

Implementasi *Teaching Games for Understanding* Untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotor, Kognitif dan Sosial Siswa di SMA Laboratorium UPGRI

Ananda Billy Aulya Orlando Te Je
billyorlando43@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The research was conducted to find out how the implementation of the TGFU learning method can improve students' psychomotor, cognitive and social aspects and aims to provide an illustration of how the TGFU learning method will implemented in the Merdeka Belajar curriculum and what effects it has on student development. This research was taking place using quantitative methods and carried out using the matching-only pretest-posttest control group design. At the beginning a test was held and also at the end of research are carried out in order to determine development as well as a comparison between the TGFU learning method and conventional school learning method. The research results showed a significant increase in the psychomotor and cognitive aspects of students in X Cirebon class with results of Sig. (2-tailed) < 0,05. The calculation process uses the IBM SPSS 25 and produces Sig. (2-tailed) = 0,000 in paired sample t-test and Sig. (2-tailed) = 0,000 in the independent sample t-test on psychomotor aspects. And in the cognitive aspect it produces Sig. (2-tailed) = 0,000 in paired sample t-test and Sig. (2-tailed) = 0,000 in the independent sample t-test. Meanwhile, in the social aspect, the paired sample t-test Sig. (2-tailed) = 0,000 but in the independent sample t-test it gets Sig. (2-tailed) = 0,759 or Sig. (2-tailed) > 0,05. A conclusion that emerges says students' cognitive and psychomotor aspects received significant improvement in the experimental class with TGFU learning method treatment compared to the control class which was given conventional learning methods. Meanwhile, in the social aspect, there was no significant difference in the improvements between the experimental and control classes.

Keywords: *Teaching Games for Understanding, Psikomotor, Kognitif, Sosial*

Abstrak

Penelitian dilakukan untuk dapat mengetahui bagaimana implementasi metode pembelajaran TGFU untuk dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan sosial siswa serta bertujuan agar dapat menjadi gambaran bagaimana penerapan metode pembelajaran TGFU dalam kurikulum Merdeka Belajar dan bagaimana efek yang ditimbulkan bagi perkembangan siswa. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif dan dilakukan menggunakan *the matching-only pretest-posttest control group design*, yang pada awal dan akhir penelitian dilakukan *pretest* dan *posttest* guna mengetahui perkembangan sekaligus perbandingan antara metode pembelajaran TGFU dengan metode pembelajaran konvensional sekolah. Temuan dari penelitian menunjukkan peningkatan yang nyata pada aspek psikomotor dan kognitif siswa pada kelas X Cirebon dengan hasil Sig. (2-tailed) < 0,05. Proses perhitungan menggunakan IBM SPSS 25 dan menghasilkan taraf signifikansi 0,000 pada uji sampel berpasangan dan uji independen sampel pada aspek psikomotor. Dan pada aspek kognitif juga menghasilkan Sig. (2-tailed) = 0,000 pada uji sampel berpasangan dan uji independen sampel. Sedangkan pada aspek sosial, uji sampel berpasangan menghasilkan taraf signifikansi 0,000 namun dalam uji independent sampel menghasilkan taraf signifikansi 0,759 atau signifikansinya > 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif dan psikomotor siswa mendapat peningkatan yang signifikan terhadap kelas dengan *treatment* metode pembelajaran TGFU dibanding kelas dengan metode pembelajaran standar. Namun, aspek sosial tidak terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan yang dihasilkan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding, Psikomotor, Kognitif, Sosial*

PENDAHULUAN

(Mustafa & Dwiyo, 2020) berpendapat bahwa pendidikan jasmani adalah bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan dimana aktifitas fisik menjadi sarana untuk berkembangnya kemampuan dengan tujuan tercapainya kebugaran jasmani serta tercapainya tujuan pendidikan yang tercakup didalamnya berupa pengetahuan dasar, keterampilan, serta sikap siswa. Sedangkan (Lengkana & Sofa, 2017) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kesatuan yang terdiri atas aktifitas jasmani dan penanaman nilai rohani yang berakar dari kutipan “*body and mind*”. Simpulan dari kedua pendapat tersebut adalah bahwasanya pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang bertitik berat pada kemampuan fisik jasmani siswa untuk dapat mengembangkan kesehatan fisik serta rohaninya agar secara tidak langsung, dapat menciptakan dampak positif terhadap tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Penelitian dilakukan di SMA Laboratorium UPGRIS dimana sekolah tersebut secara bertahap sudah menerapkan pemberlakuan Kurikulum Merdeka Belajar. Menurut (Manalu et al., 2022) Kurikulum Merdeka Belajar merupakan suatu konsep kurikulum yang menuntut siswa untuk berlaku mandiri yang dalam artian, tiap siswa memiliki kemerdekaan untuk memperoleh ilmu, baik yang bersifat formal dan non-formal. Dalam hal ini sekolah menjadi sumber untuk dapat mengakses ilmu secara formal bagi siswa namun tetap memberikan unsur kebebasan bagi siswa untuk dapat mengeksplor dan memberikan kesan merdeka dalam proses belajarnya.

Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk menggunakan metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* untuk dapat melihat sejauh mana dampak penerapannya dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka. Menurut (Zultaniah, 2019) *Teaching Games for Understanding* atau biasa disingkat dengan TGFU merupakan pendekatan pembelajaran dalam bidang jasmani yang bertujuan untuk memperkenalkan suatu olahraga dengan pendekatan konsep dasar bermain. Dengan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa metode pembelajaran TGFU menggunakan pendekatan permainan sebagai sarana proses belajar siswa namun tetap mempertimbangkan aspek-

aspek olahraga tertentu. Dengan demikian siswa dapat belajar dengan mandiri dan merdeka melalui permainan-permainan yang disajikan sehingga siswa dapat menelaah dengan sendirinya perihal suatu gerakan dan dalam satu jenis olahraga tertentu.

Dengan penjabaran tersebut, rumusan dan tujuan penelitian bertujuan untuk dapat membuktikan implementasi metode pembelajaran TGFU dalam Kurikulum Merdeka Belajar dengan tolak ukur berupa ada atau tidaknya peningkatan terhadap nilai psikomotor, kognitif dan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen kuantitatif dilaksanakan di SMA Laboratorium UPGRIS dengan jenis *matching-only pretest-posttest control group* dengan X Cirebon menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol X Bali yang ditentukan menggunakan *cluster random sampling*. Menurut (Hasmarita, 2018) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang melibatkan manipulasi terhadap variabel-variabel penelitian. Menurut pendapat tersebut penelitian eksperimen ini bertujuan untuk melihat dampak yang dihasilkan dari pemberian manipulasi berupa *treatment* metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap kelas eksperimen. Penelitian dilakukan dengan total 6 pertemuan dengan pertemuan ke-1 dilaksanakan *pretest* dan pertemuan ke-6 dilaksanakan *posttest* terhadap kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan dalam pertemuan ke-2 sampai dengan ke-5 kelas eksperimen diberi *treatment* berupa metode pembelajaran TGFU sedangkan kelas kontrol diberi metode pembelajaran konvensional sekolah. Dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* penilaian psikomotor dan kognitif menggunakan instrumen penilaian standar sekolah dan digunakan dalam kedua kelompok. Sedangkan penilaian sosial menggunakan instrumen berupa angket yang disusun oleh (Widodo, 2015) dan sudah diuji validitasnya sebelum digunakan. Selanjutnya dalam teknik analisis data, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, pula uji hipotesis berupa *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan data nilai *pretest* serta *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa ketiga aspek nilai yaitu psikomotor, kognitif dan sosial. Data berupa *pretest* dan *posttest* ketiga aspek penilaian dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol telah melalui proses uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan melalui perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Dalam uji normalitas data nilai perolehan siswa memperoleh taraf signifikansi $> 0,05$ yang berarti bahwa data memiliki distribusi yang normal. Pula dalam uji homogenitas yang menghasilkan taraf signifikansi $> 0,05$, yang berarti bahwa data menunjukkan homogenitas varians. Berikut merupakan penjabaran data perolehan nilai siswa dari aspek psikomotor, kognitif dan sosial yang disajikan secara runtut:

Table 1 Data Kategori Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Rentang Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	0	0%
2.	Baik	80-89	0	0%	1	4%
3.	Cukup	70-79	0	0%	21	84%
4.	Kurang	60-69	0	0%	3	12%
5.	Sangat Kurang	<60	25	100%	0	0%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 2 Data Kategori Nilai Psikomotor Kelas Kontrol

No.	Kategori	Rentang Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	0	0%
2.	Baik	80-89	0	0%	0	0%
3.	Cukup	70-79	0	0%	10	40%
4.	Kurang	60-69	0	0%	15	60%
5.	Sangat Kurang	<60	25	100%	0	0%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 3 Statistik Deskriptif Psikomotor

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Maks</i>	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviation</i>
<i>Pretest Eksperimen</i>	25	42	58	50.48	5.332
<i>Posttest Eksperimen</i>	25	63	83	74.24	4.702
<i>Pretest Kontrol</i>	25	38	58	48.40	6.325
<i>Posttest Kontrol</i>	25	63	79	68.84	5.281

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 4 Uji Sampel Berpasangan Psikomotor

<i>Pretest-Posttest</i>							
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
-23.760	5.547	1.109	-26.050	-21.470	-21.416	24	.000

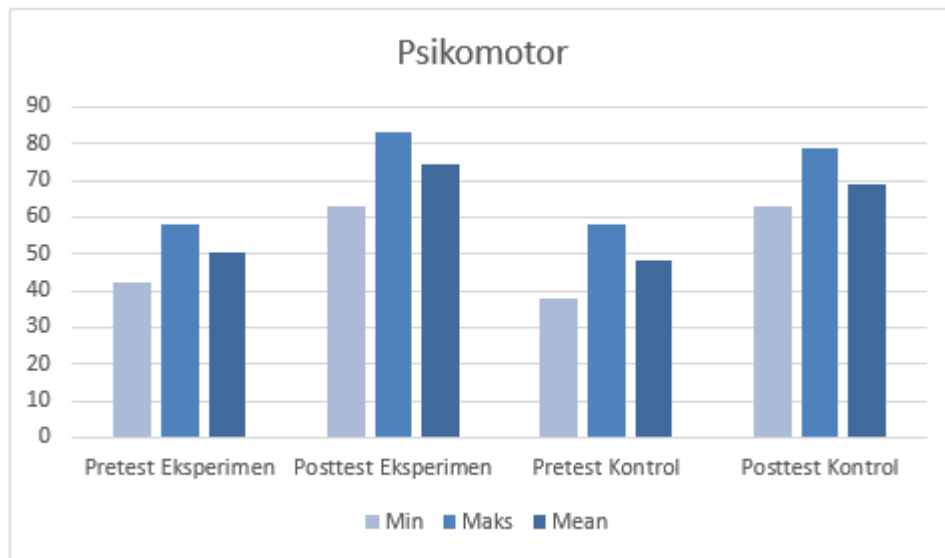
Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 5 Uji Independen Sampel Psikomotor

	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	.388	.536	3.819	48	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			3.819	47.366	.000

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Dari data psikomotor, dilakukan *paired sample t-test* dan menunjukkan taraf signifikansi 0,000 atau $< 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh dan meningkatnya nilai *pretest* ke nilai *posttest* dalam implementasi metode *Teaching Games for Understanding* pada kelas eksperimen. Kemudian dalam *independent sample t-test* juga menunjukkan taraf signifikansi 0,000 atau $< 0,05$. Hal ini berarti bahwa kelas eksperimen memperoleh *posttest* yang lebih baik serta memiliki jarak perbandingan rata-rata cukup signifikan dibanding kelas kontrol.

Gambar 1 Diagram Nilai Psikomotor

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 6 Data Kategori Nilai Kognitif Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Rentang Nilai	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	0	0%
2.	Baik	80-89	0	0%	0	0%
3.	Cukup	70-79	0	0%	13	52%
4.	Kurang	60-69	0	0%	10	40%
5.	Sangat Kurang	<60	25	100%	2	8%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 7 Data Kategori Nilai Kognitif Kelas Kontrol

No.	Kategori	Rentang Nilai	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	0	0%
2.	Baik	80-89	0	0%	0	0%
3.	Cukup	70-79	0	0%	0	0%
4.	Kurang	60-69	2	8%	5	20%
5.	Sangat Kurang	<60	23	92%	20	80%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 8 Statistik Deskriptif Kognitif

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Maks</i>	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviation</i>
<i>Pretest Eksperimen</i>	25	32	55	43.52	4.993
<i>Posttest Eksperimen</i>	25	56	76	68.16	5.713
<i>Pretest Kontrol</i>	25	36	64	45.76	7.612
<i>Posttest Kontrol</i>	25	31	69	53.20	7.979

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 9 Uji Sampel Berpasangan Kognitif

<i>Pretest-Posttest</i>							
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
-24.640	5.203	1.041	-26.788	-22.492	-23.678	24	.000

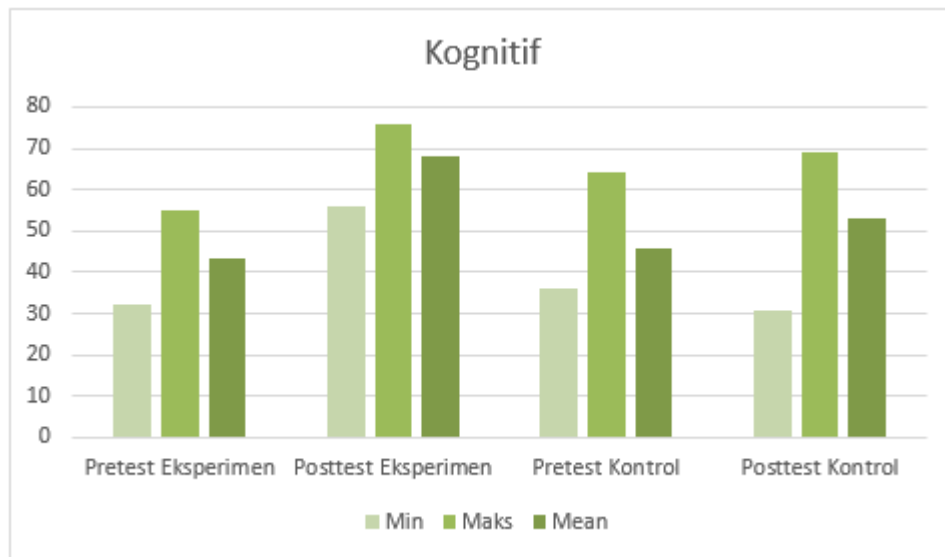
Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 10 Uji Independen Sampel Kognitif

	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	.706	.405	7.622	48	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			7.622	43.487	.000

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Dari data kognitif, dilakukan *paired sample t-test* dan menghasilkan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,000 atau yang berarti terdapat pengaruh dan meningkatnya nilai *pretest* ke nilai *posttest* dalam implementasi metode *Teaching Games for Understanding* pada kelas eksperimen. Selanjutnya, dalam *independent sample t-test* juga didapati taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,000. Hal ini berarti bahwa kelas eksperimen memperoleh *posttest* yang lebih baik serta memiliki jarak perbandingan rata-rata cukup signifikan dibanding kelas kontrol.

Gambar 2 Diagram Nilai Kognitif

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 11 Data Kategori Nilai Sosial Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Rentang Nilai	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	4	16%
2.	Baik	80-89	10	40%	21	84%
3.	Cukup	70-79	15	60%	0	0%
4.	Kurang	60-69	0	0%	0	0%
5.	Sangat Kurang	<60	0	0%	0	0%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 12 Data Kategori Nilai Sosial Kelas Kontrol

No.	Kategori	Rentang Nilai	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	90-100	0	0%	3	12%
2.	Baik	80-89	13	52%	20	80%
3.	Cukup	70-79	12	48%	2	8%
4.	Kurang	60-69	0	0%	0	0%
5.	Sangat Kurang	<60	0	0%	0	0%

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 13 Statistik Deskriptif Sosial

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Maks</i>	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviation</i>
<i>Pretest Eksperimen</i>	25	74	84	78.96	3.518
<i>Posttest Eksperimen</i>	25	80	90	84.96	3.422
<i>Pretest Kontrol</i>	25	74	88	80.08	4.443
<i>Posttest Kontrol</i>	25	78	90	84.64	3.904

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 14 Uji Sampel Berpasangan Sosial

<i>Pretest-Posttest</i>							
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
-6.000	3.416	.683	-7.410	-4.590	-8.784	24	.000

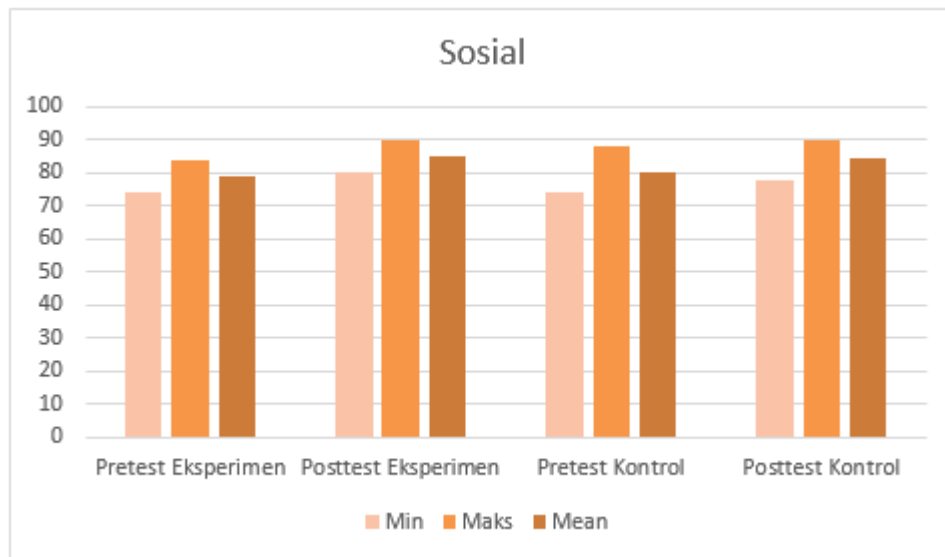
Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Table 15 Uji Independen Sampel Sosial

	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	.795	.377	.308	48	.759
<i>Equal variances not assumed</i>			.308	47.189	.759

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

Dari data sosial, dilakukan *paired sample t-test* dan menunjukkan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu *Sig. (2-tailed)* = 0,000 yang berarti terdapat pengaruh dan meningkatnya nilai *pretest* ke nilai *posttest* dalam implementasi metode *Teaching Games for Understanding* pada kelas eksperimen. Namun sebaliknya, dalam uji independen sample didapati taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu *Sig. (2-tailed)* = 0,759 yang berarti dalam nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata signifikan.

Gambar 3 Diagram Nilai Sosial

Sumber: Hasil Analisis Data (2023)

SIMPULAN DAN SARAN

Menurut analisa data beserta pembahasannya, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian didapati peningkatan yang signifikan dalam kelas eksperimen yang diberi *treatment* berupa metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dalam aspek psikomotor dan kognitif. Pembuktian pernyataan tersebut diperoleh setelah proses uji sampel bebasangan dan *independent sample test* yang dalam kedua uji tersebut menghasilkan *Sig. (2-tailed) = 0,000* yang berarti terdapat kenaikan signifikan nilai *pretest* ke nilai *posttest* dalam kelas eksperimen, sekaligus kelas eksperimen memperoleh *posttest* yang lebih baik serta memiliki jarak perbandingan rata-rata cukup signifikan dibanding kelas kontrol. Sedangkan dalam aspek sosial, uji sampel berpasangan mendapatkan taraf signifikansi 0,000 atau $< 0,05$ namun dalam uji independen sampel menghasilkan taraf signifikansi 0,759 yang dapat diartikan adanya peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen, namun kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai *posttest* yang tidak terpaut jauh.

Saran yang dapat diberikan adalah agar selanjutnya temuan penelitian dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sebagai panduan atau rujukan agar metode TGFU bisa dijadikan pilihan atau alternatif bagi tenaga pengajar agar pembelajaran PJOK dapat lebih variatif sekaligus

menyenangkan dengan pendekatan permainannya. Juga bagi penelitian selanjutnya untuk dapat lebih menyempurnakan atau memecahkan permasalahan baru yang relevan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasmarita, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Minat Belajar Penjas*. 4(1).
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
- Widodo, P. (2015). *Sikap sosial siswa kelas khusus olahraga di smp negeri 1 kalasan sleman*.
- Zultaniah, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Siswa SMA NEGERI 3 Takalar*.