

608-Article Text-4017-1-2- 20240712.docx

by Dian Arief Pradana

Submission date: 14-Jul-2024 02:01AM (UTC+0900)

Submission ID: 2394282132

File name: 608-Article_Text-4017-1-2-20240712.docx (5.38M)

Word count: 2129

Character count: 13981

Pengaruh Model Pembelajaran TGFU Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Keaktifan Siswa SMP Dalam Pembelajaran PJOK

Dipa Marga Putra^{1✉}, Risfandi Setyawan².

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.

Correspondence Author: 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 t^g 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 penel²³n 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 p⁵u 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.

[✉] Alamat korespondensi:

Tuliskan alama surat menyurat penulis utama

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, ²eh karena itu peserta didik mempunyai bakat, minat, dan perkembangan terkait dengan fisik dan psikologis untuk itu di sekolah memiliki pembelajaran yang mempunyai interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. PJOK dalam hal ini merupakan bentuk dengan mengg²¹ikan literasi fisik dalam pembelajaran, (Espoz-Lazo, Huete, Espoz-Lazo, Farias-Valenzuela, & Valdivia-Moral, 2020). Karena pada dasarnya mata pelajaran PJOK bertujuan tujuan dalam tingkatkan keterampilan motorik anak dan meningkatkan perkembangan kognitif dan afektif, (Kusriyanti & Sukoco, 2020).

Ketika PJOK d²⁴arahkan dan dipandu dengan baik akan memberi dampak positif terhadap peserta didik dalam mendapatkan keterampilan yang bermanfaat dan dapat mengelola waktu luang, mengembangkan gaya hidup, dan meningkatkan kesehatan mental dan fisik. Terkait hal itu bahwa pem¹⁸ajaran merupakan adanya sebuah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar, (Mahama & Arifin, 2021). Dalam pembelajaran adanya hal ²⁸nting itu dengan penerapan sebuah model pembelajaran yang mempengaruhi siswa dalam berprestasi ketika 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

² 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 and¹⁰an, (Astikasari et al., 2021). Sehingga indikator yang menandakan keterampilan belajar dan berinovasi yang harus dimiliki beberapa komponen, (Dupri, Nazirun, & SM, 2019).

Dalam hal ini untuk setiap model pembelajaran mer²upakan 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 mengatasi hal tersebut perlu adanya model pembelajaran 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 sebagai fasilitator dan siswa 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 merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana variabel penelitian berdampak pada subjek selidik. Desain penelitian one group pretest-posttest design dengan perlakuan. Sampel kelas VIII SMP PGRI Sumobito dengan jumlah 21 peserta didik dalam hal ini merupakan penelitian populasi karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa, instrument penelitian dengan angket keaktifan siswa dalam pembelajaran yang di gunakan dalam menilai hasil pre test dan post test dan untuk perlakuan dengan model TGFU berbasis permainan tradisional dengan teknik analisis 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 pre test dan post test pada tabel diatas tentang uji normalitas menunjukkan pada rata – rata variabel nilai sig > 0,05, sehingga bisa dikatakan bahwa 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 Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair post_test 1 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 sig $0.004 < 0.05$, sehingga bisa diketahui dan dikatakan mempengaruhi keaktifan siswa.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis menunjukan 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, Pangestika, & Ngazizah, 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, Dwi Pradipta, & Zhannisa, 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, Kossyva, & Zounhia, 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, Pérez-Pueyo, & Moncada-Jiménez, 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 nsep bermain.

KESIMPULAN

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

REFERENSI

- 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. Retrieved from <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- 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 Taeching Games for Uunderstanding 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. Retrieved from <https://www.journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/3760>
- 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>
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (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>
- 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. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/689>
- 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/jpji.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>

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	2%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	1%
4	akbid-alikhlas.e-journal.id Internet Source	1%
5	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
6	journal.intelekmadani.org Internet Source	1%
7	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
8	ojs.uho.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1%

10	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
12	journal2.unusa.ac.id Internet Source	1 %
13	ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.upi.edu Internet Source	1 %
15	www.rsisinternational.org Internet Source	1 %
16	a-research.upi.edu Internet Source	1 %
17	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
18	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
19	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1 %
20	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
21	ojs.pensamultimedia.it Internet Source	1 %

22	www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1 %
23	Akhmad Sobarna, Sumbara Hambali. "Meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok siswa SD melalui pembelajaran kids atletik", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2020 Publication	<1 %
24	id.123dok.com Internet Source	<1 %
25	journal.unucirebon.ac.id Internet Source	<1 %
26	jurnal.unimor.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
28	Ainun Andriyani, Septiyati Purwandari, Kun Hisnan Hajron. "Pengaruh Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA", Borobudur Educational Review, 2021 Publication	<1 %
29	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

608-Article Text-4017-1-2-20240712.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
