
Keefektifan Model Pembelajaran TGFU dalam Meningkatkan Performa Bermain Sepak Bola: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Universitas Islam Riau

Ricky Fernando¹, Zulraflia², Rices Jatra³, Sasmarianto⁴, Oki Candra⁵, Asep Angga Permadi⁶

¹²³⁴⁵ Prodi Penjaskesrek, Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Islam Riau

⁶ Prodi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut

Abstrak

Model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) merupakan salah satu model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan pemahaman siswa tentang permainan. TGFU menekankan pada pembelajaran yang kontekstual dan berbasis masalah. Performa permainan sepak bola merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran sepak bola. Performa permainan sepak bola dapat diukur dengan menggunakan berbagai instrumen, salah satunya adalah Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap performa permainan sepak bola mahasiswa prodi penjaskesrek. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Sampel penelitian terdiri dari 40 mahasiswa prodi penjaskesrek. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan GPAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGFU terhadap performa permainan sepak bola mahasiswa prodi penjaskesrek. Pengaruh ini ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 3,276 dengan nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGFU berpengaruh positif terhadap performa permainan sepak bola mahasiswa prodi penjaskesrek.

Kata Kunci: *Model pembelajaran TGFU, performa permainan sepak bola, dan mahasiswa prodi penjaskesrek.*

Abstract

The Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model is one of the learning models that focuses on developing students' understanding of games. TGFU emphasizes contextual and problem-based learning. Soccer game performance is one indicator of the success of soccer learning. Football game performance can be measured using various instruments, one of which is the Game Performance Assessment Instrument (GPAI). The purpose of this study was to examine the effect of the TGFU learning model on the performance of the soccer game of students of the penjaskesrek study program. This study used quantitative methods with a pseudo-experimental design. The research sample consisted of 40 students of penjaskesrek study program. Data collection was carried out using GPAI. The results showed that there was a significant influence between the TGFU

Correspondence author: Ricky Fernando, Universitas Islam Riau, Indonesia.

Email: fernandoricky@edu.uir.ac.id



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

learning model on the performance of the soccer game of penjaskesrek study program students. This effect is indicated by the t value of 3.276 with a significance value of 0.006 <0.05. Based on the results of this study, it can be concluded that the TGFU learning model has a positive effect on the performance of the soccer game of penjaskesrek study program students.

Keywords: *TGFU learning model, soccer game performance, and penjaskesrek study program students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, melalui pengalaman belajar, memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan jasmani, permainan, dan olahraga yang terencana secara terstruktur (Oleh et al., 2011). Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (general education) (Jatmika, 2005). Sudah baring tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Arifin, 2017). Tujuannya adalah untuk merangsang perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosional, sosial, dan moral siswa (Permadi et al., 2021). Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah TGfU. Fokus dari pendekatan TGfU adalah mengajarkan siswa untuk memahami taktik sebelum menguasai keterampilan bermain. TGfU yang kemudian lebih dikenal dengan pendekatan taktik dalam menguasai keterampilan bermain menekankan pemahaman taktik bermain, baru kemudian keterampilan bermain. Pendekatan ini, digunakan oleh guru, memprioritaskan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, memungkinkan siswa belajar aspek taktis permainan melalui versi permainan yang dimodifikasi, sesuai dengan perkembangan mereka (Rachman, 2008).

Model TGfU menyarankan pengenalan pemahaman permainan melalui permainan yang dimodifikasi sebelum melakukan teknis eksekusi. Ini berarti siswa harus memiliki kesadaran tentang kapan, di mana, dan mengapa mereka menggunakan teknik dalam permainan, bukan sekadar melakukan teknik saja. Pelajaran TGfU diselenggarakan dalam lima segmen sesuai dengan struktur diagram TGfU. Pada segmen pertama dan keempat (bentuk permainan dan Kembali ke bentuk permanent), siswa

bereksperimen dengan bentuk permainan yang dimodifikasi, menyesuaikan struktur permainan untuk kesuksesan pemain dan mempertimbangkan kemampuan yang lebih luas (Arief Darmawan et al., 2021).

TGfU tampaknya cocok untuk pembelajaran permainan invasi karena mendorong pembelajar untuk menemukan solusi mereka sendiri dalam permainan. Meskipun banyak penelitian dilakukan tentang TGfU, guru sering menemukan implementasinya kompleks dan enggan mengintegrasikannya dalam praktik mengajar mereka. Beberapa literatur TGfU juga kurang memberikan petunjuk tentang implementasi dan penanganan masalah. Empat dasar prinsip pendidikan dalam TGfU adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complex* (Arias-Estero et al., 2020). Studi-studi tentang TGfU menunjukkan beberapa batasan. Sebagian besar studi ini fokus pada manfaat terkait pengambilan keputusan, eksekusi teknis, dukungan, cakupan, keterlibatan dalam permainan, namun mayoritas membandingkan TGfU dengan model berbasis teknik lainnya di lingkungan sekolah. Membandingkan dua model pembelajaran mungkin tidak tepat karena keduanya mempromosikan jenis keterlibatan yang berbeda. Selain itu, kebanyakan studi kurang mengevaluasi dukungan, serangan, dan pertahanan dengan baik. Kemudian, pedoman yang diusulkan oleh para ahli tentang penelitian TGfU tidak selalu diikuti dalam studi-studi ini, yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian. Intervensi dengan TGfU juga seringkali tidak didasarkan pada prinsip-prinsip permainan yang esensial untuk pengembangan taktis dalam permainan.

Studi ini bertujuan untuk melihat peningkatan siswa dalam kinerja dan keterlibatan setelah penerapan unit TGfU yang selaras. Kami menghipotesiskan bahwa siswa akan meningkat dalam aspek yang menentukan kinerja permainan (pengambilan keputusan, eksekusi teknis, sampul, dukungan, kinerja permainan, dan keterlibatan permainan (Arias-Estero et al., 2020). Hipotesis kedua adalah bahwa variabel terkait kepatuhan, seperti dirasakan kompetensi, kesenangan, dan niat untuk aktif fisik, akan meningkat setelah implementasi unit ini

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen untuk melihat peningkatan motivasi belajar pendidikan jasmani melalui pendekatan pembelajaran taktis. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan bentuk Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-eksperimental desain yang digunakan adalah *One Group Pre-test Post-test design* (Yuliani, 2018). Populasi penelitian adalah mahasiswa Prodi Penjaskesrek sejumlah 40 Mahasiswa. Sampel penelitian adalah 40 Mahasiswa tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan bermain GPAI yang dicatat dalam bentuk pengamatan.

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memaparkan hasil belajar Mahasiswa. Penelitian ini dilakukan di Perguruan Tinggi untuk mengetahui pengaruh *Teaching Game For Understanding* terhadap performa pada pembelajaran permainan sepak bola. Instrumen yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dan posttest digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik dengan menggunakan program computer SPSS versi 26 yang tertera pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis data Statistik Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre Test First Touch</i>	40	25	70	52.50	12.910
<i>Post Test First Touch</i>	40	65	80	69.38	6.801
<i>Pre Test Passing</i>	40	165	280	218.13	29.489
<i>Post Test Passing</i>	40	240	360	266.88	34.970
<i>Pre Test Dribbling</i>	40	37	56	44.56	6.439
<i>Post Test Dribbling</i>	40	45	58	52.69	3.979
<i>Pre Test Heading</i>	40	39	69	49.50	8.198
<i>Post Test Heading</i>	40	52	71	59.94	4.781
<i>Pre Test Shooting</i>	40	10	140	81.88	41.023
<i>Post Test Shooting</i>	40	100	160	122.50	18.074
<i>Valid N (listwise)</i>	40				

Hasil dari uji *descriptive statistik* adalah untuk mengetahui hasil minimum dan maksimum dari *pretest* dan *posttes*, serta mengetahui rata-rata dari data tersebut. Dari uji *descriptive statistik* tersebut terdapat pengaruh yang signifikan dari program latihan *attacking transsition-*

defending terhadap keterampilan bermain Sepakbola. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut memiliki nilai rata-rata sebagai berikut :

Test *First Touch* (*pretes* sebesar 52.50 dan *posttes* 69.38), Test *Passing* (*pretes* sebesar 218.13 dan *posttes* 266.88), Test *Dribbling* (*pretes* 44.56 dan 52.69 *posttes*), Test *Headding* (*pretes* 49.50 dan 59.94 *posttes*), Test *Shooting* (*pretes* 81.88 dan 122.50 *posttes*).

1. Keterampilan bermain sepakbola

Berdasarkan hasil dari penelitian menggunakan 40 orang sebagai sampel dengan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan tes GPAI kemudian data yang didapat diolah menggunakan SPSS 26, terdapat data *deskripsi statistik* sebagai berikut:

Tabel.2 Hasil uji statistik Keterampilan bermain

Paired Samples Statistics Keterampilan bermain					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	.3379	40	.04154	.01110
	Posttest	.3857	40	.04450	.01189

Berdasarkan hasil uji statisti pada table di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sigifikan dari hasil treatment yang di lakukan. Terdapat mean *pretest* sebesar 0.3379 sebelum di berikan treatment (perlakuan) kemudian data *posttest* sebesar 0.3857, dengan nilai N sebanyak 40 (sampel).

Tabel 3. Hasil uji T Keterampilan Bermain

Paired Samples Test											
Pair	Prete	Paired Differences					T	d	Sig. (2-		
		Mean	Std.	Std.	95% Confidence					f	tailed)
		Deviatio	Error	Interval of the							
n	Mean	Difference									
				Lower	Upper						
1	st -	-	.05466	.0146	-	-	-	1	.006		
	Postt	.0478		1	.0794	.0163	3.2	3			
	est	6			2	0	76				

Diketahui bahwa nilai sig(2-tailed) sebesar $0.006 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dari hasil latihan penerapan teknik dasar filosofi sepak bola Indonesia *attacking transsition-defending* pada data pretest dan posttest.

PEMBAHASAN

Pengalaman permainan dalam pendidikan jasmani tetap sangat kritis dan mengungkapkan sejumlah kritik termasuk, misalnya, kurangnya penguasaan konten dan tidak relevan isi. Dalam beberapa cara untuk mengatasi masalah ini, tampak jelas bahwa masih ada kebutuhan untuk mengidentifikasi cara yang efektif untuk menginstruksikan siswa untuk memainkan permainan yang mengembangkan keduanya meningkatkan permainan dan partisipasi, untuk mengembangkan hasil ini siswa tidak boleh hanya 'hanya bermain-main' tetapi menerima instruksi yang terampil dan progresif. Salah satu strategi instruksional atau model pengajaran yang dianjurkan adalah Permainan Mengajar untuk Pemahaman (Hayatunnufus et al., 2022). TGfU dikembangkan sebagai hasil dari ketidakpuasan dengan penekanan pada pendekatan berbasis teknik untuk permainan mengajar, dengan mengorbankan pemahaman taktik dan strategi yang sangat nyata dengan permainan sebenarnya (Yudha, Artanayasa, et al., 2017). Tengah ke kritik terhadap pendekatan berbasis teknik adalah pengembangan teknik yang tidak fleksibel yang tidak memungkinkan pemain untuk menanggapi situasi permainan; kurangnya transfer dari praktek untuk permainan.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan tentang TGfU, guru menganggap implementasinya rumit dan kompleks enggan mengintegrasikannya ke dalam praktik mengajar mereka. Selanjutnya, beberapa Literatur TGfU tidak menyarankan bagaimana hal itu dapat diimplementasikan dan bagaimana caranya masalah mungkin dapat diatasi. Di sisi lain, ulasan tentang TgfU studi menunjukkan tiga kelemahan. Pertama, kebanyakan dari mereka hanya membandingkan TGfU dengan pendekatan berbasis teknik di lingkungan sekolah. Kedua, studi tidak mengikuti pedoman kesetiaan untuk model berbasis praktek penelitian dan

karena itu sulit untuk kontras hasil mereka. Ketiga, desain pembelajaran tidak selaras dengan prinsip bermain. Jadi, ini studi memberikan dukungan tambahan untuk maju dari komparatif studi dalam pengaturan pendidikan, dan memberlakukan unit TGfU yang selaras dengan cabang olahraga sepakbola dikontekstualisasikan dalam prinsip-prinsip permainan (Balakrishnan et al., 2011; Yudha, Artanayasa, et al., 2017).

Berdasarkan hasil analisis ulji hipotesis pada nilai posttest nilai signifikan selbesar $0,006 < 0,05$ yang artinya hipotesis (H_0) di tolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima sesuai dengan rumusan hipotelsis dalam penelitian ini. Dengan diterimanya H_a pada pengujian hipotelsis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Teaching Game For Understanding* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap performa dan hasil belajar permainan sepak bola.

KESIMPULAN

Pendekatan TGfU yang diterapkan secara konsisten dan sesuai konteks dalam pembelajaran permainan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan mereka dalam bermain, serta mendorong aspek kepatuhan terhadap aktivitas fisik. Hal ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk mendukung nilai dan manfaat dari menggunakan TGfU sebagai pendekatan pembelajaran dalam konteks pendidikan jasmani, didukung dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Teaching Game For Understanding* terhadap Performa permainan sepak bola Mahasiswa Penjaskesrek dengan nilai t hitung 3,276 dengan nilai signifikan (sig) $0,006 < 0,05$ yang artinya variabel X (*Teaching Game For Understanding*) terhadap variabel terikat (Performa dalam permainan sepak bola).

REFERENSI

Arias-Estero, J. L., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of two TGfU lessons period on game performance, knowledge and psychosocial variables in elementary physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>

- Arief Darmawan, Zihan Novita Sari, Tatok Sugiarto, Sugiyanto, & Surya Adi Saputra. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK CUNGKIL DAN SEPAK SILA SEPAK TAKRAW. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 271–278. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1523>
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games For Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v5i2.459>
- Hayatunnufus, Q., Kusuma, L. S. W., & Sucipto, E. (2022). Metode Bermain di Lingkungan Pantai Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Lompat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.606>
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21831/jpji.v3i1.6176>
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. In *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani 1 JPJI* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v8i1.3477>
- Yudha, I. dewa M. K., Artanayasa, I. W., & Spyanawati, N. L. P. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Teacing Games For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola* (Vol. 8, Issue 2). https://web.archive.org/web/20180414142943id_/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/viewFile/13096/8267
- Permadi, A. A., Subarjah, H., Sidik, D. Z., & Nuryadi, N. (2021). The Influence of Psychological (Mental) Training to Improve the Performance of Football. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(2), 162–170. <https://doi.org/10.33222/juara.v6i2.1192>

Arifin, S. (2017). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>

Bal Krishnan, M., Rengasamy, S., & Aman, M. S. (2011). Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 77(1), 163–166. <https://eprints.um.edu.my/12766/1/v77-31.pdf>

Yuliani, W. (2018). *Quanta Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling*. 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>