

## PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PADA KELAS XII MIPA5 SMA NEGERI 1 PONTIANAK

ELIS WISMARNI

SMA Negeri 1 Pontianak

e-mail: [eliswismarni123@gmail.com](mailto:eliswismarni123@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada siswa kelas XII MIPA5. Subjek penelitian pada ini adalah siswa kelas XII MIPA5 berjumlah 22 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu, lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* dapat meningkatkan proses pembelajaran passing bawah kelas XII MIPA5. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Siswa menjadi lebih aktif dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding*, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas 76,5 % (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 9 (Baik).

### **Info Artikel :**

Diterima :

2 Mei 2021

Diperbaiki :

20 Juni 2021

Disetujui :

29 Juni 2021

### **Kata Kunci:**

Passing Bawah

Bola Voli,

*Teaching Games for*

*Understanding*

### PENDAHULUAN

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran, jumlah siswa yang terlalu banyak, serta alokasi waktu yang kurang. Faktor-faktor tersebut merupakan suatu sistem yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Agus S Suryobroto (2004) mengatakan bahwa pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian.

Pembelajaran bolavoli harus dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dan tentunya diperlukan program perencanaan dan metode yang benar pula, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bolavoli adalah pendekatan *Teaching Games for Understanding* (Suharno, H.P : 2004). TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain.

TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri. Adanya pengalaman peneliti melakukan pembelajaran bolavoli pada kelas XII MIPA5 dengan menggunakan pendekatan TGFU pada saat Praktik Lapangan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa merasa senang dan ingin diajar lagi dengan metode atau pendekatan yang sama. Berkaitan dengan hal tersebut, guru penjas ingin melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan mutu pembelajaran permainan bolavoli, dikarenakan pemahaman tentang PTK dan TGFU guru penjas belum baik, maka meminta

bantuan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut sekaligus menjadi kolaborator dalam penelitian (Saryono dkk : 2009).

Melihat betapa pentingnya pendidikan jasmani, terutama bagi anak usia pertumbuhan dan perkembangan maka sudah seharusnya pendidikan jasmani diberikan kepada semua tingkat lembaga pendidikan terutama SMA karena pada umumnya di usia tersebut anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan (Agus Susanto : 2010). Saat ini sebagian besar kebijakan yang berkaitan dengan implementasi Standar Nasional Pendidikan dilaksanakan oleh sekolah dan daerah, oleh karena itu sekolah dituntut untuk menyusun sendiri kurikulum yang akan dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran atau silabusnya dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan yang ditetapkan dalam Permendiknas No.23 Tahun 2006. Kurikulum ini dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar Kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani SMA yaitu, mempraktikkan berbagai ketrampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi Dasarnya yaitu, Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras dan percaya diri (Saur Tampubolon : 2013). Salah satu dari cabang olahraga dan permainan bola besar adalah bolavoli. Materi pembelajaran bolavoli ini diberikan kurang lebih 2-3 pertemuan tatap muka.

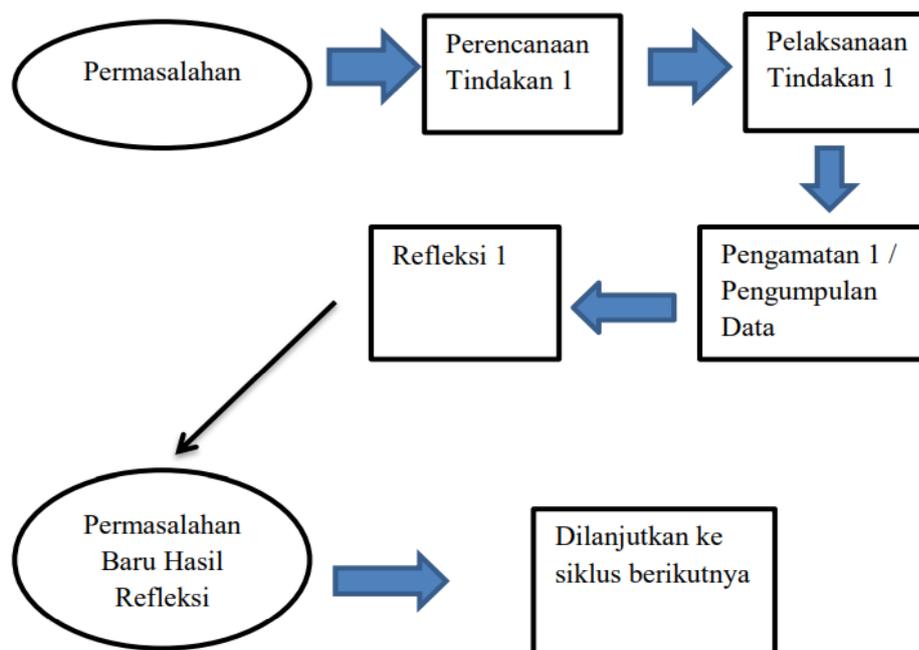
Berdasarkan observasi selama pembelajaran di SMA Negeri 1 Pontianak selama kurang lebih 3 bulan, peneliti mendapatkan pengalaman bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Pontianak adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru penjas mengajar permainan bolavoli dengan menekankan metode latihan atau drill dalam permainan bolavoli. Pembelajaran permainan bolavoli yang seperti itu membuat siswa tidak tertarik dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa alasan yang menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran antara lain karena bosan, merasa takut, dan tidak percaya diri. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit untuk dikendalikan saat pembelajaran, siswa akan melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru setelah guru mengulang perintahnya beberapa kali dan cenderung harus menaikkan volume suaranya.

Para pakar berpendirian bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan dari jasmani dan perlu diberikan di lembaga pendidikan karena aktivitas jasmani yang berbentuk latihan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk kesegaran jasmani dan pemeliharaan kesehatan. Tujuan pendidikan dapat digolongkan dalam tiga ranah atau domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sugihartono, dkk : 2012). Ranah kognitif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada hasil intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan berpikir. Ranah afektif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan metoda penyesuaian. Ranah psikomotorik berisikan tujuan yang tekanannya pada keterampilan gerak seperti menulis, mengetik, dan menjalankan mesin.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran, jumlah siswa yang terlalu banyak, serta alokasi waktu yang kurang. Faktor-faktor tersebut merupakan suatu sistem yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Agus S Suryobroto (2004) mengatakan bahwa pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Masalah metode pembelajaran adalah masalah yang sering dijumpai oleh guru penjas dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran penjasorkes. Untuk itu guru pendidikan jasmani dituntut kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran penjaskes yang sesuai dengan kurikulum.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru pendidikan jasmani. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan kolaborator dalam melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Apabila digambarkan siklus pada kegiatan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus kegiatan PTK (Suharsimi Arikunto dkk : 2006)

Ke empat langkah tersebut membentuk siklus yang dilakukan secara berulang sesuai dengan tingkat keberhasilan penanganan masalah yang telah dipilih untuk diatasi. Indikator keberhasilan tindakannya adalah meningkatnya hasil pembelajaran passing bawah permainan bolavoli melalui pendekatan TGFU yang dapat dilihat pada perolehan rekapitulasi nilai (afektif, kognitif, psikomotor) siswa kelas XII MIPA5 secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 dan keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditentukan, serta keberhasilan perbaikan perilaku siswa minimal “baik”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan yang telah dibuat bersama-sama menggunakan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) yaitu, upaya meningkatkan proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli kelas XII MIPA5 melalui pendekatan Teaching Games for Understanding. Selama tindakan berlangsung peneliti sekaligus sebagai kolaborator bersama guru penjas mengevaluasi pelaksanaan tersebut apakah sesuai rencana atau tidak. Peneliti bersama guru penjas melakukan observasi dengan mencatat berbagai kejadian pada saat proses pembelajaran.

### Game 1

1. Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
2. Bola hasil servis atau hasil serangan lawan diterima harus dengan passing bawah.

3. Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan.
4. Untuk menyelamatkan bola boleh ditangkap.
5. Menyerang harus jatuh di belakang garis serang.
6. Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila sentuhan kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan.
7. Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.
8. Apabila bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Namun, apabila divoli dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan diigunakan (asal lewat net dan masuk lapangan).

## Game 2

Sama seperti Game 1

## Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersama guru penjas mendata dan mendokumentasikan hal – hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi.

## Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas mendiskusikan hasil observasi. Dengan adanya tindakan penelitian ini meningkatkan gairah dan semangat siswa untuk belajar bolavoli khususnya passing bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus pertama terdapat peningkatan keterampilan passing bawah, jika semula siswa kurang aktif dan takut untuk bermain bolavoli pada pembelajaran siklus I ini siswa lebih senang dan aktif.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru penjas membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran passing bawah pada siklus I. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaborasi guru penjas terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB). Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan lebih dari 75 %, mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai siswa sudah banyak yang memperoleh nilai di atas 70% (KKM) dan hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 9 dengan predikat baik (B). Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru penjas, maka penelitian pada siklus I dapat dihentikan.

Dari hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan dan keaktifan siswa kelas XII MIPA5 dalam proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan dan keaktifan siswa yang masih kurang, serta masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk bermain pada saat proses pembelajaran bolavoli berlangsung. Hal ini membuat peneliti bersama guru penjasorkes kelas XII MIPA5 mencari penyebab yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik bermain dalam proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli. Dari hasil observasi di lapangan pada saat proses pembelajaran permainan bolavoli berlangsung sesuai jadwal yang ditetapkan dapat diungkap permasalahan-permasalahan yang ada pada kelas kelas XII MIPA5. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan tersebut menyebabkan proses pembelajaran passing bawah di kelas XII MIPA5 masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya tindakan peningkatan proses pembelajaran passing bawah dengan menggunakan pendekatan yang tepat salah satu di antaranya menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

## Siklus II

Berdasarkan observasi terhadap keaktifan siswa di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor total 9, dengan nilai predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (B), serta dapat diperoleh gambaran sebagai berikut: 1) Pada pembukaan pembelajaran siswa berinteraksi secara aktif, melakukan kegiatan berbaris dan berdoa dengan tertib, serta melakukan kegiatan pemanasan dengan baik sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru. 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. 3) Siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan mau bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami 4) Pada saat kegiatan penutup siswa melakukan refleksi bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari, melakukan pendinginan dengan baik, serta berbaris dan berdoa dengan tertib.

Berdasarkan observasi terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh nilai rata-rata 86,0 %, observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes afektif siswa, serta dapat digambarkan sebagai berikut: 1) Kerjasama a) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran. b) Siswa saling bekerjasama dalam kelompok saat. 2) Kedisiplinan a) Semua siswa mengikuti pembelajaran penjasorkes dari awal hingga pelajaran berakhir. b) Semua siswa berpakaian seragam olahraga dengan sopan. c) Siswa menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat. 3) Semangat a) Siswa merasa senang dan antusias saat mengikuti proses pembelajaran penjasorkes. b) Siswa mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami. 4) Percaya Diri a) Siswa berani memberikan contoh gerakan dengan sukarela di depan kelas. b) Siswa berani mengungkapkan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. 5) Sportivitas a) Siswa mengikuti permainan sesuai dengan peraturan permainan yang telah disepakati. b) Siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.

Berdasarkan observasi terhadap psikomotor siswa (kemampuan keterampilan passing bawah) dalam pembelajaran bolavoli menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* diperoleh nilai rata-rata 80,6 %. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes psikomotor siswa.

**Tabel 1. Lembar Observasi untuk Siswa**

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: a. Siswa berinteraksi secara aktif. b. Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. c. Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. d. Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)			√	
2	Kegiatan inti, meliputi: a. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. b. Siswa mengerjakan tugas dengan baik. c. Mau bertanya kepada guru. d. Siswa meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)			√	
3	Kegiatan penutup, meliputi: a. Melaksanakan kegiatan pendinginan ( <i>cooling down</i> ). b. Melakukan refleksi bersama guru. c. Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. d. Siswa membantu guru menyimpan alat olahraga.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1)			√	
SKOR TOTAL			9			

Keterangan Penilaian:

Skor 1-3, keaktifan siswa terhadap pembelajaran kurang baik

Skor 4-6, keaktifan siswa terhadap pembelajaran cukup baik

Skor 7-9, keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik

Skor 10-12, keaktifan siswa terhadap pembelajaran sangat baik

**Tabel 2. Indikator Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran yang Ingin dicapai**

Peningkatan Pembelajaran Siswa	Jumlah Siswa	Target yang Ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Siswa yang aktif dalam pembelajaran.	22	17	77 %	18	81,8 %
Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru.		17	77 %	20	90,9 %
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah.		11	50 %	19	86,3 %
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah.		11	50 %	19	86,3 %

**Tabel 3. Penilaian Tes Keterampilan Siswa Penilaian Tes Keterampilan Siswa**

No	Nama Siswa	Sikap Awalan <i>Passing</i>				Sikap Perkenaan <i>Passing</i>				Sikap Lanjutan <i>Passing</i>				Jumlah	Nilai Akhir (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ARN				√					√				11	91,6
2.	AW				√					√				11	91,6
3.	AR														Sakit
4.	ADR			√				√				√		9	75
5.	ANT			√				√				√		9	75
6.	EFS				√					√		√		11	91,6
7.	ES			√						√		√		10	83,5
8.	EW			√						√		√		10	83,5
9.	HS			√						√		√		10	83,5
10.	IK				√					√		√		11	91,6
11.	L			√						√		√		10	83,5
12.	NR			√						√		√		10	83,5
13.	NF			√						√		√		10	83,5
14.	RS				√					√		√		11	91,6
15.	REL				√					√		√		11	91,6
16.	RNS				√					√		√		11	91,6
17.	S			√				√				√		9	75
18.	SYL			√						√		√		10	83,5
19.	SNU			√						√		√		10	83,5
20.	S			√				√				√		9	75
21.	UA			√						√		√		10	83,5
22.	VES				√			√				√		10	83,5
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>															

Pada siklus I tindakan dalam proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas XII MIPA5 sudah tepat. Pada siklus I ini peneliti menggunakan urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu, *Game I, Qusetion, Drill* dan *Game 2*. Dalam proses pembelajarannya siswa terlihat senang dan lebih aktif sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai (Rusli Lutan : 2000)

**Tabel 4. Indikator Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran yang Ingin Dicapai**

Peningkatan Pembelajaran Siswa	Jumlah Siswa	Target yang Ingin Dicapai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Siswa yang aktif dalam pembelajaran.	22	17	77	18	81,8
Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru.		17	77	20	90,9
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah.		11	50	19	86,3
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah.		11	50	19	86,3

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus I ini siswa lebih aktif dan antusias. Terlihat saat di lapangan mereka berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik (Machfud, Irsyada, 2000). Dari hasil observasi terhadap tingkat keaktifan siswa di lapangan diperoleh skor total 9 dengan predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (B) dan diperoleh nilai rata-rata kelas 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % siswa sudah mendapat nilai di atas 70% (KKM). Berdasarkan kondisi tersebut, maka proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bolavoli untuk siswa (Nuril, Ahmadi : 2007)

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran passing bawah pada permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bolavoli untuk kelas XII MIPA5. Maka dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas XII MIPA5 mengalami peningkatan, sehingga sebagai guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga yaitu, dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran, serta memvariasikan pembelajaran agar siswa tertarik, senang, dan lebih aktif pada proses pembelajaran olahraga yang diajarkan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S., Suryobroto (2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK-UNY.
- Machfud, Irsyada (2000). *Bola Voli*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 2000.
- Nuril, Ahmadi (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Rusli, Lutan (2000). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Saryono & Soni (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6, Nomor 1, Tahun 2009)*. Hlm 87-95.
- Saur, Tampubolon (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Sugihartono, dkk (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharno., H., P (2004). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi, Arikunto, dkk (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susanto, Agus (2010). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo. *Skripsi. FIK-UNY*