



Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) Kategori Invasi Games pada Siswa Kelas VIII

Henri Hidayat^{*1}, Achmad Noor Fatirul², Djoko Adi Walujo³

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

E-mail: erhidayat1911@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-02 Keywords: <i>Development; Learning Materials; Football; TGfU.</i>	<p>This study aims to produce a product development of soccer learning materials with the Teaching Games For Understanding (TGfU) approach in the Invasion Games category at SMP Negeri 2 Sukodadi. The research conducted is a type of development research, this research is research and development, which means this research is product-oriented research. The development of this test is carried out through stages: introduction, development, product development, product evaluation, and the final result of the draft development model of soccer game learning materials with the Teaching Games For Understanding (TGfU) approach in the Invasion Games category for class VIII junior high school students. Based on the results of research on the development of soccer game learning materials with the Teaching Games For Understanding (TGfU) approach in the Invasion Games category for class VIII junior high school students who have been validated as follows the results of validation by 2 validators in all aspects are "Very Good" with a total percentage of 81%. In the small group trial, the students' assessment was "good" with an average score of 3.715. In the large group trial, the remaining assessment was "good" with an average score of 3.812. Based on the results of the assessment, this product is suitable for use in learning materials for soccer games with the Teaching Games For Understanding (TGfU) approach in the Invasion Games category for class VIII junior high school students</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-02 Kata kunci: <i>Pengembangan; Materi Pembelajaran; Sepakbola; TGfU.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) pada kategori Invasi Games di SMP Negeri 2 Sukodadi. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan, Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (<i>research and development</i>), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangan produk, evaluasi produk, dan hasil akhir draft model pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU) pada kategori <i>Invasi Games</i> untuk siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU) pada kategori Invasi Games untuk siswa kelas VIII SMP yang telah divalidasi sebagai berikut hasil validasi oleh 2 validator secara keseluruhan aspek adalah "Sangat Baik" dengan prosentase total sebesar 81%. Pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah "baik" dengan rerata skor 3,715. Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah "baik" dengan rerata skor 3,812. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU) pada kategori <i>Invasi Games</i> untuk siswa kelas VIII SMP.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan cita-cita dan program pembangunan nasional secara umum karena dalam dunia pendidikan terdapat aspek pengembangan sumber daya manusia (SDM) sebagai subjek dan objek pembangunan. Oleh karena itu pentingnya dalam pengembangan pembelajaran menjadi hal yang sangat penting

untuk mewujudkan pendidikan yang memenuhi standar minimal pendidikan nasional dan semakin maju dengan sumber daya manusia yang mumpuni.

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan dengan model pertandingan yang menempatkan siswa dalam situasi pertandingan dengan alur taktik dalam pengambilan dan pemecahan masalah. Jewett

dan Bain (1995) dalam jurnalnya tentang TGfU kategori *Invasion Game*, mengemukakan sebuah pernyataan bahwa:

"The goals of a game program which adopts a humanistic approach include the development of self-esteem, self-actualization, self-understanding, and positive interpersonal relations with others. In turn, these goals help students to make their own body-world connection, provide a sense of community, and facilitate a playful spirit."

Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendekatan bermain untuk proses belajar siswa, berdampak positif terhadap pemahaman dan pengembangan diri siswa, serta hubungan antar personal dengan orang lain yang pada akhirnya tujuan ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan lebih bersemangat ketika dalam pembelajaran terdapat aktivitas bermain. Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran pertandingan sepak bola merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah khususnya di SMPN 2 Sukodadi. Di SMPN 2 Sukodadi masih banyak siswa yang kurang pandai mengoper bola dengan banyak teknik dasar dan variasi yang baik dan benar, memblok atau menerima umpan (*stop/control*) dari teman dengan teknik dasar dan variasi yang benar, *dribbling* yang baik dan akurat dengan teknik dan variasi yang berbeda; melempar bola ke gawang (*shooting*) dengan menggunakan teknik dan variasi yang berbeda dan tepat. Untuk membantu siswa memahami pertandingan sepak bola, model TGfU dapat diterapkan. TGfU adalah pengembangan bahan ajar dengan menggunakan pendekatan.

Dilihat dari permasalahan yang ada, maka diupayakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa terhadap pembelajaran sepak bola khususnya teknik *shooting*, *stopping* dan *dribbling*. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melatih pendekatan taktik dalam hal ini dengan penekanan pada mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam pertandingan dan merespon dengan cepat. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian pengembangan ini. Webb, P. I. & Pearson, P. J. (2006). *Teaching Game for Understanding (TGfU) In Primary And Secondary Physical Education*. New Zealand Physical Educator, 45 (3), 17-22. *Teaching Game for Understanding* penelitian ini memfokuskan pada bermain, permasalahan teknik dan strategi di dalam pertandingan yang dimodifikasi dengan tujuan siswa mampu dalam pengambilan

keputusan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menggambarkan teori pendekatan TGfU dengan berbagai kategori yang melibatkan siswa lebih kritis dalam pemecahan masalah. Sanmuga, Nathan. & Ahmad Hashim dkk. (2013). *Effect of Teaching Game for Understanding in 5 versus 5 mini game play, cardiovascular fitness, leg power and 30m running speed among Malaysian School elite players*. British Journal of arts and Social Sciences. Kesimpulan dari penelitian ini adalah guru menerapkan model TGfU dengan mini-game, dalam situasi pertandingan 3v3, 5v5 untuk meningkatkan kontrol bola dan VO2 maksimum, namun diperlukan penelitian lebih lanjut tentang cara melakukannya. TGfU akan meningkatkan komponen pertandingan lainnya, khususnya penerapan Keterampilan

Bermula dari masalah di atas dan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru, peneliti akan melakukan pengembangan pembelajaran PJOK dengan pendekatan TGfU kategori *Invasion Game* pada siswa SMPN 2 Sukodadi Lamongan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah produk pembelajaran berupa gambar untuk sampel (siswa kelas 8). Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian dan pengembangan atau metode penelitian digunakan untuk pembuatan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2012), terdapat 10 tahapan dalam penelitian dan pengembangan.

Langkah-langkah dalam pengembangannya sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Tahap ini telah dilakukan peneliti dengan melakukan observasi berupa pengamatan langsung di SMP Negeri 2 Sukodadi dan ditemukan masalah yaitu masih banyak siswa yang belum begitu bisa dalam melakukan gerakan *passing* dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar, *stopping/controlling* dari teman dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar, *dribbling* dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar, *shooting* dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dimulai dari pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk pembelajaran.

3. Desain Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku pegangan guru materi sepakbola dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games For Understanding*.

4. Validasi Desain

Tahap ini merupakan proses untuk menilai kelayakan rancangan produk yang akan dibuat. Produk yang dikembangkan berupa permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Crab Soccer Game*, *Hand ball game* dan *Soccer Sheath Game* yang akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian pada tahap ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan produk agar menjadi lebih baik.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk melalui validasi ahli media dan ahli materi maka selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap desain produk yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan penilaian dari validator.

6. Uji Coba Produk

Setelah revisi desain, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil.

7. Revisi Produk

Setelah uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan revisi produk apabila selama uji coba produk ditemukan kekurangan maupun kelemahan produk. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk berdasarkan saran validator, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada kelompok besar. Dalam melaksanakan uji coba, produk harus tetap dinilai kekurangan dan kelemahannya untuk dilakukan perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila ditemukan kekurangan maupun kelemahan dalam uji coba kelompok besar. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah analisis kualitatif dan analisis deskriptif persen. Analisis kualitatif digunakan untuk dapat menganalisis hasil pengumpulan data dari penilaian ahli dengan metode kualitatif. Analisis deskriptif persentase

digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dari penelitian primer uji coba kelompok kecil, dan uji coba (kelompok besar). Rumus yang akan digunakan untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase menurut Sudijono (2008):

$$P = \frac{X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase hasil evaluasi subjek uji coba

X : Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

Xi : Jumlah skor maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% : Konstanta

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap hasil analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan, ditetapkan kriteria penggolongan menurut Arikunto (2009: 245) pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase	Keterangan	Kriteria
80 – 100 %	Baik sekali	Digunakan
66 – 79 %	Baik	Digunakan
56 – 65 %	Cukup	Digunakan dengan syarat
40 – 55 %	Kurang	Diperbaiki
30 – 39 %	Gagal	Diganti

Sumber: Arikunto, 2009: 245

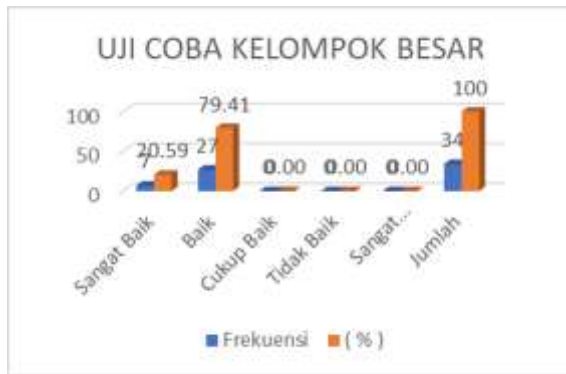
III. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil Validasi Product



Gambar 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil tidak terdapat revisi yang dilakukan oleh peneliti pada product yang telah dikembangkan karena mengingat prosentase mencapai 15% termasuk kriteria “sangat baik”, 85% termasuk kriteria “baik”. Sedangkan hasil penilaian yang diperoleh pada ujicoba kelompok besar juga tidak terdapat revisi yang dilakukan oleh peneliti pada product yang telah dikembangkan karena mengingat prosentase mencapai 20,59% termasuk kriteria “sangat baik”, 79,41% termasuk kriteria “baik”.

Secara umum menurut penilaian guru dan dosen PJOK, pengembangan materi latihan pertandingan sepak bola didasarkan pada pendekatan/TGFU) kategori *Invasion Games* dikembangkan semaksimal mungkin agar lebih mudah diterima dan dipraktikkan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan product dari awal hingga perubahan yang sesuai dengan kebutuhan dan kualitas product akan memberikan dampak positif bagi perkembangan sebuah permainan sepak bola. Hal ini mempertimbangkan karakteristik permainan sepak bola yang dapat dikembangkan dan banyak modifikasinya agar materi dapat dengan mudah ditransmisikan dan materi dapat dengan mudah diserap oleh siswa seiring berkembangnya keterampilan bermain mereka.

Dengan adanya perubahan dan pengembangan materi, guru akan lebih kreatif dan lebih bervariasi dalam memberikan materi kegiatan belajar mengajar. Karena permainan sepak bola digandrungi oleh sebagian besar siswa, namun hanya sedikit anak yang memiliki keterampilan bermain yang baik, maka penyusunan bahan ajar ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) pada kategori *Invasion Games* untuk siswa kelas VIII SMP yang telah divalidasi sebagai berikut hasil validasi oleh 2 validator secara keseluruhan aspek adalah “Sangat Baik” dengan prosentase total sebesar 81%. Pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 3,715. Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 3,812. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) pada kategori *Invasion Games* untuk siswa kelas VIII SMP.

B. Saran

Produk pengembangan ini merupakan salah satu dari beberapa penunjang kegiatan pembelajaran berupa media cetak dengan komponen model permainan yang dapat dijadikan sebagai acuan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bagi siswa anggota kelas VIII. Topik penelitian harus dilakukan pada topik yang lebih luas. Hasil Produk ini lebih baik diuji pada audiens yang lebih luas untuk melihat keefektifannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya di bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Annarino, (1980). *Curriculum Theory And Design in Physical Education*. C.V. Mosby Company. London.
- Balakrishnan, Malathi., Rengasamy, Shabeshan., Aman, Mohd Salleh. (2011). Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technologi*. Vol:53 2011-05-20.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York: Longman
- Christopher. (1997). *Inquiring into Teaching Games for Understanding: How Models*

- Based Teaching and Assessment Can Inform Practice. *BEd, University of Victoria*
- David, Kirk. & Ann MacPhail. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model. *Leeds Metropolitan University Repository*, Vol 21 (2) Januari, pp. 177-192
- Griffin, Linda L. & Butler Joy I. (2010). More Teaching Games for Understanding Moving Globally. *Human Kinetics Sports-Study and Teaching*.
- Hurlock, Elizabeth B. (1990). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Hopper, Tim. (2002). Teaching Games for Understanding, The Importance of Student Emphasis Over Content Emphasis. *JOPERD School Physical Education, University of Victoria Canada*. Vol 73 No.7.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jarret, Kendall. (2011). Undergraduate Sports Students' Perception of a Change To Game Sense Pedagogy. *Asian Journal of Exercise & Sports Science*. Vol. 8 No.1.
- Nathan, Sanmuga., Hashim, Ahmad., Boon, Ong Kuan., Shariff, Abdul Rahim., Madon, Mohd Sani., Rasyhid, Nelfianti Abd. (2013). Effect of Teaching Games for Understanding in 5 versus 5 mini game play, cardiovascular fitness, leg power and 30m running speed among Malaysian School elite players. *British Journal of Art and Social Science*. ISSN: 2046-9578, Vol.11 No.II (2013).
- Standage, Martyn. (2003). *A Model of Contextual Motivation in Physical Education: Using Constructs From Self-Determination and Achievement Goal Theories to Predict Physical Activity Intentions*. Vol. 95, No. 1, 97-110.
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugar, Steve., Sugar, Kim Kotoroski. (2002). Primary Games Experiential Learning Activities for teaching Children K-8. *Jossey-Bass a Wiley Company Education Series*. CA 94103-1741.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Webb, Paul., Pearson, Phil., Forrest, Greg. (2006). Teaching Games for Understanding (TGfU). *New Zealand Physical Educator. Faculty of Education - Papers (Archive)*. University of Wollongong
- Webb, Paul. (2012). Creative unit and lesson planning through a thematic/integrated approach to Teaching Games for Understanding (TGf U). *New Zealand Physical Educator*, Vol 45 (3), 17-22.