

Implementasi model pembelajaran TGFU (teaching games for understanding) dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani

Chesia Vigna Glauc¹ Topo Yono² Ahmad Sulaiman³

¹Pendidikan Jasmani, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia¹²³

*Corresponding author: chesiaglauca98386@gmail.com

Abstrak

Siswa yang memiliki minat yang tinggi mendorong siswa untuk lebih semangat dan tekun dalam belajarnya, siswa akan senantiasa antusias dan selalu tertarik pada setiap materi yang di ajarkan. Seorang guru perlu sekali melakukan berbagai macam cara untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Supaya minat belajar siswa dapat meningkat, guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam sebuah pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru agar mampu meningkatkan minat belajar pada pendidikan jasmani. Model bermain penting dimiliki oleh guru setiap pembelajaran. Permainan berkelompok teknik yang baik tidak cukup untuk menampilkan performa pada saat melakukan pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah clusterrandom sampling, dengan partisipan sebanyak 48 orang. Penelitian ini dilakukan selama 6 minggu dengan pertemuan sebanyak 12 kali dengan 90 menit setiap pertemuan. Analisis data menggunakan paired samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Teaching Games for Understanding (TGFU). Model TGFU pada praktek dilapangan mengedepankan pendekatan bermain mampu mendorong siswa untuk melakukan berbagai kelompok bermain dengan lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu model TGFU sangat efektif untuk diterapkan dalam kelompok pembelajaran pendidikan jasmani di SMA. Pada peneltian selanjutnya, model TGFU dapat diterapkan pada jenjang pendidikan berbeda.

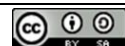
Kata Kunci: TGFU, Minat, Model, Siswa

Abstract

Students who have high interest encourage students to be more enthusiastic and diligent in their learning, students will always be enthusiastic and always interested in every material taught. A teacher really needs to do various ways to be able to increase student interest in learning. In order for student interest in learning to increase, teachers need to innovate in learning. One thing that teachers need to pay attention to in order to be able to increase interest in learning in physical education. An important play model is owned by teachers in every learning. Good technical group games are not enough to show performance when learning. The purpose of this study was to determine the implementation of technology games for understanding for students in physical education. The research method used was an experiment with a pretest and posttest group design. The population of this study was junior high school students in grade VIII. The sampling technique used in this study was cluster random sampling, with 48 participants. This study was conducted for 6 weeks with 12 meetings with 90 minutes each meeting. Data analysis used paired samples t-test. The results of the study showed that there was a significant influence of the implementation of the Teaching Games for Understanding (TGFU) model. The TGFU model in practice in the field prioritizes a play approach that can encourage students to do various play groups better. The conclusion of this study is that the TGFU model is very effective to be applied in physical education learning groups in high school. In further research, the TGFU model can be applied to different levels of education.

Keywords: TGFU, Interest, Model, Student

Copyright © 2025 Author(s)



Received: 09 05 2025

Revised: 20 06 2025

Accepted: 29 06 2025

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E - Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H - Data Curation; I - Writing - Original Draft; J - Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M - Project administration; N - Funding acquisition

PENDAHULUAN

Pembelajaran saat ini telah banyak berubah dari zaman ke zaman sehingga memberi dampak yang besar terhadap kemajuan pola pikir manusia (Wijayanto 2022). Minat sangat

besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena bila bahan pembelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak memiliki daya tarik tersendiri. Sehingga siswa malas untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pembelajaran itu. Agar tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat tercapai dengan baik, maka diperlukan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara sungguh-sungguh dan dengan senang hati (Nazirun 2020). Dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan minat belajar yang tinggi (Setiawan 2020). Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Dalam etimologi, kata minat atau “interest” yaitu artinya kesukaan, perhatian, dan keinginan (Rahayu 2021). Siswa yang memiliki minat yang tinggi mendorong siswa untuk lebih semangat dan tekun dalam belajarnya, siswa akan senantiasa antusias dan selalu tertarik pada setiap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru perlu sekali melakukan berbagai macam cara untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Agar minat belajar siswa dapat meningkat, guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru agar mampu meningkatkan minat berlangsung. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran favorit siswa karena banyak berkegiatan diluar ruangan. Sehingga perlu memilih model pembelajaran sebagai inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien (Jelantik 2023).

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan (Octavia 2020). Model pembelajaran langsung sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar/kompetensi peserta didik (Sukardi 2022). Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif tetapi yang terpenting adalah keefektifitasannya pada sebuah pembelajaran. Seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran di kelas masih bersifat satu arah menggunakan model pembelajaran ceramah di mana guru menjadi subyek utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi di dalamnya dan selalu bergantung kepada guru. Bagi sebagian siswa model pembelajaran ceramah di dalam kelas yang digunakan terus menerus dirasa menjemukan atau membosankan dikarenakan monoton

dan kurang interaktif. Model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu: model global, model bagian, *teaching game for understanding (TGFU)*, model *quantum teaching*, model eksplorasi, model resiprokal, model kooperatif tipe TGT dan model campuran. Tetapi Model pembelajaran yang akan penulis ujicobakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)*. *Teaching Games For Understanding (TGFU)*.

TGFU merupakan metode pembelajaran jasmani yang memiliki karakter menyenangkan, mudah diterima peserta didik serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan tanpa disadari oleh siswa yang ikut serta (Guntoro 2022). Suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan *TGFU* merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. *TGFU* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan bergerak sesuai dengan kebutuhan. Didikan cara melakukan penyesuaian diri terhadap perubahan permainan, bukan hanya menghafalkan pola yang sudah diajarkan (Samodra 2021). Guru pendidikan jasmani sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan *TGFU* juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah. *TGFU* berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas.

Model *tactical games* disebut (*TGFU*) bisa dibilang baru, belum tahu seberapa banyak guru pendidikan jasmani yang telah menggunakan model *TGFU* (Indrayogi 2021). Model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai bentuk permainan. Dalam etimologi, kata minat atau “interest” yaitu artinya kesukaan, perhatian, dan keinginan. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai bentuk-bentuk permainan. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain, guru harus mampu menunjukan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan

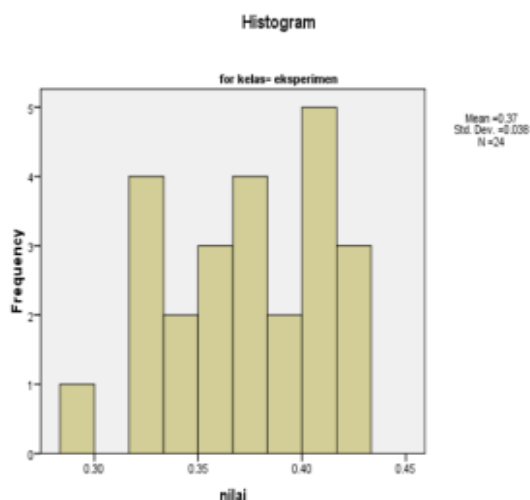
secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

METODE

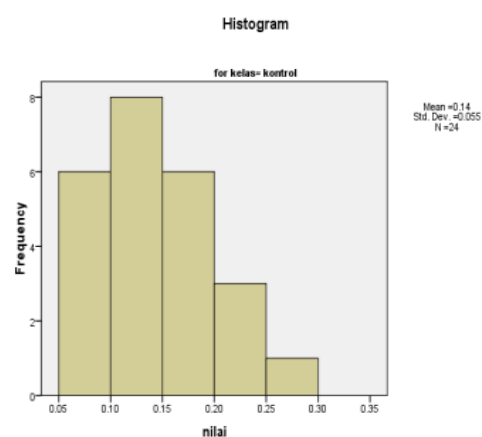
Penelitian ini adalah eksperimen sesungguhnya (*true experimental*). Penelitian eksperimen sesungguhnya bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepala satu atau lebih kelompok eksperimental satu atau lebih kondisi perlakuan dan memperbandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenal kondisi perlakuan (Ayu 2019). Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdapat di SMAN Tamanan yaitu X A, X B yaitu sebanyak 2 kelas. Pemilihan sampel dilakukan dengan simple random sampling berdasarkan kelas dan diperoleh kelas yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa Kelas X SMAN Tamanan Tahun pelajaran 2024/2025 yang terdistribusi ke dalam 2 kelas yaitu: X A berjumlah 24 orang dan X B berjumlah 24 orang, sehingga keseluruhan jumlah sampel penelitian adalah 48 orang. Dua kelas yang ada akan diundi untuk menetapkan kelas yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali perlakuan. Pengambilan data hasil belajar dilakukan dengan cara memberikan tes objektif, observasi, dan unjuk kerja. Analisis data dilakukan dengan uji t pada data *gain score* yang dinormalisasi. Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu data diuji normalitas dan homogenitasnya. Jika dari hasil uji normalitas dan *homogenitas varians*, diketahui bahwa data berdistribusi normal dan variansnya homogen maka untuk menguji hipotesisnya digunakan Independent Sample T-test. Kriteria pengujian minat siswa terhadap pendidikan jasmani H_a diterima jika membandingkan rata-rata dua grup, data yang diuji adalah *gain score* yang ternormalisasi dari kedua kelompok.

HASIL

Hasil minat siswa terhadap pendidikan jasmani (kontrol) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jumlah masing-masing 24 orang diperoleh rata rata nilai pretest kelompok eksperimen 75,66 sedangkan kelompok kontrol 68,12. Rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen adalah 84,66 sedangkan kelompok kontrol 72,41. Rata-rata *gain score* normalisasi yang didapatkan pada masing-masing kelompok adalah pada kelompok eksperimen sebesar 0,37 sedangkan kelompok kontrol mengalami sebesar 0,14. Dalam penelitian ini masing-masing kelompok penelitian diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran tipe TGFU sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Kelas Eksperimen



Gambar 2. Kelas Kontrol

Variabel	Kelompok Eksperimen	kelompok kontrol
Banyak Siswa	24 Orang	24 Orang
Rata-rata <i>Pretest</i>	75,66	68,12
Rata-rata <i>Posttest</i>	84,66	72,41

Gambar. 3 Hasil Minat Siswa Terhadap Pendidikan Jasmani

Sebelum uji hipotesis terlebih dahulu diberikan pengujian prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Untuk mengetahui normalitas sebaran data digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* pada signifikansi 0,05. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS mendapatkan hasil untuk nilai signifikansinya kedua kelompok adalah 0,200 untuk kelompok eksperimen dan 0,200 untuk kelompok kontrol. Semua variabel signifikansi pada uji *Kolmogorov Smirnov* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian maka semua sebaran data berdistribusi normal.

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan homogenitas data menggunakan uji Levene's ditunjukkan bahwa untuk hasil minat belajar pendidikan jasmani siswa yaitu 0.273 yaitu lebih dari 0.05 sehingga tidak terdapat perbedaan varians kedua kelompok atau varians data *gain score* kedua kelas homogen. Untuk uji hipotesis penelitian digunakan uji t dua ekor dengan asumsi varians yang sama. Nilai sig pada kolom sig (2-tailed) dan baris equal variances assumed, jika nilai sig < 0.05 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai sig untuk uji hipotesis adalah 0.000 yang Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa

yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe TGFU dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, ini berarti model pembelajaran tipe TGFU berpengaruh terhadap dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani, kurang dari 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembelajaran menggunakan TGFU menjadikan siswa bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok.. Struktual dibagi menjadi 2 tim, kelompok dan menjalankan proses pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional menekankan pada guru sebagai pusat informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Situasi kelas sebagian besar masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, serta penggunaan model ceramah sebagai pilihan utama strategi belajar mengajar. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di kelompok eksperimen, pembelajaran diarahkan untuk memberikan perhatian terhadap pembelajaran. Aktivitas siswa yang lebih positif dalam menelaah materi suatu pelajaran pada kegiatan belajar menjadi salah satu faktor yang membuat rata-rata skor yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada rata-rata skor yang diperoleh siswa pada kelompok kontrol.

Berdasarkan uraian diatas memberikan gambaran bahwa model pembelajaran tipe TGFU dalam pembelajaran minat pembelajaran pendidikan jasmani berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa terdapat perbedaan hasil minat belajar antara siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe TGFU dengan siswa yang pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan, maka dapat diajukan beberapa saran untuk proses pembelajaran dan penelitian lebih lanjut sebagai berikut. Bagi guru Pendidikan jasmani, model pembelajaran tipe TGFU dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada pokok bahasan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani pada siswa kelas X SMAN Tamanan, sehingga untuk memperoleh bukti-bukti yang lebih umum dari penerapan model pembelajaran tipe TGFU diharapkan peneliti lain untuk mencoba pada pokok bahasan lain untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tipe TGFU dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani secara lebih mendalam.

Penelitian ini hanya mengukur ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran tipe TGFU dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani tanpa meneliti lebih jauh arah pengaruh yang diberikan. Di waktu mendatang dapat dilakukan suatu penelitian untuk meneliti sejauh mana arah pengaruh yang diberikan oleh model pembelajaran tipe TGFU terhadap hasil belajar Penjasorkes siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli.
- Cresswell. J.W. (2012). *Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Third Edition. California: SAGE Publications. Diterjemahkan oleh Fawaid, A. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Edisi Ketiga
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research an Introduction* (Seven). United States of Amerika, New York: Library of Congress Cataloging
- Guntoro. 2022. Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding.
- Hastie. P. (2010). *student Designed Games; Stategis for promoting creativity, and coopretion, and Skill Develment*. Auburn University. *Human Kinectics*.
- Indrayogi. 2021. Model Tactical Game Dan Academic Learning Time Dalam Pembelajaran.
- Jelantik. 2023. Gradasi Model Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Flipped Clasroom.
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom ' s Taxonomy :, 41(4), 212–219.
- Lynch, T., & Soukup, G. J. (2016). “ Physical education ”, “ health and physical education ”, “ physical literacy ” and “ health literacy ”: Global nomenclature confusion. *Cogent Education*, 1–22. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.121782>.
- Nazirun. 2020. Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- Octavia. 2020. *Model Model Pembelajaran*.
- Rahayu. 2021. Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Rope Ladder Physical Activity Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak.
- Samodra. 2021. Pemahaman Konsep Bermain Siswa Motorik Tinggi Dan Rendah Dengan Model Pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGfU).
- Setiawan. 2020. Hubungan Kesehatan Mental, Minat Belajar, Dan Kompetensi Mengajar Terhadap Hasil Belajar Olahraga Senam.
- Sukardi. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga Dan Kesehatan (PJOK).
- Wijayanto. 2022. Teknologi Metaverse Ilmu Keolahragaan.