembang anak. Namun, ada kekhawatiran bahwa pendekatan ini belum memuaskan bagi beberapa siswa.

Dari latar belakang diatas maka dari sebab itu diadakannya sebuah riset dalam mengetahui pelaksanaan pembelajaran

kooperatif dari metode *teaching game for understanding* (TGFU) jadi jalan pintas dalam permasalahan belajar bola voli yang meliputi teknis dasar. Hal ini akan dilakukan Penggunaan jenis penelitian Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). Dengan PEK tersebut nantinya akan mencocokkan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *teaching game for understanding* dengan pelaksanaan tradisional, dengan melakukan penelitian tersebut sebagai usaha dalam meningkatkan keberhasilan siswa dalam bermain bola voli Teknik dasar servis bawah di Sekolah Menengah Atas Istiqamah Muhammadiyah Samarinda.

## METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah eksperimen kuasi. Metode eksperimen kuasi yaitu, suatu rancangan penelitian yang tidak memenuhi tiga ciri utama atau persyaratan penelitian eksperimen, yaitu pengacakan, manipulasi, dan kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan eksperimen *one group pre and post test design*.



Gambar. 1 Desain Rencana Penelitian  
(Sugiono, 2009)

Populasi pada penelitian ini yaitu, dalam penelitian ini, populasi ialah anak-anak SMA IMBS Samarinda kelas X Berjumlah 21 anak. Sedangkan teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik menggunakan teknik *whole* sampling terdapat satu kelas SMA IMBS Samarinda kelas X sebanyak 21 peserta didik menjadi sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur servis bawah dalam penelitian ini adalah AAHPER Serving Accuracy Test. Setiap peserta melakukan percobaan servis bawah sebanyak sepuluh kali.

Hasil penelitian ini disajikan sebagai

numerik, yaitu. H. Informasi hasil gerak konservasi yang dilakukan pada permainan bolavoli. Dalam penelitian ini, metode survei dan alat uji digunakan teknik survei. Metode pengujiannya adalah Aahper serving Accuracy Test. Alat Digunakan untuk mengambil informasi selama tes keterampilan berikut terdiri dari 5 bola voli, lapangan dengan jaring setinggi dua meter, serta alat tulis untuk mencatat hasil tes.

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengelola inning bola voli. Proses pelaksanaan tes keterampilan servisbawah sebagai berikut:

1. Siswa berdiri di belakang barisan dengan posisi kaki yang sesuai.
2. Siswa melempar bola dengan tangan kiri ataukanan.
3. Servis Dilakukan 10 kali berturut-turut dan hasilnya dinilai berdasarkan pendaratan bola di area yang telah ditentukan.
4. Skor hasil servis dihitung berdasarkan pendaratan bola sepuluh kali dan kemampuan pelayanan masing-masing siswa.
5. Bola yang menyentuh lapangan dinilai sesuai dengan jumlah poin yang telah ditentukan, dengan menggunakan penghitung bola di port yang telah ditetapkan.
6. Hasil tes ditentukan berdasarkan jumlah poin yang didapatkan saat bola jatuh di dalam kotak tertentu:
  - a) Servis jatuh pada kotak 1 mendapat skorsatu.
  - b) Servis jatuh pada kotak 2 mendapat skordua.
  - c) Servis jatuh pada kotak 3 mendapat skortiga.
  - d) Servis jatuh pada kotak 4 mendapat skorempat.
  - e) Servis jatuh di luar kotak mendapat skornol.

Kriteria penilaian dalam tes servis bolavoli sebagai berikut:

- Nilai diperoleh berdasarkan pendaratan bola pada kotak yang telah ditentukan.
- Nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 40 ( $10 \times 4$ ).
- Nilai terendah yang dapat diperoleh adalah nol.
- Rentang skor yang digunakan adalah 0–40.
- Penilaian akhir dihitung dengan membagi nilai yang diperoleh dengan nilai maksimum, kemudian dikalikan seratus.
- Nilai kriteria didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh, dengan nilai terendah sesuai dengan perangkat layanan terendah menurut metode AAHPER.

Dengan demikian, penilaian dalam tes servis bola voli didasarkan pada pendaratan bola dalam kotak yang ditentukan, dengan rentang skor antara 0 hingga 40. Nilai akhir kemudian dihitung dan dikategorikan berdasarkan metode AAHPER.



Gambar 2. Penilaian Servis Bawah Menggunakan AAHPER

Tabel 1. Kriteria Penilaian Servis Bawah

No.	Putri	Kategori
1	> 30	sangat tinggi
2	25 – 29	tinggi
3	21 – 24	sedang
4	16 – 20	rendah
5	< 15	sangat rendah

Proses pelaksanaan treatment perlakuan dalam pembelajaran servis bawah bola voli meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

- Peserta didik diminta melakukan permainan dengan menggunakan balon yang dilambungkan ke atas untuk melatih ayunan tangan seolah-olah sedang melakukan servis bawah pada bola voli.
  - Peserta didik berdiri dibelakang garis, dengan posisi seperti akan melakukan

servis.

- Peserta didik memegang balon dengan tangan kiri atau kanan, dengan badan condong ke arah depan.
  - Tangan terkuat mengayunkan ke arah balon yang dipegang seolah-olah melakukan servis bawah pada bola voli.
  - Peserta didik melakukan gerakan tersebut dari belakang garis sampai garis yang telah ditentukan.
  - Setiap peserta didik melakukan sebanyak lima kali.
- Peserta didik melakukan permainan dengan menggunakan bola, dimana bola tersebut digulirkan mengarah ke target yang telah ditentukan.
    - Peserta didik diminta berbaris di belakang garis.
    - Peserta didik diberikan bola untuk menggulirkan bola tersebut ke target yang telah ditentukan dengan jarak sepuluh meter.
    - Setiap peserta didik melakukan gerakan tersebut sebanyak sepuluh kali.
  - Siswa melakukan servis langsung dari jarak dekat, sehingga melatih akurasi servis bawah dan keseimbangan pada servis bawah.
    - Peserta didik berdiri di belakang garis yang telah ditentukan.
    - Siswa melakukan operan tangan dengan bola voli bersama siswa lainnya.
    - Peserta didik melakukan servis sebanyak sepuluh kali dengan jarak lima meter.
  - Peserta didik melakukan servis secara normal, untuk mengetahui hasil treatment yang telah diterapkan.
    - Peserta didik berdiri di belakang garis.
    - Peserta didik berdiri dengan posisi yang benar untuk melakukan servis.
    - Peserta didik Lakukan operan tangan bola voli dengan tujuan yang telah diberikan guna mengetahui sejauh

mana servis bawah bola voli peserta didik.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Quasi Experimental Research (PEC) dengan desain penelitian menggunakan Penelitian Eksperimen Kusi (PEK) dan satu kelompok kontrol. Data yang dikumpulkan adalah kemampuan bermain bola voli melalui servis bawah dengan menggunakan Aahper Serving Accuracy Test sebagai instrumen penilaian. Tes tersebut mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest setelah mendapatkan Treatment selama proses pembelajaran.

Analisis data merupakan proses penting dalam penelitian yang melibatkan menganalisis, memperoleh, dan menyajikan informasi dari data penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data statistik deskriptif. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial seperti uji prasyarat (normalitas dan linearitas) serta uji T. Data yang dianalisis berhubungan dengan hasil belajar peserta dari pretest dan posttest setelah menerima Treatment selama proses pembelajaran. Analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Diharapkan hasil analisis dapat memberikan kesimpulan yang akurat mengenai kemampuan bermain bola voli melalui servis bawah siswa setelah mendapatkan Treatment.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk setiap variabel, yang mencakup uji normalitas, uji linieritas, dan uji-t.

### a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam studi ini, data yang baik dan bermanfaat biasanya ditransmisikan. Pada

penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas bersama dengan uji Shapiro-Wilk. Di bawah ini adalah hasil tes Shapiro-Wilk:

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
,908	21	,051
,904	21	,042

Gambar 3. Uji Normalitas

Berdasarkan tabel di atas, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,42

> 0,05, yang mengindikasikan bahwa residual terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah normal.

### b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengevaluasi signifikansi model yang digunakan dalam penelitian empiris, dengan melihat bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini menggunakan SPSS untuk melakukan uji linieritas. Jika nilai signifikansi (sig.) Deviation from linearity > 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat dalam peningkatan hasil belajar bola voli. Sebaliknya, jika nilai sig. Deviation from linearity < 0,05, maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Setelah Pelatihan * Sebelum Pelatihan	Between Groups (Combined)	201,952	10	20,195	,853	,597
	Linearity	109,636	1	109,636	4,619	,037
	Deviation from Linearity	93,316	9	10,335	,434	,988
Within Groups		238,000	10	23,800		
Total		440,952	20			

Gambar 4. Uji Linieritas

Dalam pengujian ini, digunakan tabel ANOVA untuk mengevaluasi nilai probabilitas pada derajat linier (Deviation from linearity). Hasil uji linearitas pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai sig adalah

0,888 > 0,05, yang mengindikasikan bahwa hubungan linier dalam proses analisis dapat diterima.

Data Keterampilan Dasar Bola Voli berupa servis forehand siswa kelas X SMA IMBS Samarinda menunjukkan bahwa mereka lulus dalam tes AAHPER Serving Accuracy Test. Berikut adalah hasil belajar tes keterampilan dasar bola voli siswa kelas X SMAIMBS Samarinda:

Tabel. 2 Hasil Tes Keterampilan

Post	7	2	6	4	10	6	8	2	9	20
13	7	1	4	9	4	20	8	4	17	13
Pre	20	19	21	19	24	29	19	28	23	25
19	26	20	18	21	20	35	29	17	24	28
<u>Peningkatan</u>										
13	17	15	15	14	23	11	26	14	5	13
6	19	19	14	12	16	15	21	13	7	15
	Median	Min	Max	SD	M	Jml				
Post	7	1	20	5,43	8,29	174				
Pre	32	17	35	4,58	23	484				
+	15	5	26	5,06	14,8	310				

Dengan menggunakan metode *Teaching Game for Understanding*, hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan dasar bola voli siswa kelas X SMA IMBS Samarinda. Jumlah nilai pretest adalah 174, sedangkan posttest mencapai 484. Selain itu, terlihat juga bahwa terjadi peningkatan jumlah nilai sebesar 310. Peningkatan ini memiliki nilai minimal 5 dan maksimal 26, serta memiliki standar deviasi sebesar 5,06. Rata-rata peningkatan adalah 14,8, dengan nilai median 15

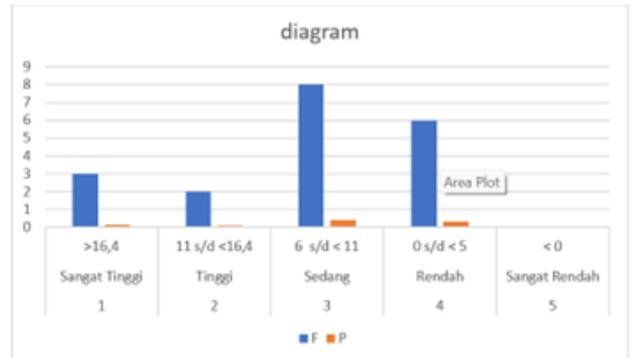
Data pretest atau hasil belajar peserta didik dalam menerapkan metode *Teaching Game for Understanding* diperangkang berdasarkan kriteria kesempurnaan, seperti yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pretest

no	Kategori	sekala penilayan	F	P
1	Sangat Tinggi	>16,4	3	14%
2	Tinggi	11 s/d <16,4	2	10%
3	Sedang	6 s/d < 11	8	38%

4	Rendah	0 s/d < 5	6	29%
5	Sangat Rendah	< 0	0	0%

Untuk memperjelas tabel diatas hasil nilai servis bawah pada peserta didik SMA IMBS Samarinda kelas X dibentuk sebagai histogram seperti Gambar di bawah:



Gambar 5. Diagram Pretest

Berdasarkan hasil perhitungan pretest data

hasil pengukuran tes servis bawah peserta didik SMA IMBS Samarinda kelas X. Menghasilkan 3 siswa mendapatkan klasifikasi sangat tinggi (14%), 2 siswa menghasilkan klasifikasi tinggi (10%), 8 siswa mendapatkan klasifikasi sedang (38%), 6 siswa mendapatkan klasifikasi rendah (29%).

Selanjutnya data pretest atau hasil belajar peserta didik dalam menerapkan metode *teaching game for understanding* pemeringkatan berdasarkan kriteria kesempurnaan ditunjukkan tabel berikut:

Tabel. 4 Hasil Post Tes

Kategori	Nilai	F	P
Sangat Tinggi	> 30	0	0%
Tinggi	25 - 29	19	90%
Sedang	21 - 24	1	5%
Rendah	16 - 20	1	5%
Sangat Rendah	< 15	0	0%

Untuk memperjelas tabel diatas hasil nilai servis bawah pada peserta didik SMA

IMBS Samarinda kelas X dibentuk sebagai histogram seperti Gambar di bawah:

Gambar 6. Diagram Post tes

Berdasarkan hasil perhitungan Posttest, informasi dasar menyajikan hasil tes yang diterima peserta didik SMA IMBS Samarinda kelas X. Menghasilkan 19 siswa mendapatkan klasifikasi Tinggi (90%), 1 siswa mendapatkan klasifikasi sedang (5%), dan 1 peserta didik mendapatkan kategori rendah (5%).

Metode Teaching Game for Understanding terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa 21 peserta didik mencapai ketuntasan individu dengan skor 90%, satu siswa mencapai klasifikasi sedang (5%), dan satu siswa mencapai klasifikasi rendah (5%). Dengan metode ini, siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui pemikiran, ucapan, diskusi, dan mencari solusi bersama teman satu timnya. Penerapan metode ini signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, mendorong semangat belajar, kolaborasi, serta menghasilkan ide yang bermanfaat untuk siswa lain. Metode pemahaman permainan edukatif ini memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Setelah melewati uji hipotesis, uji normalitas dan uji linieritas, maka uji hipotesis dapat digunakan. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik yaitu uji-t sampel berpasangan karena didasarkan pada dua variabel yang berhubungan. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua perlakuan .

Paired Samples Test									
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Paired 1	Sebelum Perlakuan- Setelah Perlakuan	-14,762	5,166	1,332	-17,322	-12,801	-13,045	20	,000

Data menunjukkan perbedaan rata-rata antara t sebelum dan sesudah pengujian sebesar -13,045, dengan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, dengan hasil setelah tes lebih baik daripada hasil sebelum tes. Nilai tabel data yang bersesuaian adalah 21, dengan total 2 variabel dan tingkat signifikansi 5%. T-score untuk jumlah variabel sebelum dan sesudah perlakuan adalah -13,045 (sig, 0,000). Nilai t yang dihitung untuk setiap variabel independen berada dalam interval penolakan  $H_0$  atau Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat dianggap signifikan .

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Teaching Game for Understanding* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam bolavoli. Selain itu, situational interest juga memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar permainan bola voli dalam konteks pendidikan jasmani. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa metode *Teaching Game for Understanding* adalah pilihan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola voli, sementara situational interest mempengaruhi hasil belajar siswa dalam permainan tersebut.

Temuan penelitian ini memberikan bukti bahwa metode *Teaching Game for Understanding* sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam bola voli. Para pendidik juga perlu memperhatikan situational interest untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendukung Meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan bola voli dan subjek lainnya. Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

### Saran

Rekomendasi penelitian ini mencakup

beberapa aspek penting dalam olahraga bola voli. Bagi siswa, disarankan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan latihan rutin. Guru PJOK perlu menjadi lebih kreatif dengan menggunakan permainan mini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dalam meningkatkan hasil belajar dalam bola voli.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atmasubrata, Ginanjar. (2012). *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa Publishing.
- Fadhli., M. (2017). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*. 1(2). 215-240
- Latifah., (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teaching Game for Understanding (TGfU) Materi Bola Voli Di Kelas XI MIA.1 SMA Negeri 2 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Patriot*. 4(3). 242-251
- Prasetyo, Sudarmono Trisno Bagus. (2013). *Kumpulan Makalahku*.