

## PENGARUH *PBL* DAN *TGFU* TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH VOLI SISWA XI IPS SMA NEGERI 14 SEMARANG

**Muhammad Luthfan Hafizh**

Email : [muhammadluthfanhafizh@gmail.com](mailto:muhammadluthfanhafizh@gmail.com)

**Universitas PGRI Semarang**

### **Abstract**

*This research was conducted to determine the effect of the PBL model and the TGFU model on the learning outcomes of under-passing volleyball students of XI IPS SMA Negeri 14 Semarang. This study uses a quantitative type of experiment. This study uses a sample of 70 students. The data analysis test in this study used normality, homogeneity and t-test tests. Based on the results of the study, the results of the t-test calculations for the Problem Based Learning model were obtained by Sig. (2-tailed)  $0.00 < 0.05$ . Meanwhile, the Teaching Games for Understanding model has a sig (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . The difference test showed that the Problem Based Learning learning model had an increase of 6% on the bottom passing learning outcomes, while the Teaching Games for Understanding model experienced a 3.73% increase in the bottom passing learning outcomes. The conclusion of this study is that there is an effect of using the PBL and TGFU models on the learning outcomes of under-passing volleyball students of XI IPS SMA Negeri 14 Semarang. In addition, from the research data obtained, it can also be concluded that the use of the PBL model is better*  
**Keywords:** *Problem Based Learning, Teaching Games for Understanding, Passing Down*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu pengaruh *PBL* dan *TGFU* terhadap hasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMA Negeri 14 Semarang. Jenis penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan sampel dengan jumlah 70 siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji prasyarat dan uji t-test. Berdasarkan analisis diperoleh hasil perhitungan uji t untuk kelompok *Problem Based Learning* diperoleh Sig. (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ . Sedangkan kelompok *Teaching Games for Understanding* memiliki sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Uji perbedaan diperoleh hasil bahwa penggunaan *Problem Based Learning* mengalami peningkatan 6% terhadap hasil belajar *passing* bawah, sedangkan penggunaan *Teaching Games for Understanding* mengalami peningkatan 3,73% terhadap hasil belajar *passing* bawah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh *PBL* dan *TGFU* terhadap heasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMA Negeri 14 Semarang. Selain itu dari data penelitian yang diperoleh juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *PBL* lebih baik.

**Kata Kunci:** *Passing Bawah, Teaching Games for Understanding, Problem Based Learning*

## PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan pendidikan, pelatihan merupakan langkah penting. Menurut Fitron dan Mu'arifin (2020: 270) pendidikan jasmani adalah suatu proses yang diterapkan dengan menggunakan aktivitas gerak untuk menaikkan kebugaran jasmani dapat dilakukan secara sistematis. Sedangkan menurut Bangun (2016: 73) Aktivitas jasmani digunakan untuk mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani, keterampilan gerak yang mengarah pada pengembangan kapasitas intelektual, dan perilaku keseharian dalam penjas, sesuatu alur yang dilakukan pada semua tingkatan, dari SD hingga SMA. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa hasil belajar itu sendiri sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui gerakan, permainan, dan olahraga, pendidikan jasmani memiliki kurikulum pelatihan tentang nilai majikan. Makna dalam pendidikan jasmani, telah menjadi jelas melalui penggunaan seni bahwa pergerakan, olahraga, atau suatu permainan yang digunakan hanya bersifat sebagai media untuk melatih dan mengembangkan keterampilan, termasuk keterampilan emosional dan sosial, serta keterampilan fisik dan motorik akuisisi.

Pemilihan model dalam kegiatan pembelajaran yang tepat terhadap perkembangan siswa merupakan salah satu taktik guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar, skenario pembelajaran yang menarik, dan lingkungan yang dinamis dimana siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, diperlukan model pembelajaran. Menurut Sundari (2015: 109) untuk menumbuhkan lingkungan belajar, skenario pembelajaran yang menarik, dan pengaturan yang menarik, diperlukan model pembelajaran. Hal ini akan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan awal di SMAN 14 Semarang mendapatkan catatan jika siswa tidak antusias pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran sedang dimulai, pengajar Penjas lebih mengedepankan pada teknik *passing* bawah serta menggunakan model yang monoton, yaitu model *drill* dengan dibantu teman sebaya. Materi hanya disampaikan oleh pengajar dengan ceramah dan siswa hanya mendengarkan. Untuk memenuhi beberapa tujuan atau persyaratan kompetensi dengan tepat, pengajar harus mampu menjelaskan secara efektif, efisien, dan inovatif.

*Model The Tactical Game* adalah model dalam pembelajaran yang dikatakan Metzler, model ini semacam pendidikan yang menggunakan pendekatan taktis dalam pengaturan permainan. Metzler (2012) *Model The Tactical Game* mempunyai kesamaan dengan *TGFU*. Menurut Pujianto (2014:79) Model *TGFU* adalah strategi pengajaran penjas yang menjelaskan tentang cara memahami olahraga melewati ide-ide dasar bermain. Sedangkan menurut Alkindi, dkk (2021:10) *TGFU* adalah pendekatan pembelajaran instruksional asli

yang menyelidiki bagaimana anak-anak memahami atletik melalui konsep dasar bermain. Terlepas dari teknik yang digunakan, pendekatan model *TGFU* lebih dilakukan dengan mengedepankan taktis, bermain di semua posisi permainan, mengembangkan ide yang kreatif, pengambilan keputusan dengan cepat saat bermain, dan mengedepankan beberapa variasi permainan untuk menjaganya. menarik. (Pujiyanto, 2014:79).

Model pembelajaran lainnya adalah *Problem Based Learning (PBL)* juga sangat efektif untuk pembelajaran. *PBL* merupakan pendekatan dengan memberikan siswa dunia nyata, situasi masalah yang relevan yang dapat menjadi titik awal untuk penyelidikan dan pembelajaran (Arend dalam Wulandari, dkk, 2013:2). Sedangkan menurut Wulandari, dkk (2013:103) *PBL* adalah metode yang dimulai menggunakan permasalahan dengan tujuan menyatukan serta mengintegrasikan informasi terbaru berdasarkan pengalaman kegiatan praktis. *PBL* dimaksudkan untuk digunakan pada isu-isu menantang yang membutuhkan siswa untuk menyelidiki dan memahami. Pendidikan jasmani anak harus dilatarbelakangi permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu menyampaikan materi belajar dengan menghadirkan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan memulai wacana.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini membahas tentang “Pengaruh *Problem Based Learning (PBL)* dan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap Hasil Belajar Materi Passing Bawah Voli Siswa XI IPS SMA Negeri 14 Semarang”

## **METODE PENELITIAN**

Jenis metodologi yang digunakan peneliti adalah kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen memungkinkan untuk penentuan hubungan sebab akibat antara dua elemen yang telah disengaja disebabkan dengan mengurangi faktor lainnya. (Sugiyono, 2017). Peneliti memakai desain *two Groups Pretest-Posttest Desain* dalam penelitian ini serta seluruh siswa XI IPS 1 dan 2 SMAN 14 Semarang dengan total 70 siswa dijadikan menjadi sampel. Teknik *sampling* menggunakan total *sampling*.

Data penelitian dikumpulkan dengan tes menggunakan instrumen penilaian tes kognitif, afektif dan psikomotor. Analisis data dalam penelitian ini memakai uji prasyarat dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mencari tau pengaruh *PBL* dan *TGFU* terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Voli Siswa XI IPS SMAN 14 Semarang.

### 1. Pengaruh PBL

Analisis data *pretest* dan *posttests* kelompok PBL didapatkan hasil yang terlihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Uji Hipotesis PBL**

Kel	Paired Differences		Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		
PreTest PBL - PostTest PBL	-4.469	2.784	34	.000

Analisis data pada table 1. dilakukan dengan memakai *t-test* untuk mencari pengaruh dari model pembelajaran PBL. Model tersebut dapat dikatakan memiliki pengaruh jika signifikansi sig (2-tailed) < 0,05, begitu juga dengan sebaliknya.

Hasil penelitian memperlihatkan hasil bahwa *pretest* dan *posttest PBL* memiliki sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat ditarik simpulan jika *Problem Based Learning (PBL)* mempengaruhi Hasil Belajar *Passing* Bawah Voli Siswa XI IPS SMAN 14 Semarang.

### 2. Pengaruh TGFU

Analisis data *pretest* dan *posttests* kelompok *TGFU* didapatkan hasil yang terlihat pada tabel ini.

**Tabel 2. Uji Hipotesis TGFU**

Kel	Paired Differences		Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		
PreTest TGFU - PostTest TGFU	-2.785	1.572	34	.000

Dari tabel 2. terlihat jika hasil *pretest* dan *posttest* kelompok *TGFU* memiliki sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga bisa ditarik simpulan jika Model *Teaching Games for Understanding (TGFU)* mempengaruhi Hasil Belajar *Passing* Bawah Voli Siswa XI IPS SMAN 14 Semarang.

### 3. Perbandingan PBL dan TGFU

Analisi ini bertujuan untuk mencari tau model manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMA Negeri 14 Semarang. Hasil analisis dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Uji Perbedaan Hasil**

Kelompok	Rerata Pretest	Rerata Posttest	Selisih Rata-rata	Presentase (%)
PBL	74.37	78.84	4,47	6%
TGFU	74.40	77.18	2,78	3,73%

Dari tabel 3. Dapat dilihat bahwa *PBL* memiliki perbedaan rerata data awal dan akhir sebesar 4,47 dengan *presentase* kenaikan sebesar 6%. Sedangkan *TGFU* memiliki *presentase* kenaikan sebesar 3,73% dengan perbedaan rerata data awal dan akhir sebesar 2,78. Dari hasil tersebut dapat ditarik simpulan jika *Problem Based Learning (PBL)* memiliki pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar *Passing* bawah voli siswa XI IPS SMAN 14 Semarang.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari uraian hasil penelitian sehingga bisa ditarik simpulan seperti berikut: 1) Model pembelajaran *PBL* mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMAN 14 Semarang; 2) Model pembelajaran *TGFU* mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMAN 14 Semarang; 3) Model pembelajaran *PBL* lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah voli siswa XI IPS SMAN 14 Semarang.

Berdasarkan simpulan tersebut, sehingga seperti berikut saran yang dapat disampaikan: 1) Bagi pengajar, harus berperan aktif sebagai fasilitator supaya siswa mampu mengembangkan hasil belajarnya. Dalam upaya mengembangkan hasil belajar *passing* bawah voli dianjurkan memakai model *PBL* dalam proses kegiatan belajar mengajar. 2) Bagi peneliti, Jika peneliti melakukan penelitian serupa dengan sampel yang berbeda, mereka harus mempertimbangkan kendala saat ini dan menggunakan penelitian ini sebagai referensi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 Slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8-14.
- Bangun, S. Y. (2016). Pengembangan pengetahuan anak difabel melalui pendidikan jasmani olahraga dan outbound. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 1(1), 70-77.
- Fitron, M. (2020). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264-271
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86-92.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta, Bandung
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
- Wulandari, E. (2012). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1).
- Wulandari, R. S., Wahyuni, S., & Syafri, F. (2016). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mk Linguistics And Educational Research Melalui Metode Project-Based Learning. *Lingua*, 12(2), 101-114.