



PENGARUH *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN SEPAK BOLA (STUDI DALAM KONTEKS SEKOLAH DASAR)

¹La Ode Adhi Virama, ²Karim, ³Dalman

^{1,2,3}IAIN Kendari

¹Email: adhilaode34@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to find out whether the numbered head together learning model has a significant influence on students' learning outcomes in the game of soccer in elementary schools. This model uses quantitative research methods, this research was conducted in elementary schools with a sample of 16 class VI students. Data collection was carried out using observation instruments, tests and documentation. This research measures the effect of the TGFU model and modified ball on increasing students' active learning time as a result of playing soccer. The instrument used is The Game Performance Assessment Instrument (GPAI). To obtain data on the results of learning about soccer skills, The Game Performance Assessment Instrument was used. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) can be used as a means to assess the ability to play games in sports. The results of this research show that there is a significant influence between Teaching Game For Understanding on the learning outcomes of elementary school students in the game of soccer with a calculated t value of 2.631 with a significant value (sig) of $0.014 < 0.05$, which means the variable X (Teaching Game For Understanding) on the terical variable (soccer game learning outcomes) is 19.8%.*

Keywords: *Learning Outcomes, Football Games, Teaching Games*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah model pembelajaran numbered head together memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar permainan sepak bola siswa di Sekolah Dasar. Model ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan sampel kelas VI yang berjumlah 16 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrument observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini mengukur pengaruh model TGFU dan bola modifikasi terhadap peningkatan jam waktu aktif belajar siswa hasil permainan sepak bola. Instrument yang digunakan yaitu *The Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Untuk memperoleh data Hasil belajar permainan sepak bola keterampilan sepak bola digunakan *The Game Performance Assesment Instrument*. *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dapat digunakan sebagai sarana untuk menilai kemampuan memainkan permainan dalam olahraga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Teaching Game For Understanding* terhadap Hasil belajar permainan sepak bola siswa kelas Sekolah Dasar dengan nilai t hitung 2,631 dengan nilai signifikan (sig) $0,014 < 0,05$ yang artinya variabel X (*Teaching Game For Understanding*) terhadap variabel terikal (Hasil belajar permainan sepak bola) yaitu 19,8 %.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Sepak Bola, *Teaching Game*



1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam perkembangan psikomotor, kognitif dan afektif peserta didik di sekolah dasar (Faridah, 2016; Mustafa, 2022). Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui pengalaman belajar kepada siswa yang melibatkan kegiatan jasmani, permainan, serta aktivitas olahraga yang telah direncanakan secara terstruktur dengan tujuan merangsang perkembangan fisik, keterampilan motorik, kemampuan berpikir, aspek emosional, sosial, dan moral (Susanto, 2016). Pendidikan jasmani di lingkungan sekolah dasar idealnya mampu membimbing siswa untuk menjadi individu yang memiliki kemampuan jasmani yang baik sebagai hasil dari pengalaman dalam proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani. Dalam pendidikan jasmani, pengajaran secara tradisional dilakukan melalui model pedagogi instruksi langsung (Gil-Arias et al., 2017). Model pedagogi pengajaran langsung telah dikritik karena mendekontekstualisasikan pengajaran olahraga, karena pelaksanaan teknis dipraktikkan secara terpisah ke dalam situasi permainan yang otentik atau nyata (Light et al., 2014). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi sejauh mana siswa memahami olahraga dan keterampilan mereka dalam bermain.

Salah satu pendekatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah TGFU. Melalui guru yang menggunakan TGFU, domain kognitif, psikomotor, afektif diprioritaskan, dan siswa mempelajari aspek taktis permainan dengan memainkan permainan dalam versi kecil dan/atau dimodifikasi/dikondisikan yang sesuai dengan perkembangan pelajar (Harvey & Jarrett, 2014). Selain itu, Untuk mencapai pemahaman permainan yang optimal, model TGFU didasarkan pada versi permainan yang representatif dan dimodifikasi (Harvey et al., 2018). TGFU adalah suatu model permainan berdasarkan pada *Tactical Games Model* memberikan konsep bermain untuk meningkatkan perkembangan keterampilan dan pemahaman taktis yang diperlukan dalam suatu permainan secara kompeten (Sebila et al., 2020). Dalam model TGFU, siswa belajar bermain game dengan mengutamakan pemahaman taktik dan strategi (Gil-Arias et al., 2021).

Berdasarkan literatur ilmiah sebelumnya, hasil penelitian tentang model pembelajaran permainan sebaiknya 65% dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih banyak dalam bentuk permainan, selain itu, lebih dari 50% waktu yang disediakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah lebih banyak diarahkan kepada pembelajaran permainan (Qohhar & Pazriansyah, 2019). TGFU menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis (Nopembri & Muktiani, 2009).

Meskipun model TGFU sangat populer secara akademis, namun penyertaannya dalam beberapa kurikulum resmi tampaknya tidak sebanding dengan penyertaan yang setara dalam olahraga sekolah di sebagian besar negara tempat model ini disebarluaskan (Almond, 2010; Stolz & Pill, 2016). Penerapan model TGFU dalam metode pengajaran, terutama di tingkat pendidikan dasar, masih memiliki cakupan yang sangat terbatas (Gil et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini penting karena hasilnya dapat membantu meningkatkan proses belajar mengajar dalam konteks pendidikan jasmani dasar khususnya permainan sepak bola. Secara khusus, penerapan program intervensi berdasarkan model TGFU membantu meningkatkan Hasil belajar permainan sepak bola siswa melalui lebih banyak keterlibatan permainan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kepuasan kompetensi, dan dengan demikian meningkatkan partisipasi siswa untuk aktif secara fisik dalam pendidikan jasmani (Morales-Belando et al., 2018). Dalam hal ini tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh TGFU terhadap Hasil belajar permainan sepak bola siswa pada permainan sepak bola di Sekolah Dasar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VI dengan jumlah 16 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *The Matching-Only Pretest Posttest Control Group Design*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. *Matching-Only Pretest Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Kontrol	A ₁	X ₁	B ₁
Kelas Eksperimen	A ₂	X ₂	B ₂

Sumber: Data penelitian lapangan

Keterangan:

A₁ : Pretest kontrol

A₂ : Pretest eksperimen

B₁ : Posttest kontrol

B₂ : Posttest eksperimen

X₁ : TGFU dengan menggunakan bola sepak

X₂ : TGFU dengan menggunakan bola modifikasi

Penelitian ini mengukur pengaruh model TGFU dan bola modifikasi terhadap peningkatan jam waktu aktif belajar siswa hasil permainan sepak bola. Instrumen yang digunakan yaitu *The Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Untuk memperoleh data Hasil belajar permainan sepak bola keterampilan sepak bola digunakan *The Game Performance Assesment Instrument*. *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) dapat digunakan sebagai sarana untuk menilai kemampuan memainkan permainan dalam olahraga.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Statistik Deskriptive Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memaparkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar untuk mengetahui pengaruh *Teaching Game For Understanding* terhadap hasil belajar permainan sepak bola di kelas VI. Instrumen yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dan posttest digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik dengan menggunakan program computer SPSS versi 20 yang tertera pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Indikator	Deskriptif Statitik				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	11	20	100	56,36	25,40
Posttest Eksperimen	11	60	100	81,82	12,70
Pretest Kontrol	16	20	90	41,86	18,70
Posttest Kontrol	16	50	85	68,19	12,38

Data descriptive statistic pada tabel 2 menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas pretest eksperimen adalah 56,36 dan nilai rata-rata posttest eksperimen adalah 81,82. Sedangkan nilai rata-rata pretest kontrol adalah 41,86. Dan posttest kontrol adalah 68,19. Jadi terdapat

peningkatan nilai rata-rata antara posttest kelas eksperimen dan posttest kelas control. Dimana pada kelas eksperimen memperoleh hasil akhir lebih tinggi yaitu 81,82 dibandingkan dengan hasil akhir kelas control yaitu 68,19.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal atau tidak dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *ShapiroWilk*, yaitu jika nilai signifikan (sig) lebih besar dari taraf signifikan yang ditentukan yaitu 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality		
	Kelas	Sig
Hasil belajar permainan sepak bola	Posttest Eksperimen	,057
	Pretest Kontrol	,775
	Posttest Kontrol	,775

Berdasarkan tabel 3. uji normalitas dilakukan dengan digunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan Aplikasi *Statistical Program For Social Sciences (SPSS)*. Tabel 4.2 Hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest dinyatakan bahwa kelas control dan eksperimen dengan taraf signifikan (α) 0,05. Di peroleh nilai *Asymp sig. (2-tailed)* pada output Shapiro wilk (SW-24) untuk kelas posttest control $0,775 > 0,05$ dan nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)* pada kelas posttest eksperimen $0,057 > 0,05$ maka pada masing-masing kelas diperoleh keputusan terima H_0 yang artinya data berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk data yang diteliti apakah homogeny atau tidak dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu jika nilai signifikan (sig) pada *based on Mean* lebih besar dari taraf nilai signifikan yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu 0,05 maka data maka data yang diperoleh dikatakan homogeny.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Jenis data	Based On Mean	A	Keputusan	Keterangan
Posttest Eksperimen	0,951	0,05	Terima H_0	Homogen
Posttest Kontrol				

Berdasarkan tabel 4. di atas dapat diketahui data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control dinyatakan homogen. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan yang diperoleh pada *Teaching Game For Understanding* Kelas Eksperimen maupun kelas control yaitu 0,951 yang artinya nilai signifikan yang telah diperoleh lebih besar dari pada nilai 0,05. selanjutnya dilakukan uji hipotesis independensi sample test dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20 untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar, terdapat hasil yang berbeda pada kedua kelas setelah diberi perlakuan yang berbeda, kelas VI sebagai kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya menggunakan *Teaching Game For Understanding* dan kelas VI sebagai kelas control yang dalam proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran metode ceramah. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan oleh dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control, kedua kelas tersebut memiliki perbedaan yang tidak terlalu besar. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata masing-masing kelas yaitu kelas

pretest eksperimen sebesar 56,36 dan kelas pretest control sebesar 41,86. Selisih dari rata-rata kedua kelas tersebut sebesar 14,5%. Perbedaan dari rata-rata yang tidak terlalu besar ini dikarenakan sebaran kemampuan hasil belajar dari kedua kelas tersebut hampir sama dan belum adanya perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan pretest. Selanjutnya guru memberikan soal posttest kepada kelas eksperimen dan kelas control, yang memiliki rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yaitu 81,82 dan posttest kelas control sebesar 68,19 setelah dilakukan posttest, baik kelas eksperimen maupun kelas control mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas control. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Made Aditya Dharma (2021) bahwa *Teaching Game For Understanding* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV, khususnya pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,0005$ yang artinya hipotesis (H_0) di tolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima sesuai dengan rumusan hipotesis dalam penelitian ini. Dengan diterimanya H_a pada pengujian hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Teaching Game For Understanding* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan sepak bola.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Teaching Game For Understanding* terhadap Hasil belajar permainan sepak bola siswa kelas Sekolah Dasar dengan nilai t hitung 2,631 dengan nilai signifikan (sig) $0,014 < 0,05$ yang artinya variabel X (*Teaching Game For Understanding*) terhadap variabel terikat (Hasil belajar permainan sepak bola) yaitu 19,8 %. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,0005$ yang artinya hipotesis (H_0) di tolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima sesuai dengan rumusan hipotesis dalam penelitian ini. Dengan diterimanya H_a pada pengujian hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Teaching Game For Understanding* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan sepak bola. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) merupakan kriteria minimum yang dijadikan acuan dalam menentukan kelulusan peserta didik, Nilai; KKM yang di tentukan oleh sekolah adalah 70. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Teaching Game For Understanding* memperoleh nilai rata-rata 81,82 yang berarti mencapai KKM, serta penggunaan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 68,19 berarti tidak mencapai KKM. Menurut direktorat pendidikan (2012), KKM merupakan target satuan pendidikan yang memiliki KKM tinggi dan dilaksanakan secara bertanggung jawab dapat menjadi tolak ukur kualitas mutu pendidikan bagi masyarakat. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat kenormalan dan homogenitas. data hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dimana nilai signifikan yang diperoleh pada posttest kelas eksperimen yaitu 0,057 dan posttest kelas control 0,775 yang artinya nilai signifikan lebih besar dengan taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05 dan data hasil belajar tersebut juga dikatakan homogen ketika nilai signifikan yang diperoleh pada *Based on Mean* kelas eksperimen maupun kelas control yaitu 0,951 yang artinya nilai-nilai signifikan yang telah ditemukan lebih besar dari taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Almond, L. (2010). Forward: Revisiting the TGfU brand. *More Teaching Games for Understanding: Moving Globally*, vii–x.
- Faridah, E. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 38–53.
- Gil-Arias, A., Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A hybrid tgfu/se volleyball teaching unit for enhancing motivation in physical education: A mixed-method approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 110.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PloS One*, 12(6), e0179876.
- Gil, V. M. G., Álvarez, F. D. V., Pizarro, A. P., & Domínguez, A. M. (2022). Questioning as a fundamental tool for Physical Education students to develop decision-making skills. *Movimento*, 25.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Harvey, S., Pill, S., & Almond, L. (2018). Old wine in new bottles: a response to claims that teaching games for understanding was not developed as a theoretically based pedagogical framework. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(2), 166–180. <https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1359526>
- Iksan, M., Irwan, I., Samritin, S., Alzarliani, W. O., & Lawelai, H. (2022). Pelatihan Sitasi Dan Manajemen Daftar Pustaka Menggunakan Software Mendeley Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Tulis Ilmiah. *Journal of Community Empowerment*, 1(1), 7-12.
- Light, R. L., Harvey, S., & Mouchet, A. (2014). Improving ‘at-action’ decision-making in team sports through a holistic coaching approach. *Sport, Education and Society*, 19(3), 258–275.
- Morales-Belando, M. T., Calderón, A., & Arias-Estero, J. L. (2018). Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 657–671.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
- Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2009). Perbandingan Penerapan Gaya Mengajar Mosston dan Model Pembelajaran Metzler Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Meta Analisis Hasil-Hasil Penelitian). *Laporan Penelitian*.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil belajar permainan sepak bola Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 27–35.
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan *Teaching Game For Understanding* Terhadap Hasil belajar permainan sepak bola Permainan Bola Voli. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 23–30.
- Stolz, S. A., & Pill, S. (2016). A narrative approach to exploring TGfU-GS. *Sport, Education and Society*, 21(2), 239–261. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.890930>

- Susanto, E. (2016). Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 76–84.
- Tuasalamony, K., Hatuwe, R. S. M., Susiati, S., Masniati, A., & Marasabessy, R. N. (2020). Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Negeri 5 NAMLEA. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 81-91.
- Yusnan, M., Iye, R., & Abbas, A. (2022). Demonstration Methods to Improve Intensive Reading Skills in 3rd-Grade Students. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 1(02), 61-69.