



## 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

Muhammad Ihza Alkindi \*, Galih Dwi Pradipta<sup>2</sup>, Utvi Hinda Zhannisa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Semarang

<sup>1</sup>E-mail: [Alkindiihza1@gmail.com](mailto:Alkindiihza1@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 14-7-2021

Revised 24-7-2021

Accepted 29-7-2021

#### Keywords:

*Numbered Head Together (NHT)*

*Teaching Games For Understanding (TGfU)*

*Physical Education*

#### Kata Kunci :

*Numbered Head Together (NHT)*

*Teaching Games For Understanding (TGfU)*

*Bola Voli*

*PJOK*

### ABSTRACT

*This study aims to improve volleyball bottom passing skills by using the NHT and TGfU learning models in SMA N 2 Slawi students. Effective in this study is if all students have achieved the KKM score of 70 in the PJOK subject in volleyball under-passing material. This type of research uses quantitative research with a true experimental design method with a type of pretest-posttest control group design. The population of this study were students of class XI Mipa 1 and 2 SMA Negeri 2 Slawi, amounting to 31 people. The data collected in this study were obtained from the results of interviews, documentation, and tests. Based on the analysis of the initial normality test of the NHT learning model with  $L_{table} = 0.2130$ , the final normality was obtained with  $L_0 = 0.1871$ . Because  $L_0 < L_{table}$ , the result of  $H_0$  is accepted and the data comes from a normal distribution. Analysis of the initial normality test of the TGfU learning model with  $L_{table} = 0.1900$ , obtained the final normality with  $L_0 = 0.1799$ . Because  $L_0 < L_{table}$ , the result of  $H_0$  is accepted and the data comes from a normal distribution. Furthermore, the initial  $H_0$  test calculation  $F_{count} < \text{from } F_{table} (0.335 < 2.23)$  then  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. The final  $H_0$  test  $F_{count} < \text{from } F_{table} (0.511 < 2.23)$  then  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. This means that there is a difference in the value of better learning outcomes between before (pretest) and after (posttest) using the Numbered Head Together (NHT) model and Teaching Games For Understanding (TGfU) on volleyball underpassing students of class XI SMA N 2 Slawi.*

#### Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan keterampilan passing bawah bola voli dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan TGfU pada siswa SMA N 2 slawi. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode true experimental design dengan jenis pretest-posttest control group design. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Mipa 1 dan 2 SMA Negeri 2 Slawi yang berjumlah 31 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan analisis uji normalitas awal model pembelajaran NHT dengan  $L_{tabel} = 0,2130$ , diperoleh normalitas akhir dengan  $L_0 = 0,1871$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka hasil  $H_0$  diterima dan data berasal dari distribusi normal. Analisis uji normalitas awal model pembelajaran TGfU dengan  $L_{tabel} = 0,1900$ , diperoleh normalitas akhir dengan  $L_0 = 0,1799$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka hasil  $H_0$  diterima dan data berasal dari distribusi normal. Selanjutnya perhitungan uji  $H_0$  awal  $F_{hitung} < \text{dari } F_{tabel} (0,335 < 2,23)$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Uji  $H_0$  akhir  $F_{hitung} < \text{dari } F_{tabel} (0,511 < 2,23)$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Artinya terdapat perbedaan nilai hasil belajar lebih baik antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) yang menggunakan model *Numbered Head*

*Together (NHT) dan Teaching Games For Understanding (TGfU) terhadap passing bawah bola voli siswa kelas XI SMA N 2 Slawi.*

---

## **PENDAHULUAN**

Siklus belajar merupakan pusat dari gerakan instruktif di sekolah, khususnya dalam pembelajaran pelatihan yang sebenarnya. Pembelajaran adalah suatu siklus yang meliputi kerjasama antara siswa, pengajar, dinas dan iklim untuk memperoleh informasi, kemampuan atau perspektif baru untuk mencapai tujuan yang direncanakan dalam pencapaian interaksi pembelajaran. Instruktur sebagai fasilitator interaksi pembelajaran diandalkan untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, instruktur pengajaran yang sebenarnya dituntut untuk mampu dan menjadi model dalam menunjukkan berbagai kemampuan pengembangan dasar, tata cara dan sistem permainan dalam olahraga, menyamakan kualitas penyesuaian diri dengan cara hidup yang sehat. Dengan demikian, sangat penting bagi pengajar untuk memahami atribut materi, siswa dan sistem pembelajaran dalam interaksi pembelajaran, terutama yang diidentifikasi dengan penentuan model pembelajaran yang bermanfaat.

Number Head Together (NHT) adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada latihan siswa dalam menemukan, menyiapkan, dan mengungkapkan data dari berbagai sumber yang akan diperkenalkan di depan kelas (Rahayu, 2006). NHT pertama kali dipresentasikan oleh Spencer Kagan et al (1993). Model NHT penting untuk model pembelajaran yang menyenangkan yang mendasarinya, yang menekankan konstruksi eksplisit yang dimaksudkan untuk membuat desain komunikasi siswa. Struktur Kagan mengharuskan siswa bekerja dengan andal dalam pertemuan-pertemuan kecil dengan bermanfaat. Konstruksi itu dibuat sebagai bahan pilihan untuk struktur kelas adat, misalnya mengangkat tangan terlebih dahulu dan kemudian dipilih oleh pendidik untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Iklim semacam ini menciptakan kegemparan di dalam kelas, karena siswa saling berebut untuk mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan pakar (Tryana, 2008). Pembelajaran yang menyenangkan adalah sistem pembelajaran dimana terdapat kerjasama antar siswa dalam perkumpulan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang besar. Para siswa dipisahkan menjadi kelompok-kelompok kecil dan dikoordinasikan untuk mempelajari topik yang telah diselesaikan. Alasan untuk meringkai pertemuan bermanfaat adalah untuk memberikan kebebasan kepada siswa untuk memiliki pilihan untuk mengambil bagian secara efektif dalam siklus penalaran dan dalam latihan pembelajaran. Untuk situasi ini, sebagian besar latihan pembelajaran difokuskan pada siswa, khususnya mempelajari topik dan berbicara tentang menemukan jalan keluar dari masalah.

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah model pembelajaran dengan metodologi

yang awalnya dikembangkan di Loughborough College, Inggris untuk merencanakan anak-anak untuk bermain. Pada tahun 1982, Dugout and Thrope mengembangkan TGfU karena mereka melihat banyak anak meninggalkan latihan yang sebenarnya karena tidak adanya pencapaian dalam latihan pengembangan, tidak adanya informasi tentang permainan, hanya melihat prosedur, hanya pendidik yang menyelesaikan. pada pilihan pada permainan, dan siswa merasa lelah dalam belajar. belajar. (www.playsport.net, 2007). Teaching Games for Understanding (TGFU) adalah model pembelajaran instruksional yang sebenarnya untuk menemukan bagaimana anak-anak memahami olahraga melalui ide-ide penting dari permainan. TGFU tidak menekankan pembelajaran pada strategi bermain olahraga sehingga pembelajaran lebih jelas dan sesuai tahap pembentukan anak. Pembelajaran pelatihan yang sebenarnya ternyata kurang mengebor bagi anak-anak muda melalui metodologi model pembelajaran TGFU. Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) mendekati nol di tambahan pada metodologi strategis dengan sedikit memperhatikan strategi yang diperlukan, bermain di semua situasi dalam permainan, memperluas kreativitas dalam bermain, kecepatan dalam menentukan pilihan dalam permainan dan memusatkan perhatian pada berbagai varietas permainan. Pendekatan pembelajaran ini masuk akal untuk semua derajat anak sekolah. Metodologi ini akan mendorong pergeseran arah pembelajaran yang mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik.

Penelitian ini berpusat di sekitar masalah ini, para ilmuwan bermaksud untuk meningkatkan pembelajaran Instruksi Aktual dengan menerapkan model pembelajaran NHT dan TGFU. Pembeneran penggunaan pembelajaran NHT dan TGFU ini karena pembelajaran NHT dan TGFU merupakan pembelajaran teknik dengan menerapkan permainan asli, yang kemungkinan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan pendekatan NHT dan TGFU dalam pembelajaran Persekolahan Aktual akan membawa siswa pada peningkatan diri yang lebih baik yang sesuai dengan tujuan Pembelajaran Aktual itu sendiri, serta tujuan pelatihan secara keseluruhan. Seperti yang diungkapkan oleh Subroto (2001:4) bahwa "Metodologi strategis adalah suatu pendekatan untuk membangun perhatian siswa terhadap ide bermain melalui penggunaan prosedur-prosedur yang pas yang ditunjukkan oleh isu atau keadaan dalam permainan. Selain itu, Hoedaya (2001: 7) menjelaskan bahwa tujuan pengajaran melalui metodologi strategis adalah: "Meningkatkan penampilan permainan siswa, dengan memasukkan kombinasi perhatian strategis dan penggunaan keterampilan khusus yang penting ke dalam jenis permainan yang sebenarnya.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis kuantitatif. Penelitian ini menggunakan true experimental design dengan jenis pretest-posttest experiment group design. Lokasi penelitian yang bertempat di SMA Negeri 2 Slawi di kelurahan Dukuh Wringin kecamatan Slawi kabupaten Tegal. Latar penelitian yang akan diteliti yaitu Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games For Understanding (TGUFU) Terhadap Passing Bawah Bola Voli Sada Siswa Kelas XI SMA N 2 Slawi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam keterampilan passing bawah bola voli dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan TGUFU pada siswa kelas XI di SMA N 2 Slawi. Informan dalam penelitian ini yaitu siswa dan guru yang dapat memberikan sumber data secara faktual sesuai dengan keadaan. Sehingga dalam penelitian ini dapat diperoleh hasil penelitian yang berkualitas dan terpercaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan ini berisi tentang hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas XI SMA N 2 Slawi. Rancangan dan desain penelitian pretest-posttest control group design. Pelaksanaan penelitian ini diberikan lembar soal Pretest di awal pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Peneliti memberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan sebanyak 4 kali pembelajaran menggunakan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding untuk meningkatkan hasil praktik dalam melakukan passing bawah bola voli. Dalam setiap pembelajaran selalu diberikan lembar evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi siswa saat diberi perlakuan pada setiap pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding sebanyak 4 kali pembelajaran, peneliti memberikan lembar soal posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam melakukan passing bawah bola voli.

Selain nilai pretest dan posttest yang akan digunakan sebagai nilai aspek kognitif, terdapat pula penilaian ketrampilan melalui lembar observasi sebagai penilaian psikomotorik, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding terhadap passing bawah bola voli kelas XI SMA N 2 Slawi membuat siswa tertarik dan memperhatikan apa yang disampaikan peneliti sehingga belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini sejalan dengan teori Bell-Gredler dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015: 13-14) berpendapat kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberi kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya.

Berdasarkan hasil uji tes awal atau pretest menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mendapatkan nilai belum mencapai KKM yaitu 70,00 yang telah ditentukan oleh sekolah. Pada hasil nilai pretest terdapat terdapat 34 dari 37 peserta didik dinyatakan tidak tuntas dan 3 dari 37 peserta didik dinyatakan lulus atau tuntas. Hasil Posttest menunjukkan bahwa nilai peserta didik setelah di berikan perlakuan menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai yang memuaskan terdapat yaitu seluruh peserta didik berjumlah 37 tuntas 100%. Dengan nilai Posttest tersebut, menunjukkan bahwa model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding memberikan keefektifan yang baik terhadap hasil kemampuan passing bawah bola voli, perbedaan nilai menunjukkan adanya perbedaan antara pembelajaran dengan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menerapkan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding. Berdasarkan hasil uji Ho di peroleh  $F_{hitung} = 0,511$  dan  $F_{tabel} = 2,23$  artinya  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, dari pengujian ketuntasan belajar individu nilai diatas KKM (70.00) sebanyak 37 peserta didik tuntas nilai KKM, dan dari pengujian ketuntasan belajar klasikal hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mencapai presentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Numbered Head Together dan Teaching Games for Understanding efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK materi passing bawah bola voli di kelas XI SMA Negeri 2 Slawi.

Hasil perhitungan diatas membuktikan bahwa penerapan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan passing bawah bola voli dikarenakan peserta didik sangat aktif dalam mengikuti semua proses pembelajaran, peserta didik termotivasi, perhatian peserta didik lebih terpusatkan pada saat pembelajaran. Peserta didik mendapatkan tantangan tersendiri dalam pembelajaran adanya umpan balik yang baik, dan peserta dapat menerima perbedaan yang ada.

Umpan balik yang diterima peneliti pada saat penelitian sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan peserta didik, adanya perhatian dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran. Selain itu peserta didik juga mendapat hasil belajar yang memuaskan setelah peneliti menerapkan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding dalam pembelajaran. Siswa lebih mengerti dan mudah memahami pembelajaran dengan baik dan dengan benar, siswa cepat memahami dengan model pembelajaran yang digunakan seperti yang di jelaskan oleh Arifin (2016:296) dalam Ulfah Amaliya (2018) menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini dapat berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik menerima hasil belajar yang diperoleh karena pada saat pretest dan posttest berbeda. Peserta didik menerima hasil belajar yang diperoleh karena merupakan hasil kerja keras sendiri. Hasil belajar pada saat posttest mengalami peningkatan karena menerapkan model Numbered Head Together dan Teaching Games For Understanding yang telah disiapkan oleh peneliti.

**KESIMPULAN** (Gunakan Microsoft Word *template style: Heading 1*)

Berdasarkan hasil penelitian dan pemahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games For Understanding (TGFU) digunakan untuk meningkatkan hasil passing bawah bola voli terhadap peserta didik, pada mata pelajaran PJOK materi passing bawah bola voli di kelas XI SMA N 2 Slawi. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai posttestNHT analisis uji normalitas, diketahui  $L_0 = 0,1799$  dan  $L_{tabel} = 0,1900$  artinya  $L_0 < L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, dan rata-rata nilai posttestTGFU analisis uji normalitas Diketahui  $L_0 = 0,1871$  dan  $L_{tabel} = 0,2130$  artinya  $L_0 < L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Dari pengujian ketuntasan belajar individu nilai diatas KKM (72.00) seluruh peserta didik berjumlah 37 siswa dari 2 kelas lulus KKM dengan nilai tuntas dari KKM, dan dari pengujian ketuntasan belajar klasikal hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mencapai persentase 100% . Meningkatnya hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di beri perlakuan berupa pemberian model Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games For Understanding (TGFU) yang ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata posttest yang meningkat.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana. P. dkk. 2017. “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket*”.
- Adam. S. 2014. “ *Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games For Understandings (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumawarno Tahun Pelajaran 2014/2015* ”.
- Anandita. 2010. Teknik dasar dalam bola voli
- Dona. S. 2013. Kesalahan – kesalahan dalam melakukan *passing* bawah bola voli
- Griffin dan Butler. 2005. Langkah – langkah dalam model pembelajaran *Teaching Games For Understandings* (TGFU)
- L. Rola. 2014. Model pembelajaran *Teaching Games For Understandings* (TGFU)
- Lundgren. 2000: 18. Dalam buku *Numbered Head Together (NHT)*
- Muhammad Nur. 2013. Pengertian tentang *Numbered Head Together* (NHT)
- Mita Dwi Jahyanti, Ni Made. 2015 “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri di Gugus V Abiansemal. Singaraja*”  
Universitas Pendidikan Ganesha
- M.E. Winarno dkk. 2013. Teknik dasar bermain bola voli. Universitas Negeri Malang
- M.M. Faruq, 2009. Teknik dasar dalam bola voli
- Megasari, 2012 . Definisi tentang pembelajaran jasmani
- Mulyanto, 2014 .*Belajar dan Pembelajaran Penjas*
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Tujuan pendidikan jasmani

- Pujianto, Agus . 2014. Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (Tgfu)
- Rahayu, 2006. *Pengertian Numbered Head Together* (NHT)
- Rahmi, 2008. Macam – macam model pembelajaran kooperatif
- Rosdiani, 2009 .*Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*
- Seno. 2014. Peningkatan Keterampilan *Passing* Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Modifikasi *teaching games For Understanding* (Tgfu) Pada Siswa Kelas V Sdn 114 Kabupaten Seluma
- Shandy, Dona S.pd. M.Or. 2013. *Teknik Dasar Bola Voli*
- Suharno. 2008. Definisi tentang permainan bola voli
- Nuril Ahmadi. 2012 : 8. Definisi tentang permainan bola voli
- Saryono, Soni Nopembri. 2012 .*Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Universitas Negeri Yogyakarta*
- Setiadi. 2011. Pengertian dan penjelasan tentang permainan bola voli
- Seno. 2014. *Peningkatan Keterampilan Passing Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Modifikasi (TGFU) Teaching Games For Understandings Pada Siswa SDN 114 Kabupaten Seluma*
- Slavin. 2014. Metode – metode dalam model pembelajaran NHT
- Somantri dan Sujana. 2009. Teknik dasar dalam bola voli
- Subroto dan Yudiana. 2010. Pengertian dalam permainan bola voli
- Sumartini . 2007. Teori dalam model pembelajaran NHT.