

Pengaruh Model Pembelajaran TGFU Berbasis Permainan Tradisional terhadap Keaktifan Siswa SMP dalam Pembelajaran PJOK

Dipa Marga Putra¹, Risfandi Setyawan^{2✉}, Guntum Budi Prasetyo²

¹Mahasiswa, Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

²Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

E-mail: risfandi@stkipjb.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:

Model TGFU, Permainan Tradisional, Siswa

Keywords:

TGFU Model, Traditional Games, Students

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model TGFU berbasis permainan tradisional terhadap keaktifan siswa, jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, desain one group pre test post test, sampel kelas viii pada tingkat smp, instrumen angket keaktifan siswa, teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif dan uji paired samples test. Hasil penelitian pada uji beda diketahui bahwa dengan menggunakan uji paired samples test dengan memperoleh nilai sig 0.004 < 0.05, sehingga bisa diketahui dan dikatakan mempengaruhi keaktifan siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini adanya pengaruh model pgfu berbasis permainan tradisional terhadap keaktifan siswa.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the TGFU model based on traditional games on student activeness, this type of research is experimental research, one group pre test post test design, class VIII sample at junior high school level, student activeness questionnaire instrument, data analysis technique using descriptive analysis and paired samples test. The results of the research on the difference test found that by using the Paired Samples Test by obtaining a Sig value of 0.004 < 0.05, so that it can be known and said to affect student activeness. The conclusion in this study is that there is an effect of the PGFU model based on traditional games on student activeness.

© 2024 Author

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran PJOK di sekolah merupakan proses penting terkait dengan pembelajaran yang menjadikan PJOK membuat peserta didik menjadi senang dan

memiliki semangat, karena di dalam pembelajaran siswa berpartisipasi dengan aktif dan memberi ruang untuk kreatifitas, inisiatif, dan kemandirian, oleh karena itu peserta didik mempunyai, minat, bakat dan perkembangan

terkait dengan fisik dan psikologis yang ada di sekolah memiliki pembelajaran yang mempunyai interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. PJOK dalam hal ini merupakan bentuk dengan menggunakan literasi fisik dalam pembelajaran, (Espoz-Lazo et al., 2020). Karena pada dasarnya mata pelajaran PJOK bertujuan tujuan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak dan meningkatkan perkembangan kognitif dan afektif, (Kusriyanti & Sukoco, 2020).

Ketika PJOK di arahkan dan dipandu dengan baik akan berdampak baik kepada siswa dalam mendapatkan keterampilan yang bermanfaat dan dapat mengelola waktu luang, mengembangkan gaya hidup, dan meningkatkan kesehatan mental dan fisik. Terkait hal itu bahwa pembelajaran merupakan adanya sebuah hubungan antara siswa dengan guru dan bahan belajar yang ada di lingkungan belajar, (Mahama & Arifin, 2021). Dalam pembelajaran perlu adanya hal penting itu dengan penerapan terkait model yang mempengaruhi siswa dalam berprestasi ketika dalam proses pembelajaran, ketika pembelajaran yang aktif siswa akan berpartisipasi dengan aktif dalam setiap proses pembelajaran, (Festiawan et al., 2021). PJOK menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang membantu peserta didik dalam kepatuhan untuk latihan olahraga dengan adanya peningkatan kualitas hidup, keterampilan motorik, kesehatan, dan nilai – nilai pendidikan, (García-Castejón et al., 2021). Oleh karena itu berdasarkan karakteristik dan di tentukan oleh kurikulum pada setiap pendidik harus bisa menyusun materi pembelajaran dengan memiliki cara yang efektif dan efisien untuk bisa peserta didik merasa tertarik dan mengikuti kegiatan belajar mengajar, untuk itu dalam melihat keberhasilan sebuah kurikulum dalam pembelajaran bergantung pada seorang pendidik, dengan hal itu bahwa pendidik harus memiliki tingkat fokus terhadap rencana pembelajaran yang berhubungan dengan model pembelajaran yang akan dipakai oleh peserta didik. Program dalam pendidikan pembelajaran untuk meningkatkan sifat pikiran kreatif dan inovatif, kualitas manusia, membangun kapasitas, menciptakan

penalaran dasar, dan dapat membangun individu yang bisa di andalkan, (Astikasari et al., 2021). Sehingga ada beberapa komponen yang harus di miliki sebagai indikator yang menandakan dalam keterampilan belajar dan inovasi, (Dupri et al., 2019).

Dalam hal ini untuk setiap model pembelajaran merupakan hal yang menggambarkan secara yang sistematis dalam pengalaman kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan juga memiliki fungsi dalam memberi panduan bagi pendidik dan merancang aktivitas pembelajaran siswa di sekolah, (Jayul & Irwanto, 2020). Sebagai seorang pendidik harus bisa memahami terkait dengan pendekatan dalam penyampaian materi dalam hal ini model pembelajaran untuk siswa lebih mudah dalam menerima apa yang disampaikan oleh pendidik. Kemampuan mengajar seorang pendidik dalam dilihat dari bagaimana menggunakan model dalam pembelajaran khususnya PJOK yang belum bisa capai dengan tingkat optimal.

Walaupun banyak bentuk yang bervariasi dalam model pembelajaran tapi para pendidik belum secara penuh dalam memahami model tersebut untuk menunjang kemampuan, sehingga hal itu menjadi dampak dalam perbedaan untuk dapat implementasi dalam proses pembelajaran PJOK. Sehingga dalam mengurangi kejadian itu perlu adanya bentuk pembelajaran yang menerapkan model yang mempratekkan proses gerak siswa dalam bentuk permainan dengan model TGFU yang berbasis aktivitas gerak melalui permainan tradisional. model TGFU dalam pembelajaran PJOK berfokus pada kinerja peserta didik dalam keterampilan dan pengalaman dalam permainan dan juga pendidik harus memfasilitasi dan peserta didik memiliki peran untuk aktif dalam ikut terlibat dalam proses permainan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model TGFU berbasis permainan tradisional terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta kontribusi bisa memberi gambaran bahwa siswa mempunyai rasa senang dengan model TGFU dalam bentuk permainan tradisional.

METODE

Jenis penelitian ini sebagai bentuk penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana variabel penelitian berdampak pada subjek. Desain penelitian *one group pretest-posttest design* dengan perlakuan. Sampel kelas VIII SMP PGRI Sumobito dengan jumlah 21 peserta didik dalam hal Sampel tidak melebihi 100 peserta didik jadi penelitian populasi, instrument penelitian dengan angket keaktifan siswa dalam pembelajaran yang di gunakan dalam menilai hasil dari tes awal dan tes akhir dan untuk perlakuan dengan model TGFU berbasis permainan tradisional dengan teknik analisis

dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan analisis statistik uji paired sampel t - Tes dengan bantuan program SPSS vesion 23.

HASIL

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa SMP dapat di peroleh data sebagai berikut :

1. Uji Deskriptif

Pada data awal ini dengan melakukan tes keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK dengan angket di peroleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Sd
Pre_Test	21	67.00	82.00	75.5714	3.62728
Post_Test	21	75.00	88.00	80.8571	6.49065
Valid N (Listwise)	21				

Terkait tabel 1 di atas menjelaskan bahwa uji deskripsi menunjukkan nilai pre test pada min 67.00, max 82.00, mean 75.5714, dan SD 3.62728, sedangkan untuk post test skor min 75.00, max 88.00, mean 80.8571, SD 6.49065.

2. Uji Normalitas

Pengujian normalitas untuk melihat data ini termasuk data berdistribusi normal dan berdistribusi tidak normal sehingga data dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.915	21	.068
Post_Test	.844	21	.083

Terkait data tes awal dan tes akhir pada tabel diatas tentang uji normalitas menunjukkan pada rata-rata variabel nilai sig > 0,05, untk itu bisa di ketahui data tersebut normal.

3. Uji beda

Pada uji beda ini untuk melihat dampak dari perlakuan dengan menggunakan model TGFU berbasis permainan tradisional dengan dilihat pada data sebagai berikut :

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)				
Mean	SD	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pair 1 post_test pre_test	5.28571	7.50428	1.63757	1.86980	8.70162	3.228	20	.004

Untuk itu berdasarkan tabel 3 menjelaskan bahwa ada pengaruh perlakuan model TGFU terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran dilihat dari uji beda dengan menggunakan uji paired samples test dengan memperoleh nilai $\text{sig } 0.004 < 0.05$, sehingga bisa diketahui dan dikatakan mempengaruhi keaktifan siswa.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh model TGFU berbasis permainan tradisional terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PJOK dilihat dari nilai signifikansi, untuk itu dengan adanya sebuah persepsi terkait dengan pembelajaran yang baik yang dicapai melalui penerapan model yang tepat, setiap pendidik sering menggunakan pembelajaran yang terstruktur sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus di berikan kesempatan dalam setiap proses pembelajaran untuk bebas berpartisipasi dengan aktif secara fisik dan mental, sehingga harus dipastikan bahwa peserta didik menikmati dan senang dalam kegiatan pembelajaran, (Arlianti et al., 2021).

Sebuah model pembelajaran TGFU memberi kebebasan siswa dalam bermain dan menekankan pentingnya adanya sebuah taktik dalam perspektif pedagogis, TGFU merupakan model pembelajaran yang menggunakan konsep permainan dalam memahami olahraga, (Alkindi et al., 2021). Sedangkan menurut (Alcalá & Garijo, 2017) menjelaskan bahwa TGFU dengan aktif selalu mendukung dan mendorong siswa dalam belajar, dengan begitu model pembelajaran TGFU memiliki sebuah kontribusi yang positif untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dan kinerja peserta didik, (Dania et al., 2017). Pengalaman lain dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran TGFU dapat meningkatkan arah positif terhadap pembelajaran dan aktivitas fisik, (O'Leary, 2016). Oleh karena itu, PJOK dapat memainkan peran yang penting dalam menghasilkan komitmen yang besar terhadap dalam olahraga, (Hortigüela-Alcalá et al., 2015). Pembelajaran yang relevan akan dapat membantu untuk dapat merencanakan

penalaran dasar, mendorong inovasi, berkolaborasi, dan menangani masalah, (Khoiriyah & Husamah, 2018).

Model TGFU juga memberi pengaruh dan manfaat dalam perspektif pendidik mata pelajaran PJOK dan juga berdampak pada motivasi siswa dalam olahraga dan prestasi, setiap keberhasilan pembelajaran dengan model TGFU yang terletak pada bagaimana mengenalkan aturan dan teknik pada peserta didik dan fokus terletak pada pembelajaran yang aktif dengan melalui permainan dan membuat pendekatan dalam pengajaran untuk sangat efektif, sehingga selama permainan dan membuat taktik dalam keterampilan olahraga. Dengan demikian bahwa TGFU memiliki cara untuk mendorong siswa dalam berpikir dan model tersebut merupakan pendekatan yang berpusat pada permainan yang dapat membantu siswa memahami, menerapkan dan menganalisa tindakan yang dilakukan. TGFU merupakan pendekatan dalam pjok yang berfokus pada permainan dan di mungkinkan siswa untuk kreatif dan memahami konsep bermain.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGFU berbasis permainan tradisional terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK berdasarkan nilai signifikansi.

REFERENSI

- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student's Motivation in Physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- Alkindi, M. I., Dwi Pradipta, G., & 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.
<https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Arlianti, Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 94(103), 2021.
- Astikasari, I. B., Rachman, H. A., Festiawan, R., Budi, D. R., Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2021). The Game Model To Develop Motor Skills For Kindergarten Students. *Annals of Tropical Medicine & Public Health*, 24(03). <https://doi.org/10.36295/asro.2021.24315>
- Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). Effects of A Teaching Games for Understanding Program on Primary School Students' Physical Activity Patterns. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 81–94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.400591>
- Dupri, D., Nazirun, N., & SM, N. R. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Jasmani. *Journal Sport Area*, 4(2), 318.
- Espoz-Lazo, S., Huete, R. R., Espoz-Lazo, P., Fariás-Valenzuela, C., & Valdivia-Moral, P. (2020). Emotional education for the development of primary and secondary school students through physical education: Literature review. *Education Sciences*, 10(8), 1–12. <https://doi.org/10.3390/educsci10080192>
- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., S, A., Antoni, M. S., & Nugroho, A. I. (2021). The Problem-Based Learning: How the effect on student critical thinking ability and learning motivation in COVID-19 pandemic? *Journal Sport Area*, 6(2), 231–243. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(2\).6393](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(2).6393)
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (Tpsr) and the teaching games for understanding (tgfu) in physical education and its effects on health: An approach based on mixed methods. *Children*, 8(7). <https://doi.org/10.3390/children8070573>
- Hortigüela-Alcalá, D., Pérez-Pueyo, Á., & Moncada-Jiménez, J. (2015). An analysis of the responsibility of physical education students depending on the teaching methodology received. *Journal of Physical Education and Sport*, 15(2), 202–207. <https://doi.org/10.7752/jpes.2015.02031>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.29965>
- Mahama, S., & Arifin, M. B. U. (2021). The Effect of Using Image Media to Increase English Learning Outcomes for Class 6 Students at Elementary School. *Academia Open*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.4.2021.3050>
- O'Leary, N. (2016). Learning informally to use the 'full version' of teaching games for understanding. *European Physical*

Education Review, 22(1), 3–22.
<https://doi.org/10.1177/1356336X15586177>