

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGfU) TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS BULUTANGKIS
SISWA SMA NEGERI 3 TAKALAR**

ANNA ZULTANIAH

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Makassar

annazultaniah15@gmail.com

ABSTRAK

Anna Zultaniah, 2019 (*Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar*). **Skripsi**, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Hj. Hasmyati, dan Benny Badaru.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan TGfU pada siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 3 Takalar. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Takalar dengan jumlah sampel penelitian adalah 20 orang siswa perempuan yang dipilih secara *Random sampling* dimana teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan. Dalam penelitian ini data dalam bentuk angka yaitu data hasil tes keterampilan servis pendek.

Secara teknik pengukurannya hanya satu instrumen yaitu tes servis pendek yang dilakukan terhadap semua sampel. Selanjutnya data-data penelitian dianalisis dengan statistik menggunakan aplikasi SPSS versi 16 dengan signifikansi 95% (0,05).

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa perempuan (100%), yang memiliki kategori baik sekali sebanyak 4 siswa (20%), kategori baik sebanyak 16 siswa (80%), kategori sedang tidak ada (0%), dan kategori kurang tidak ada (0%). Secara umum tingkat "Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar adalah dominan berkategori Baik.

Berdasarkan hasil uji-t = (-17,543) artinya jauh lebih besar dari nilai t-tabel. Diperoleh nilai t-tabel = 2,086. Dengan tingkat kepercayaan alpha = 0,05 (95%), maka kesimpulannya adalah ada pengaruh yang signifikan pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar

Kata Kunci : Model, *Teaching Games for Understanding*, Servis, Bulutangkis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan secara umum, dan salah satu dari sub-sistem pendidikan. Pengertian tentang pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh ahli pendidikan jasmani Sharman (dalam Djawa 2007 :1), mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan secara umum yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan. Sedangkan menurut Bucher (dalam Djawa, 2007 : 2), mengemukakan

bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian terpadu dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menuju kepada keserasian antara segi-segi jasmani, mental, emosional, dan sosial melalui aktivitas jasmani yang terpilih dengan maksud untuk merealisasikan hasil-hasil pendidikan.

Dalam ruang lingkup permainan dan olahraga, bulutangkis merupakan salah satu cabang yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Tujuan diajarkannya bulutangkis yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa dalam kemampuan gerak anak. Kemampuan gerak anak dapat ditingkatkan melalui ruang lingkup permainan dan olahraga. Oleh karena itu, cabang olahraga bulutangkis diajarkan di sekolah-sekolah. Pihak guru seharusnya juga menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran (*sportivitas atau fair play*), disiplin, pantang menyerah, semangat, saling menghormati dan percaya diri.

Pembelajaran permainan merupakan salah satu bagian dari pendidikan jasmani di SMA Negeri 3 Takalar yang berpusat pada tujuan pembelajaran agar siswa memiliki

keterampilan gerak yang memadai. Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru pendidikan jasmani SMA Negeri 3 Takalar dengan menciptakan, mendorong dan mengelola situasi pembelajaran dengan segala kemampuan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam hal ini, metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sangat tepat apabila digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. *Teaching Games for Understanding* merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan. Pendekatan taktik dan teknik sebagai inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dan menggunakan pendekatan pembelajaran gerak yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif serta membentuk karakteristik siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan pengkajian kembali literatur-literatur yang relevan (*review of related literature*) dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Istilah lain dari tinjauan pustaka yang sering digunakan para peneliti adalah studi literatur. Studi literatur yang dibuat dengan membaca banyak buku, majalah kesehatan, artikel, jurnal penelitian dan sumber lainnya akan mempermudah peneliti dalam merumuskan kerangka konsep penelitian.

Tinjauan pustaka atau biasa disebut literatur, merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah proposal atau laporan penelitian, karena pada bab ini juga diungkapkan pemikiran atau teori-teori yang melandasi dilakukannya penelitian.

1. Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang

untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011: 46). Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51). Berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2010: 176).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Konsep *Teaching Games for Understanding*

a). Pengertian

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah 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. Pendekatan TGfU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

3. Tujuan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding*

Tujuan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yaitu memberi ruang dan peluang kepada murid-murid. Keterlibatan

sepenuhnya dalam membuat keputusan, menyelesaikan masalah dan merangka pelan untuk menguasai kemahiran supaya dapat menguasai permainan. Memberi murid-murid peluang membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka terhadap permainan itu tanpa campur tangan guru. Guru bertindak sebagai pembimbing saja.

TGfU memfokuskan pendekatan taktikal secara tidak langsung seperti cara berfikir, menyelesaikan masalah, berinisiatif sebelum menggunakan kemahiran yang rigid sifatnya. Teknik yang digunakan harus merangsang minat murid-murid tentang pelajaran tersebut berbanding menggunakan teknik pengajaran secara langsung.

Maka ia akan mengurangkan motivasi dan keseronokan murid-murid untuk menikmati proses pembelajaran dan seterusnya menghilangkan minat mereka.

4. Kelebihan dan Kekurangan dari Metode TGfU

a. Kelebihan

Menurut Butler (2005: 5) tujuan dari pembelajaran TGfU ada empat yaitu (1) menguji cara pikir para guru tentang

pengajaran permainan, (2) melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan, (3) menguji penggunaan studi kasus sebagai sebuah alat dalam pengembangan kurikulum permainan, dan (4) mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penyelidikan guru.

b. Kekurangan

Pembelajaran TGfU lebih mengedepankan taktik daripada teknik, taktik sebagai unsur yang lebih penting dalam mengembangkan permainan. TGfU lebih fokus bagaimana siswa bisa bermain dan tertarik terhadap cabang olahraga dengan memodifikasi lapangan dan aturan permainan yang dimainkan dalam pertandingan tetapi kurang mendalami bahwa jika permainan sesungguhnya siswa harus mengedepankan teknik tidak hanya taktik semata. Menurut Butler (2005: 6) siswa kurang tertarik pada teknik atau keterampilan, tetapi siswa hanya tertarik pada tuntutan taktik dari permainan tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest*. Jenis penelitian ini terdapat pretest sebelum adanya

perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat berpengaruh dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Pre-Test

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Takalar. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 2 SMA Negeri 3 Takalar semester genap tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 20 orang siswa perempuan. Waktu penelitian dilakukan yaitu *pretest* dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2019. Pemberian pendekatan TGfU berupa game dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2019, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 16 April 2019.

Dapat diketahui bahwa siswa yang tingkat kemampuan servis pendek dengan kategori baik sekali adalah sebanyak 0 siswa atau 0 %, yang kategorinya baik 0 siswa atau 0 %, yang kategorinya sedang 12 siswa atau 60 %, dan yang kategorinya kurang jumlahnya 8 siswa atau 40 %. Secara umum tingkat “ Pengaruh Model Pembelajaran

Teaching Games for Understanding terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar adalah dominan berkategori Sedang.

Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov 0.552, *Asymp. Sig* 0.921 ($P > 0.05$), maka dapat dikatakan bahwa data *Pre Test* pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar, diperoleh total nilai rata-rata (mean) 21,56 data minimal 17, data maksimal 30, dengan range 13, dan Standar deviasi 3,51

Dapat diketahui bahwa siswa yang tingkat kemampuan servis pendek dengan kategori baik sekali adalah sebanyak 4 siswa atau 20 %, yang kategorinya baik 16 siswa

atau 80 %, yang kategorinya sedang 0 siswa atau 0 %, dan yang kategorinya kurang jumlahnya 0 siswa atau 0 %. Secara umum tingkat “Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar adalah dominan berkategori Baik.

“Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov 0.881, *Asymp. Sig* 0.419 ($P > 0.05$), maka dapat dikatakan bahwa data “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar, diperoleh total nilai rata-rata (mean) 35.65 data minimal 30, data maksimal 43, dengan range 13, dan Standar deviasi 4.39 dan range 13

PEMBAHASAN

Berdasarkan data diatas dapat diketahui hasil tes Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar berkategori Kurang tidak ada, berkategori Sedang juga tidak ada, berkategori Baik sebanyak 16 siswa atau 80%, dan berkategori Baik Sekali sebanyak 4 siswa atau 20%. Secara umum tingkat “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar adalah dominan berkategori Baik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa data *Post Test* Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar, diperoleh total nilai rata-rata (mean) 35.65 data minimal 30, data maksimal 43, dengan range 13, dan Standar deviasi 4.39 dan range 13

Kemudian, *Post Test* Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov 0.881, *Asymp. Sig* 0.419 ($P > 0.05$), maka dapat dikatakan bahwa data “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Dari tabel output nilai sig. = 0,000 kurang dari 5% berarti H_0 ditolak dan H_a menerima. Jadi ada pengaruh antara data Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, Ada pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar. Berdasarkan kesimpulan ini maka penting bagi guru untuk selalu memberikan

bimbingan lebih kepada siswa yang diketahui kurang bermotivasi untuk belajar. Hal ini bertujuan agar siswa mendapatkan perhatian khusus secara merata dan lebih bersemangat untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil uji-t = (-17,543) artinya jauh lebih besar dari nilai t-tabel. Diperoleh nilai t-tabel = 2,086. Dengan tingkat kepercayaan alpha = 0,05 (95%), maka kesimpulannya adalah ada pengaruh yang signifikan pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data statistik dan pembahasan hasil yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan jawaban yang merupakan kesimpulan pada penelitian ini.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa perempuan (100%), yang

memiliki kategori baik sekali sebanyak 4 siswa (20%), kategori baik sebanyak 16 siswa (80%), kategori sedang tidak ada (0%), dan kategori kurang tidak ada (0%). Secara umum tingkat “Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar adalah dominan berkategori Baik.

Berdasarkan hasil uji-t = (-17,543) artinya jauh lebih besar dari nilai t-tabel. Diperoleh nilai t-tabel = 2,086. Dengan tingkat kepercayaan alpha = 0,05 (95%), maka kesimpulannya adalah ada pengaruh yang signifikan pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar menambah variabel pembanding dan menambah jumlah pertemuan untuk hasil yang optimal.

2. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Agus Suprijono. 2011 *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Benjamin S. Bloom, *et. al*, *Taxonomy of Educational Objective, Handbook I: Cognitive Domain* (New York : David McKay, 1956).
- Butler JM. 2005. *Forensic DNA Typing, Biology, Technology and Genetics of STR markers*. Second Edition. Elsevieracademic press. London.
- Dymyati dan Mudijono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Gagne dan Briggs. 1979. *Pengertian Pembelajaran*.
<http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaran-menurut-beberapa-ahli>.
- Geralch dan Suharta, 1997. *Teaching dan Media: a Systematic Approach*. Englewood cliffs : prentice-hall.
- Griffin, L, & Patton, K. (2005). *Two decades of teaching game for*

- understanding: Looking at the past, present, and future.* In L. Griffin & J. Butler (Eds). *Teaching game for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 1-18). Windsor. *Human Kinetics*.
- Good, Thomas L. & Jere E. Brophy. 1990. *Educational Psychology, A Realistic Approach*. New York: Longman.
- Kirkendall, Don R, dkk. 1997. *Measurement and Enaluation for Physical Educators*, Ahli Bahasa oleh Winarmo, dkk. Jakarta.
- M Tohar, 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. IKIP Semarang. Nasution, Noehi, 1994. *Psikologi Pendidikan*. Unversitas Terbuka Depdikbud, Jakarta
- Nopembri, Soni & Saryono. (2010). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGUFU)*.
- Pambudi, 2010 *Strategi Andal Menaklukkan Industri Softwere*. Jakarta. Alfabeta.
- Poole, James. 2007. *Belajar Bulutangkis. CV. Pionir Jaya, Bandung*
- Priyatna, 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Edisi Kesatu. Yogyakarta : ANDI
- Sudjana, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Gravindo Persada, 2008.
- Sugiyono, 2011. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala, Syaiful. 2010 *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Soekamto, Toeti. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. BP-FKIP UMS.
- Tarigan, 2013. *Konsep Dasar Bulutangkis*. Bandung : Angkasa.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta :KTSP.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. ADA
- Zulkifli, 2005. *Manajemen system informasi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta