

## **Pengembangan Variasi Pembelajaran *Passing* Permainan Sepak Bola dengan Model *Teaching Game For Understanding (TGfU)* pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung Berbasis E-Modul**

**Nanda Novela Ferdiansyah<sup>1</sup>, Zihan Novita Sari<sup>2</sup>**

<sup>1, 2</sup> Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini melakukan pengembangan variasi permainan sepakbola yang berbasis e-modul interaktif. Jenis penelitian ini termasuk pada penelitian pengembangan. Model pengembangan penelitian ini yakni *ADDIE* yang tersusun atas (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation* serta (5) *evaluation*. Sampel 45 siswa kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung. Beberapa ahli, yaitu media, pembelajaran dan materi. Instrumen penelitian yang mencakup observasi, angket penilai produk, serta dokumentasi. Pada hasil analisis data para ahli yakni ahli media diperoleh hasil 94%, ahli pembelajaran diperoleh hasil 93%, ahli materi diperoleh hasil 86 % jumlah rerata dari ketiga ahli mendapat 91% produk dinyatakan valid dan sesuai untuk di uji cobakan ke lapangan. Pada hasil data kelompok berkategori kecil diikuti oleh 15 siswa mendapat 86%, kelompok berkategori besar diikuti 25 siswa mendapat 92% jumlah rerata dari uji coba kelompok memperoleh hasil 89%. Bahwasanya produk pengembangan e-modul interaktif ini bermanfaat dalam proses pembelajaran PJOK kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung.

**Kata Kunci:** Sepakbola, E-modul interaktif, *TGfU*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to develop variations of soccer games based on interactive e-modules. This type of research is included in development research. The development model of this research is ADDIE which consists of (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation and (5) evaluation. Samples of 45 students of class VIII SMPN 1 Sumberpucung. Several experts, namely media, learning and materials. Research instruments that include observation, product assessment questionnaires, and documentation. In the results of the data analysis of experts, namely media experts, the results were 94%, learning experts obtained results of 93%, material experts obtained results of 86%, the average number of the three experts got 91% the product was declared valid and suitable for field trials. In the results of the data, the small category group followed by 15 students got 86%, the large category group followed by 25 students got 92%, the average number of group trials got 89%. That the product development of this interactive e-*

*module is useful in the learning process of PJOK class VIII SMPN 1 Sumberpucung.*

**Keywords:** *Football, Interactive e-module, TGfU*

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kedudukan bersifat penting yang sama dengan mata pelajaran lainnya. Di pendidikan jasmani, proses pembelajaran lebih dominan pada aspek psikomotor dibanding aspek afektif maupun kognitif. (Winarno, 2006). Capaian pembelajaran pada siswa Sekolah Menengah Pertama terletak pada akhir fase D. (Muhajir & Agus Gunawan, 2021) Materi permainan bola besar sepak bola menjadi satu contoh materi yang diajarkan pada jenjang SMP, yakni permainan yang tersusun atas sebelas pemain yang membentuk dua regu dengan satu penjaga gawang. Pada pelaksanaan permainan sepak bola, terdapat satu wasit utama disertai dengan sejumlah dua hakim garis yang berperan untuk memimpin permainan. Permainan ini dapat berlangsung dengan rentang waktu 2 x 45 menit dengan jeda istirahat selama 15 menit (Wahyudi & Dkk, 2022). Adapun contoh teknik dasar yang perlu dikuasai ialah *passing*, *controlling*, *dribbling*, *shooting* dan *heading* sehingga akan tercapai tujuan dari pembelajaran sepak bola yang diinginkan (Mahfud et al., 2020).

Sebagaimana kurikulum dijelaskan pada PP No 13 tahun 2015 kaitannya dengan Standar Nasional Pendidikan ada perangkat rencana serta pengaturan kaitannya dengan tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang dilakukan penerapan menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menggapai tujuan pendidikan tertentu. Guru perlu melakukan penentuan serta penerapan pendekatan pembelajaran yang sifatnya sesuai agar peserta didik bisa terlihat secara aktif, kreatif, serta inovatif di pembelajaran olahraga, kesehatan, serta aktivitas fisik. Pemilihan metode yang tepat akan membantu meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa dalam proses pendidikan (Mulyoharjono 2020). Pendekatan taktik merupakan model pembelajaran yang tengah mendapat perhatian dari para

ahli pendidikan jasmani karena dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa. Peneliti melakukan riset dengan mencari beberapa model pembelajaran ditemukanlah model ini yang lebih dikenal sebagai pendekatan *TGfU*, yang sudah dilakukan pengembangan oleh para pakar olahraga di beragam negara (Rachman 2008). Pendekatan *TGfU* bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mendalam mengenai taktik permainan sebelum mereka berlatih dan menguasai keterampilan teknis dalam bermain. Dengan memahami strategi terlebih dahulu, siswa dapat lebih efektif dalam mengambil keputusan selama permainan, meningkatkan kemampuan berpikir taktis, serta mengembangkan pola permainan yang lebih cerdas dan terstruktur (Fernando et al. 2024).

Siswa kelas 8 SMP umumnya berada dalam rentang usia 12-14 tahun, yang termasuk dalam masa remaja awal. Di tahap ini, mereka mengalami berbagai perubahan, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif. (Hastutiningtyas, Maemunah, and Lakar 2021). Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam kategori *Invasion Games* sangat cocok untuk siswa kelas 8 SMP karena pendekatan ini berfokus pada pemahaman taktik permainan sebelum keterampilan teknis. *TGfU* membantu siswa mengembangkan pemikiran strategis, kerja sama tim, dan keterampilan motorik, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pernyataan ini diberi dukungan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilaksanakan (Qohhar and Pazriansyah 2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding (TGfU)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak bola” bahwa ada pengaruh dari pemberian model pembelajaran *TGfU* dihadapkan dengan keterampilan teknik dasar sepak bola. Sedangkan untuk penelitian yang dilaksanakan oleh (Hidayat, Fatirul, and Walujo 2023) dengan judul “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGfU)* Kategori *Invasion Games* pada Siswa Kelas VIII” memberi pernyataan sudah dilaksanakan validasi menjadi berikut hasil validasi oleh sejumlah 2 validator dengan cara menyeluruh aspek yang ada, yakni “Sangat Baik” dengan total persentase yang besarnya 81% didasarkan dengan hasil penilaian tersebut, produk ini layak dipergunakan di materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan berupa *Teaching Games For Understanding (TGfU)* di

kategori *Invasion Games* untuk siswa kelas VIII SMP. Sedangkan oleh (Darsana 2024) Bahwa implementasi pendekatan pembelajaran *teaching game for undestanding* bisa memberi peningkatan hasil belajar PJOK materi sepak bola (teknik *passing*) pada peserta didik kelas VIII Alamanda yang adanya di SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Ramzy, Bactiar, and Maulana 2024) “Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Berbentuk *Flipbook* pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas IX di SMP Negeri 6 Sukabumi” E-modul *flipbook* ini terbukti secara nilai efektif dalam memberi dukungan pembelajaran PJOK, terkhusus di materi sepak bola. (Fadlan et al. 2022) “Pengembangan E-modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain” e-modul pembelajaran PJOK yang basisnya berupa aktivitas bermain sangat layak dipergunakan menjadi bahan ajar. Beberapa penelitian pengembangan e-modul sangatlah banyak namun untuk materi yang berakibat dengan PJOK khususnya materi sepak bola sangat minim. Pada pengembangan produk ini menghasilkan e-modul interaktif yang memuat materi sepak bola untuk siswa SMP kelas VIII.

Hasil observasi sudah dilakukan oleh peneliti ketika mengamati pembelajaran PJOK di SMPN 1 Sumberpucung pada materi permainan sepak bola. Masih banyak siswa yang melakukan kesalahan ketika melakukan teknik dasar *passing* dan peneliti melihat model pembelajaran yang diberikan oleh guru PJOK masih memakai model pembelajaran konvensional. Kemudian untuk hasil tes keterampilan *passing* kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung oleh guru PJOK pada waktu pembelajaran terhadap 31 siswa 13% baik, 13% cukup, 42% kurang, 32% Kurang sekali, maka dinyatakan siswa kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung masih banyak yang mengalami kesulitan. Idealnya, siswa seharusnya dapat mencapai setidaknya kategori cukup dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh, dilakukan analisis kebutuhan awal melalui angket kepada guru PJOK. Hasilnya menunjukkan bahwa para guru setuju dengan pengembangan variasi pembelajaran *passing* yang lebih

menarik serta mendukung penyajiannya dalam bentuk E-modul interaktif sebagai bahan ajar tambahan.

Dari permasalahan tersebut, peneliti berusaha memberikan solusi untuk pembelajaran permainan sepakbola dengan Pengembangan Variasi Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Dengan Metode *Teaching Game For Understanding (TGfU)* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung sehingga dapat mempermudah siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Novelty* dari penelitian ini yakni produk pengembangan berupa E-modul interaktif variasi pembelajaran *passing* permainan sepak bola dengan mempergunakan metode *TGfU* E-modul interaktif ini dirancang agar dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Tujuan utama pengembangannya adalah memastikan bahwa sebelum siswa berlatih langsung di lapangan, mereka sudah paham konsep dasar permainan sepak bola. Pendekatan ini selaras dengan tahap perkembangan gerak anak, dimana pada fase awal, pemahaman kognitif tentang permainan perlu diberikan terlebih dahulu sebelum berlanjut ke praktik langsung. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sepak bola menjadi lebih menarik dan memberikan manfaat optimal bagi siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan R&D model pengembangan ADDIE oleh (Lee & Owens, 2004) ada sejumlah 5 tahap, yakni (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, serta (5) *evaluation*. Proses ini peneliti melakukan uji validasi produk hasil penelitian pengembangan sebelum melakukan uji coba lapangan, uji validasi produk cakupannya berupa 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran, 1 ahli materi. Sesudah terpenuhinya semua validasi dan layak digunakan, peneliti melakukan uji coba lapangan dengan total subjek penelitian 40 siswa dari kelas VIII SMPN Sumberpucung. 15 siswa berperan menjadi subjek uji coba kelompok berkategori kecil terdiri dari 5 perempuan dan 10 laki-laki, sedangkan 25 siswa berperan menjadi subjek uji coba kelompok berkategori besar terdiri dari 7 perempuan dan 18 laki-laki. Dalam pemilihan

subjek peneliti menerapkan teknik *purposive sampling* yang sesuai dengan kriteria peneliti. Data penelitian ini mencakup data kuantitatif. Pada tahap awal peneliti melakukan pengumpulan data awal penelitian (*need assessment*) dengan menggunakan teknik observasi serta angket yang diberikan kepada guru PJOK. Data kuantitatif didapat dari hasil angket kebutuhan, angket validasi ahli, angket uji coba lapangan. Proses analisis data melibatkan penggunaan analisis deskriptif kuantitatif penggunaan skala Likert untuk mengukur data (Sugiyono 2013). Tanggapan untuk setiap pertanyaan dalam instrumen yang memanfaatkan skala Likert akan bervariasi mulai dengan sangat negatif hingga sangat positif. Data yang didapatkan akan disusun berdasarkan persentase yang telah didapatkan. Kemudian, kriteria kualitas produk akan ditentukan untuk kesimpulan akhir. (Riduwan & Akadon, 2013). Di analisis data kualitatif, ada sejumlah tiga tahapan utama yang sering dipergunakan, utamanya di model (Miles & Huberman, 1994): Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), Penarikan Kesimpulan serta Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*).

## HASIL

Hasil analisis data dimanfaatkan dalam melakukan penilaian dan menentukan apakah suatu produk layak untuk dikembangkan. Peneliti memaparkan hasil analisis data yang meliputi dari 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran, 1 ahli materi serta data hasil uji coba lapangan. Adapun kerangka isi dari produk yang sudah dilaksanakan pembuatan:

Dari hasil analisis kebutuhan yang sudah dilaksanakan oleh guru PJOK di SMPN 1 Sumberpucung menyatakan membutuhkan dan setuju apabila penelitian ini dilakukan yang akan menghasilkan pengembangan variasi pembelajaran *passing* permainan sepak bola dengan metode *TGfU* (*Teaching Game for Understanding*) yang dikemas menjadi E-modul interaktif.



**Gambar 1.** Cover E-modul Interaktif



**Gambar 2.** Barcode E-modul Interaktif

Produk berisi dari beberapa isi meliputi capaian pembelajaran, materi, LKPD siswa, rujukan dan profil penulis serta pengembangan materi *passing* sepak bola di fase D yang sesuai dengan capaian dari kurikulum yang berlaku. Tujuan dari capaian pembelajaran materi ini, siswa mampu meningkatkan kemampuan untuk mengimplementasikan keterampilan gerak spesifik menjadi hasil analisis pengetahuan yang secara sifat tepat, melaksanakan latihan aktivitas kebugaran serta jasmani bagi kesehatan yang disesuaikan pada prinsip latihan, memberi petunjuk perilaku bertanggung jawab secara sosial maupun pribadi, serta mampu memantaunya dengan cara mandiri, sekaligus mampu memegang teguh nilai-nilai aktivitas jasmaninya.

Data hasil validasi ahli media, ahli pembelajaran serta ahli materi dideskripsikan melalui penjabaran tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validasi Ahli media, Ahli Pembelajaran dan Ahli Materi

| No                   | Ahli              | %   | Kategori     |
|----------------------|-------------------|-----|--------------|
| 1                    | Ahli Media        | 94% | Sangat Layak |
| 2                    | Ahli Pembelajaran | 93% | Sangat Layak |
| 3                    | Ahli Materi       | 86% | Sangat Layak |
| Jumlah dan Rata-rata |                   | 91% | Sangat Layak |

Berdasar pada validasi ahli media, produk yang sudah dilaksanakan pengembangan memperoleh skor persentase yang besarnya 94%. Penilaian ini mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan media yang digunakan dalam produk. Analisis data kualitatif dari Ahli media sebagai berikut:

- Pertama, meskipun video yang dikembangkan sudah baik, disarankan agar video yang diambil dari jarak jauh kedepannya bisa dilakukan lebih dekat agar objek yang ditampilkan lebih jelas terlihat. Selain itu, variasi *angle* kamera disarankan agar video tidak monoton dan proses permainan dapat terlihat lebih menarik. Proses permainan sebaiknya ditampilkan lebih dekat untuk memberikan detail yang lebih baik.
- Selain itu, pada teks yang panjang, disarankan untuk memberikan *highlight* atau menambahkan warna pada kata kunci untuk memudahkan orang dalam membacanya. Hal ini akan membantu pembaca dalam mengidentifikasi informasi penting dengan lebih mudah dan efisien.

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran menunjukkan skor persentase yang besarnya 93%. Penilaian ini mencakup aspek-aspek pembelajaran yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Ahli pembelajaran memberikan masukan positif pada hasil luaran dari penelitian ini.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli materi menunjukkan skor persentase yang besarnya 86%. Ahli materi memberikan saran yang spesifik terkait dengan model permainan yang dikembangkan. Analisis data kualitatif dari Ahli media sebagai berikut: Model permainan pada nomor 11, 12, 21, dan 22 dihapus karena model tersebut lebih mengarah kepada metode *drill* latihan sepak bola daripada permainan yang sesuai dengan tujuan produk.

Dari hasil penilaian yang dilakukan ahli media, ahli pembelajaran, serta ahli materi, diperoleh kesimpulan bahwasanya produk yang telah dikembangkan ini sangat valid dan sesuai untuk diuji coba dalam uji coba lapangan. Penilaian ini menunjukkan bahwa produk sudah sesuai dengan standar yang diharapkan oleh para ahli di bidangnya, serta mempunyai kualitas yang terbilang baik. Dengan melaksanakan berbagai perbaikan seperti saran yang telah disampaikan, maka produk ini diharap mampu memberi manfaat yang lebih maksimal saat dilaksanakan uji coba di lapangan.

Data hasil uji coba kelompok berkategori kecil maupun kelompok berkategori besar, dideskripsikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

| No                   | Ahli                    | %   | Kategori     |
|----------------------|-------------------------|-----|--------------|
| 1                    | Uji Coba Kelompok Kecil | 86% | Sangat Layak |
| 2                    | Uji Coba Kelompok Besar | 92% | Sangat Layak |
| Jumlah dan Rata-rata |                         | 89% | Sangat Layak |

Hasil dari uji coba di kelompok berkategori kecil memberi petunjuk bahwa produk yang dilaksanakan pengembangan mendapat skor persentase yang besarnya 86%. Uji coba ini diikuti oleh 15 siswa dari kelas VIII di SMPN 1 Sumberpucung. Berdasarkan hasil ini, dapat diketahui bahwa produk yang diuji sudah sangat valid dan sesuai untuk diteruskan pada tahapan uji coba di kelompok berkategori besar. Uji coba yang dilaksanakan di kelompok berkategori kecil ini memberi gambaran awal tentang efektivitas dan validitas produk, serta memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Selanjutnya, pada tahap uji coba kelompok berkategori besar yang melibatkan sejumlah 25 siswa yang asalnya dari kelas VIII pada SMPN 1 Sumberpucung, produk ini mendapatkan hasil yang lebih baik, yaitu persentase yang besarnya 92%. Skor ini menunjukkan bahwa produk tersebut sudah valid serta sesuai untuk dimanfaatkan menjadi media bahan ajar pada pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi sepak bola bagi siswa kelas VIII. Hasil yang lebih tinggi dalam uji coba kelompok besar ini menunjukkan bahwa produk ini tidak hanya efektif dalam skala kecil, tetapi juga dapat diterapkan dengan baik dalam skala yang lebih besar.

Dari hasil analisis data kualitatif pada 3 siswa yang mengikuti uji coba kelompok berkaategori kecil dan besar, ditemukan bahwa model variasi permainan passing yang tersedia dalam e-modul interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran teknik *passing*. Para siswa menyatakan bahwa keberadaan e-modul interaktif menjadikan pembelajaran yang sifatnya menjadi lebih bervariasi serta tidak monoton,

sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami serta menguasai teknik passing dengan baik. Selain itu, saat melakukan praktik berbagai model variasi passing, siswa merasa lebih mudah dalam mengikuti instruksi karena e-modul interaktif menyajikan gambar ilustrasi dan video penjelasan yang jelas serta sistematis. Dengan adanya kombinasi antara teks, gambar, dan video dalam e-modul interaktif, pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan aplikatif, sehingga siswa dapat menguasai teknik passing dengan lebih percaya diri serta mampu menerapkannya dengan baik dalam permainan sesungguhnya.

Berdasarkan dari data evaluasi penilaian dari sejumlah ahli yang mencakup ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, uji coba kelompok berkategori kecil serta kelompok berkategori besar yang secara tujuan agar produk pengembangan variasi pembelajaran *passing* permainan sepak bola dengan model *TGfU* (*Teaching Game for Understanding*) Pada Siswa Kelas VIII yang adanya di SMPN 1 Sumberpucung berbasis E-modul interaktif menjadi lebih sempurna, terdapat beberapa evaluasi.

**Tabel 3.** Evaluasi dan Revisi

| No. | Saran dan Masukan                                                                                                                                                                                                                                       | Keterangan     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1.  | <b>Ahli Media</b>                                                                                                                                                                                                                                       |                |
|     | 1. Video yang dikembangkan sudah baik, namun untuk video yang jarak jauh kedepannya bisa dilakukan lebih dekat agar lebih terlihat. Dan sebaiknya tidak monoton di satu angle kamera. Proses permainan dapat dilihat lebih dekat (Tidak perlu direvisi) | Tidak direvisi |
|     | 2. Pada teks yang panjang, sebaiknya perlu ada highlight atau kata kunci yang diberi warna untuk memudahkan orang membacanya (Tidak perlu direvisi)                                                                                                     | Tidak direvisi |
| 2.  | <b>Ahli Pembelajaran</b>                                                                                                                                                                                                                                | -              |

---

|   |                                                                                                                                                                      |                |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| - |                                                                                                                                                                      |                |
| 3 | <b>Ahli Materi</b>                                                                                                                                                   |                |
|   | Pada model permainan yang ke 9 dan 20 dihapus Model permainan 11, 12, 21 dan 22 tidak layak karena lebih ke model drill latihan dalam sepakbola dari pada permainan. | Sudah direvisi |
| 4 | <b>Uji Coba Kelompok Kecil</b>                                                                                                                                       | -              |
| - |                                                                                                                                                                      |                |
| 5 | <b>Uji Coba Kelompok Besar</b>                                                                                                                                       | -              |
| - |                                                                                                                                                                      |                |

---

Didasarkan dengan hasil tinjauan sejumlah ahli yang mencakup ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi, uji coba kelompok berkategori kecil serta kelompok berkategori besar secara tujuan untuk melaksanakan penyempurnaan produk pengembangan variasi pembelajaran *passing* permainan sepakbola dengan model *TGfU (Teaching Game for Understanding)* Pada Siswa Kelas VIII yang adanya di SMPN 1 Sumberpucung berbasis E-modul interaktif ini menjadi lebih baik sehingga layak dipergunakan di proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Pengembangan variasi pembelajaran ini dilakukan sebagai respons dari analisis kebutuhan guru dan proses pembelajaran agar menjadi lebih bervariasi dan semakin menyenangkan. Guru perlu menentukan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai agar peserta didik bisa terlibat dengan cara aktif, kreatif, serta inovatif di pembelajaran olahraga, kesehatan, serta aktivitas fisik. Pemilihan metode yang tepat akan membantu meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa dalam proses pendidikan (Mulyoharjono 2020). Pendekatan taktik merupakan model pembelajaran yang tengah mendapat perhatian dari para ahli pendidikan jasmani karena dapat memberi peningkatan keterampilan bermain siswa. Model ini lebih dikenal sebagai pendekatan *TGfU*, yang sudah dilakukan

pengembangan oleh para pakar olahraga di beragam negara (Rachman 2008).

Tahap awal dalam pengembangan *ADDIE* adalah *Analyze*. Langkah awal ini difokuskan untuk mengkaji dan penentuan masalah yang muncul pada siswa kelas VII yang adanya di SMPN 1 Sumberpucung, yaitu kesulitan dalam melaksanakan teknik *passing* di permainan sepak bola. Temuan ini diperoleh melalui observasi dan pengisian angket kebutuhan kepada guru PJOK. Guru PJOK menyatakan setuju jika dikembangkan variasi pembelajaran *passing* sepak bola agar materi lebih mudah dipahami dan memudahkan siswa belajar *passing*. (Rahman et al., 2020) Media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Akhirnya, dikembangkanlah bahan ajar sebagai penunjang belajar berupa variasi pembelajaran *passing* permainan sepak bola dengan mempergunakan model *TGfU* dikemas dalam bentuk E-modul interaktif. E-modul sangat efisien untuk dikembangkan karena berupa bahan ajar yang dapat dibawa kemana-mana (Wulandari & Wibowo, 2022).

Pada tahap *Design* peneliti melakukan pengembangan variasi pembelajaran *passing* dengan mempergunakan model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*. Model ini dipilih karena banyak penelitian yang sudah membuktikan bahwa model ini dapat meingkatkan hasil dari pembelajaran *passing*. Seperti hasil riset yang telah dilakukan oleh (Rachman, 2008) dan (Qohhar and Pazriansyah 2019) yang mendapatkan hasil bahwa model *TGfU* berpengaruh dihadapkan dengan peningkatan keterampilan siswa dalam melakukan *passing* permainan sepak bola. Pada hasil E-modul interaktif ini berisi materi sepak bola, materi *passing*, variasi pembelajaran *passing*, video, gambar dan LKPD untuk siswa.

Memasuki tahap *Development* pengembangan variasi pembelajaran *passing* permainan sepak bola dengan mempergunakan model *TGfU* berbasis E-modul interaktif ini dilakukan validasi produk sebelum dilaksanakan uji coba kepada siswa. Validasi dilaksanakan oleh sejumlah

ahli, yakni ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi. Pemilihan ahli ini didasarkan dengan hasil kualifikasi yang telah dibuktikan dengan reputasi, prestasi dan sertifikat keahliannya. Ahli media mendapat nilai persentase yang besarnya 94%, ahli pembelajaran 93%, ahli materi 86% dari hasil validasi ke 3 ahli, selaras dengan hasil dari penelitin yang telah dilakukan oleh (Hidayat et al., 2023) produk dinyatakan sangat layak digunakan maka produk akan berlanjut di tahap selanjutnya ke uji coba.

Tahap selanjutnya adalah *Implementation* dimana hasil dari produk pengembangan ini di uji coba kepada siswa dengan 2 kali percobaan. Uji coba kelompok kecil dengan 15 siswa menghasilkan 86% yang berlanjut pada uji coba kelompok besar dengan 25 siswa menghasilkan 92%. Maka lanjut ke tahap yang terakhir yaitu *Evaluation* setelah melakukan dari *analyze, design, development dan implementation* maka produk di evaluasi didasarkan dengan saran serta masukan dari 3 ahli dan uji coba produk. Setelah di revisi, produk dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. E-modul interaktif ini diharapkan bisa digunakan guru PJOK sebagai referensi dalam pembelajaran yang akan mampu membuat siswa lebih aktif untuk belajar dengan motivasi yang bernilai tinggi. (Mukhlis et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa melakukan riset yang dapat meningkatkan reputasi dan kualitas pembelajaran di universitas. E-modul interaktif tentang variasi pembelajaran passing sepakbola dengan metode *TGfU* untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung diharapkan dapat membantu guru PJOK dalam mengajar serta menjadi referensi bagi siswa serta guru di pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, serta Kesehatan. Modul ini pun diharapkan meningkatkan minat serta semangat siswa dalam belajar, sehingga menjadi bahan ajar yang lebih efektif. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat melibatkan lebih banyak sekolah agar hasilnya lebih representatif dan memberikan gambaran yang lebih akurat.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan produk Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Dengan Mempergunakan Pendekatan Taktik *Teaching Game For Understanding* atau yang disingkat menjadi (*TGfU*) Pada Siswa Kelas VIII yang adanya di SMPN 1 Sumberpucung, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya produk ini layak dimanfaatkan menjadi bahan ajar materi sepak bola dalam mata pelajaran PJOK SMPN 1 Sumberpucung. Produk ini dirancang dengan pendekatan *TGfU* yang menekankan pemahaman dan penerapan taktik permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepak bola secara lebih efektif dan menyenangkan. Metode *TGfU* ini tidak hanya memfokuskan di aspek teknis, namun juga di aspek kognitif maupun strategis permainan, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Terciptanya produk pengembangan ini diharap semua elemen Pendidikan dan pembaca dapat menjadikannya sebuah acuan untuk menyempurnakan produk, menambah keberagaman materi pembelajaran PJOK melalui e-modul interaktif. Dengan e-modul interaktif, diharapkan proses pembelajaran menjadi menarik dan interaktif, serta mudah diakses oleh lebih banyak siswa di berbagai lokasi. Peneliti juga berharap produk ini dapat menjadi inspirasi bagi pengajar lain untuk mengembangkan materi pembelajaran yang sifatnya inovatif serta relevan dengan kebutuhan yang dipunyai siswa saat ini.

Keterbatasan peneliti saat ini hanya terfokus pada satu sekolah saja, diharapkan penelitian selanjutnya bisa melengkapi kekurangan dari hasil penelitian ini dan dengan jumlah sekolah yang lebih banyak. Penelitian lanjutan yang mencakup lebih banyak sekolah diharap mampu memberi penggambaran yang lebih komprehensif perihal efektivitas produk ini dalam berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, produk ini dapat terus diperbaiki dan disempurnakan agar semakin bermanfaat bagi perkembangan pendidikan olahraga di Indonesia. Dalam mewujudkan

tujuan ini, diperlukan kerja sama serta dukungan dari berbagai pihak terkait, sehingga penelitian mampu menghasilkan informasi yang memberi kontribusi signifikan untuk mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

## REFERENSI

- Darsana, K. E. M. (2024). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Teaching Game For Understanding Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Materi Sepak Bola (Teknik Passing) Peserta Didik Kelas VIII Alamanda Di SMP Negeri 4 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024 [UNDIKSHA]. In *Repository Undiksha*.  
<http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/21285>
- Fadlan, A. R., Wahyuri, A. S., Ihsan, N., Komaini, A., & Batubara, R. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 73–84.  
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.10993>
- Fernando, R., Zulrafla, Jatra, R., Sasmarianto, Candra, O., & Permadi, A. A. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran TGFU dalam Meningkatkan Performa Bermain Sepak Bola: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Universitas Islam Riau. *Journal of S.P.O.R.T*, 8.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37058/sport>
- Hastutiningtyas, W. R., N. Maemunah, and R. N. Lakar. 2021. "Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang." *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan* 5(1):38–44.  
<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/download/2269/pdf>
- Hidayat, H., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2023). Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) Kategori Invasion Games pada Siswa Kelas VIII. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10479–10483.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2958>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-based Training, Distance Broadcast Training, Performance-based Solutions*. United States of America: Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=QXl4ZtUug6YC>
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia SMA. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.823>

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Anaylsis* (R. Holland (ed.); 2nd ed., Vol. 1304). SAGE Publications.  
<https://vivauniversity.wordpress.com/wpcontent/uploads/2013/11/mile-sandhuberman1994.pdf>
- Muhajir, & Gunawan, A. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP Kelas VIII*. Jakart Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.  
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PJOK-BG-KLS-VIII.pdf>
- Mukhlis, N. A., Kurniawan, A. W., & Kurniawan, R. (2020). Pengembangan Media Kebugaran Jasmani Unsur Kekuatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2(11), 566–581.  
<https://doi.org/10.17977/um062v2i112020p566-581>
- Mulyoharjono, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Dengan Metode Kooperatif Tipe Numbered Head Together. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 3(2), 147–157.  
<http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/829/715>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Rachman, H. A. (2008). *Teaching Games For Understanding* (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 1–10.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/459>
- Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2(5), 254–263.  
<https://doi.org/10.17977/um062v2i52020p254-263>
- Ramzy, F. H., Bactiar, & Maulana, F. (2024). Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Berbentuk Flipbook pada Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Kelas IX di SMP Negeri 6 Sukabumi Universitas Muhammadiyah Sukabumi , Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(4). <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3283>
- Riduwan, & Akadon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Cet. 5). Bandung: Alfabeta.  
<https://onesearch.id/Author/Home?author=Riduwan%2C+Akdon>
- Sugiyono. (2013). *Metode Peneltian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*(Ke-21). Bandung:

Alfabeteta. [https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_35ef\\_e6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43\\_1652079047.pdf](https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35ef_e6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf)

Wahyudi, M., & Dkk. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11948>

Winarno, M. . (2006). *Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. <http://fik.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/buku-4.pdf#page=7>

Wulandari, A. M., & Wibowo, A. K. (2022). Pengembangan Elektronik Modul Olahraga Petanque Berbasis Android. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1).  
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.11324>