

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN *EMOTIONAL SPIRITUAL QUOTIENT* TERHADAP *CRITICAL THINKING* DAN *SELF ESTEEM* PADA SISWA MADRASAH ALIYAH

Wili Hena, Amung Ma'mun, Bambang Abdul Jabar

Program Studi Pendidikan Olahraga, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl.

Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, INDONESIA

Email: ilywilihena05@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) orisinal dan *Serious Simulation Games* (SSG) terhadap berfikir kritis dan harga diri. Responden dalam penelitian ini adalah 60 siswa kelas XI madrasah aliyah (MA) yang terbagi dalam kelompok ESQ tinggi dan rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan teknik analisis uji perbedaan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok model pembelajaran TGFU orisinal dan SSG terhadap berfikir kritis dan harga diri. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata pembelajaran TGFU orisinal dan SSG terhadap berfikir kritis dan harga diri pada kelompok ESQ tinggi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pembelajaran TGFU orisinal dan SSG terhadap berfikir kritis dan harga diri pada kelompok ESQ rendah. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan ESQ terhadap berfikir kritis dan harga diri siswa. Hasil penelitian dengan model pembelajaran TGFU orisinal dan SSG terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan berfikir kritis dan harga diri siswa.

Kata kunci: model pembelajaran, *teaching games for understanding*, berfikir kritis, harga diri.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the effect of original teaching games for understanding (TGFU) learning model and Serious Simulation Games (SSG) on critical thinking and self-esteem. Participants in this study were 60 students of grade XI from one of Islamic Senior High School (Madrasah Aliyah). The results showed that there were differences in the average between the groups of the original TGFU learning model and SSG on critical thinking and self-esteem. In addition, there were differences in the average original TGFU learning and SSG against critical thinking and self-esteem in the high ESQ group. The results also showed that there were differences in the average TGFU learning and SSG against critical thinking and self-esteem in the low ESQ group. There is an interaction between learning models and ESQ on critical thinking and self-esteem students. The results of the study with the original TGFU learning model and SSG proved to have a positive influence on the development of critical thinking and self-esteem students.

Keywords: *learning models, teaching games for understanding, critical thinking, self-esteem.*

Pendahuluan

Perkembangan model pembelajaran khususnya pendidikan jasmani (penjas) di beberapa negara terus mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya artikel-artikel yang membahas mengenai model pembelajaran di bidang tersebut. Negara yang perkembangannya mutakhir dalam pendidikan terutama dibidang pendidikan jasmani adalah negara Australia, Amerika Serikat, dan Selandia Baru. Negara-negara tersebut telah menyoroiti pentingnya model pembelajaran yang berbasis permainan seperti *teaching games for understanding (TGFU)* sebagai alat pedagogis dalam mengajar. Model pembelajaran *TGFU* merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik, sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sebaliknya, model pembelajaran *TGFU* fokus mempertahankan pada pembelajaran siswa dalam konteks permainan yang dimodifikasi melalui apresiasi permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, dan eksekusi keterampilan (Light dan Fawns, 2003). Model pembelajaran *TGFU* menggunakan situasi

game mini dengan memberikan pemecahan masalah sebagai kendala untuk mempengaruhi keterampilan bermain siswa (Nathan, 2015). Menurut pendapat Mitchell dkk., (2013) bahwa “Model pembelajaran *teaching games for understanding (TGFU)* digunakan oleh praktisi sebagai pendekatan pedagogis non-linier yang memanfaatkan konteks permainan *game* sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan taktis siswa.

Penelitian sebelumnya telah menyarankan kurikulum dan inovasi pedagogis, seperti *TGFU* kepada guru pendidikan jasmani, namun sebagian besar tidak mengubah cara guru dalam mengajar (Pill, 2009). Lebih lanjut meskipun penelitian *TGFU* telah dilakukan pada praktek pembinaan di Australia (*Australian Sports Commission, 2005*), namun masih saja model pembelajaran *TGFU* belum bisa diterima secara umum di sekolah pendidikan jasmani di negara Australia. Beberapa guru penjas menyatakan keengganan untuk menerapkan *TGFU*, karena mereka menganggap proses pembelajaran penuh dengan kesulitan dan hambatan, seperti kendala kontekstual misalnya alokasi waktu, manajemen kelas dan keterbatasan pengetahuan guru penjas itu sendiri terkait model pembelajaran *TGFU* (Wang, 2013). Jika ditinjau apa yang terjadi di negara

Norwegia dan Australia sama halnya dengan negara Indonesia, di mana masih banyak guru penjas belum mengetahui akan model pembelajaran *TGFU* ini, selain itu belum banyak ditemukan guru penjas yang menerapkan model pembelajaran *TGFU* dalam praktek penjas di lingkungan sekolah khususnya sekolah Madrasah Aliyah.

Implikasi dari penelitian ini adalah untuk mencoba mengubah pradigma guru penjas dalam mengajar agar tidak selalu mengandalkan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Salah satu tujuan penelitian ini adalah membandingkan model pembelajaran *TGFU orisinal* dengan model pembelajaran *TGFU* yang dimodifikasi dengan *small side game*. Selain itu kelompok *ESQ* yang berbeda juga diteliti untuk mengetahui pengaruhnya terhadap *CR* dan harga diri dari siswa.

Kajian Pustaka

Small side games merupakan salah satu bentuk latihan yang memodifikasi suatu permainan dengan adanya pembatasan, meliputi pembatasan jumlah pemain, ukuran lapangan, dan lama permainan. Menurut pendapat Snow (2012) menjelaskan bahwa, “*Small-side games are games played on smaller fields and with fewer players than the adult game of 11 versus 11.*” Bentuk permainan *small side games* ini dapat

dimainkan mulai dari 1 vs 1 sampai 7 vs 7 pemain bahkan dapat melibatkan pemain dengan jumlah yang ganjil (Hill-haas dkk., 2017).

Penerapan model pembelajaran *TGFU orisinal* maupun secara *small side game*, akan lebih berjalan optimal, apabila di dukung oleh *ESQ* yang baik pada diri siswa, karena *emotional spiritual quotient* bermanfaat bagi siswa untuk dapat menjalani proses pembelajaran dengan sukses di sekolah dan dapat menjalani kehidupannya kelak dengan baik. *Emotional spiritual quotient* adalah ekspresi kualitas spiritual bawaan melalui pikiran, tindakan, dan sikap. Menurut Bhoslay (2016, hlm.1) menyatakan bahwa “*emotional spiritual quotient* tidak hanya tentang 'Apa' yang kita pelajari dan 'bagaimana' kita berperilaku.” *Emotional spiritual quotient* membantu individu memperoleh wawasan mendalam tentang peristiwa kehidupan, menghadapi kesulitan hidup dengan kesabaran. *Emotional spiritual quotient* dapat dipupuk dengan usaha, eksplorasi dan melalui pelatihan. Manusia membutuhkan *emotional spiritual quotient* untuk mencapai penilaian yang tepat dalam pengambilan keputusan, yang meningkatkan harga diri dan kesehatan mental (Arbabisarjou dkk., 2016). Indikasi *emotional spiritual quotient* yang sangat berkembang meliputi: kapasitas untuk menjadi fleksibel (aktif), mempunyai tingkat kesadaran

diri yang tinggi, kapasitas untuk menghadapi penderitaan, kapasitas untuk menghadapi dan mengatasi rasa sakit (Tiwari dan Dhatt, 2014). Dampak dari *emotional spiritual quotient* memainkan peran yang sangat penting untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa (Patel dan Ghani, 2016). Dengan kata lain, siswa yang memiliki *emotional spiritual quotient* yang baik, maka ia akan dapat mengontrol emosinya dengan tenang dalam menghadapi segala kesulitan dalam proses pembelajaran penjas disekolah.

Fenomena yang terjadi saat ini, dilingkungan sekolah Madrasah Aliyah, banyak sekali siswa yang enggan menggunakan keterampilan berpikir kritisnya untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran penjas, mereka lebih cenderung tergantung kepada informasi yang diberikan oleh guru, padahal tujuan khusus mengajar berpikir kritis adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan demikian lebih mempersiapkan mereka untuk berhasil di dunia. Seseorang siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik dapat mengajukan pertanyaan yang sesuai, mengumpulkan informasi yang relevan, efisien dan kreatif, dan sampai pada kesimpulan yang dapat dipercaya dan dorong tentang dunia yang memungkinkan seseorang untuk hidup dan bertindak dengan sukses di dalamnya (Stephani, 2014).

Berfikir kritis dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membandingkan dan menganalisis segala pertanyaan, membuat keputusan dan kesimpulan. Berfikir kritis digambarkan sebagai keterampilan yang dapat menganalisis faktor, menghasilkan pikiran atau gagasan, memberikan saran, menilai sudut pandang dan menyelesaikan masalah (Abdullah dkk., 2014). Berfikir kritis dalam pendidikan jasmani dapat digunakan untuk menganalisis gerakan-gerakan yang akan dipelajari serta berguna untuk pengambilan keputusan dalam situasi permainan. Dengan kata lain, dalam pendidikan jasmani dengan menerapkan model pembelajaran *TGFU* dapat menyediakan lingkungan yang mendukung bagi siswa untuk belajar bagaimana berpikir kritis. Hal ini terbukti melalui beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan motorik dan sosio-kognitif siswa melalui model pembelajaran *TGFU* (Blomqvist dkk., 2005).

Permasalahan lebih jauh dalam proses pembelajaran penjas saat ini, sering kali mengabaikan perkembangan domain afektif khususnya *self-esteem*, padahal domain tersebut memiliki fungsi dan peran yang penting bagi siswa di sekolah (Hein dan Hagger, 2007). Harga diri adalah elemen penting dari kepercayaan diri dan motivasi yang dibutuhkan anak-anak untuk terlibat dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama

sukses dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Ferkany, 2008). Harga diri didefinisikan sebagai cara kita melihat diri kita sendiri dan dampak yang dapat terjadi pada kesehatan mental kita (Howells dan Bowen, 2016). Individu di umur 13 tahun dengan *self-esteem* yang rendah rentan terlibat dalam *antisocial behaviour* termasuk tingkah laku agresifitas seperti perkelahian dan *bullying* (Donellan dkk., 2005). Apabila hal ini terus saja dibiarkan, maka akan semakin banyak siswa yang melakukan *bullying* antar teman, melawan kepada guru, perkelahian maupun tawuran antar sekolah. Selama masa kanak-kanak dan remaja, harga diri mulai berkembang. Dengan demikian, penting bagi remaja untuk mengembangkan konsep diri yang positif dan harga diri yang tinggi untuk meningkatkan peluang mereka untuk masa dewasa yang bahagia dan memuaskan (Srivastava, 2014). Jika guru penjas lebih suka mengkritik siswa dengan perkataan seperti, “kamu tidak mengeri, kamu tidak bisa apa-apa”, maka hal ini merupakan penyebabnya terciptanya *self-esteem* yang negatif. Implikasinya bahwa selama masa kanak-kanak dan remaja, harga diri mulai berkembang. Dengan demikian, penting bagi remaja untuk mengembangkan harga diri yang tinggi demi masa depan mereka.

Metode

1. Responden

Partisipan dalam penelitian ini adalah pelajar kelas XI madrasah aliyah ($n = 60$) yang memiliki usia 18-19 tahun. Pemilihan partisipasi didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dan harga diri siswa yang buruk. Untuk memperoleh responden dilakukan dengan metode *cluster sampling*.

2. Prosedur

Semua tes berlangsung selama kelas pendidikan jasmani di pagi hari. Tes awal yang dilakukan adalah pengisian angket ESQ, berfikir kritis dan harga diri, kemudian keesokan harinya melaksanakan pembelajaran menggunakan *TGFU* orisinil dengan siswa sebanyak 30 siswa dan *SSG* 30 siswa, pemberian perlakuan dilakukan selama 14 kali pertemuan dengan intensitas seminggu 3 kali. Tes akhir melaksanakan berfikir kritis dan harga diri, hal itu dilakukan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada siswa. Materi pelajaran kepada peserta penelitian bervariasi: permainan intervensi dan olahraga (yaitu bola basket, bola tangan), permainan tim (misalnya bola voli, futsal). Semuanya materi pelajaran tersebut dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan khusus: tujuan, isi, keterampilan, tugas dan prosedur penilaian. Dua guru pendidikan jasmani dengan lebih dari 5 tahun pengalaman mengajar setuju untuk bertindak sebagai pengamat program

intervensi eksternal. Dua guru yang berpartisipasi melakukan seluruh program intervensi.

3. Instrumen Penelitian

3.1 Instrumen *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ)

Instrumen untuk mengukur kemampuan *ESQ* digunakan angket yang dibuat berdasarkan pemahaman Asmaul Husna. Dari 99 indikator yang terdapat dalam Asmaul Husna, hanya 70 indikator yang diambil, alasannya karena hanya 70 indikator yang sesuai serta berkaitan dengan penelitian ini. Untuk angket *ESQ* ini, skala penilaian yang digunakan yaitu skala Likert yang dikembangkan menjadi: Sangat Baik (SB) dengan nilai 5, Baik (B) dengan nilai 4, Sedang (S) dengan nilai 3, Sedikit Sekali (SS) dengan nilai 2, Tidak Ada (TA) dengan nilai 1, untuk pertanyaan positif. Sedangkan untuk pertanyaan negatif yaitu Sangat Baik (SB) dengan nilai 1, Baik (B) dengan nilai 2, Sedang (S) dengan nilai 3, Sedikit Sekali (SS) dengan nilai 4, Tidak Ada (TA) dengan nilai 5. Instrumen ini memiliki tingkat validitas sebesar 0.225-0.914 dan reliabilitas sebesar 0.959.

3.2 Instrumen berfikir kritis (*Critical Thinking*)

Instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kritis seseorang dapat menggunakan

angket yang diadopsi dari Ennis (2011) dalam Abduljabar (2009). Indikator dalam angket ini adalah (1) *Elementary clarification*, (2) *The basis for the decision*, (3) *Inference*. Dalam angket *berfikir kritis*, skala penilaian yang digunakan yaitu skala Likert yang dikembangkan menjadi: Benar (B) dengan nilai 5, Mungkin Benar (MB) dengan nilai 4, Tidak Cukup Benar (TCB) dengan nilai 3, Mungkin Salah (MS) dengan nilai 2, dan Salah (S) dengan nilai 1 untuk pertanyaan positif. Sedangkan untuk pertanyaan negatif yaitu Benar (B) dengan nilai 1, Mungkin Benar (MB) dengan nilai 2, Tidak Cukup Benar (TCB) dengan nilai 3, Mungkin Salah (MS) dengan nilai 4, dan Salah (S) dengan nilai 5. Instrumen ini memiliki tingkat validitas sebesar 0.355-0.913 dan reliabilitas sebesar 0.963.

3.3 Instrumen untuk mengukur harga diri (*Self Esteem*)

Untuk mengukur *self-esteem peserta*, digunakan skala angket *self-esteem rating scale* (SERS) diadopsi dan dimodifikasi dari Nugent dan Thomas (1993). Komponen SERS yang digunakan yaitu komponen evaluasi diri termasuk *self-worth*, *social competence*, *problem solving ability*, *intellectual ability*, *self-competence*, and *worth relative to other people*. Angket asli mengharuskan responden menilai diri mereka melalui 7 skala poin

dengan alternatif jawaban yaitu: 1 = *never* 2 = *rarely*, 3 = *a little of the time*, 4 = *same of the time*, 5 = *a good part of the of the time*, 6 = *most of the time*, 7 = *always*. Instrumen ini memiliki tingkat validitas sebesar 0.341-0.969 dan reliabilitas sebesar 0.978.

4. Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif dengan mencari nilai rata-rata, standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah (Niekerk dkk., 2016) yang dihitung untuk semua variabel. *Two Way Anova* digunakan sebagai teknik analisis untuk menguji perbedaan rata-rata setiap variabel. Tingkat alpha $p \leq 0,05$ digunakan untuk menentukan signifikansi. Pengolahan data dilakukan menggunakan *software SPSS*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil gain berfikir kritis, pengaruh model pembelajaran TGFU orisinil pada kemampuan *berfikir kritis* terhadap responden dengan *ESQ* tinggi diperoleh ($M=16.07$, $SD =5.738$), *ESQ* rendah ($M=7.93$, $SD=5.405$). Sedangkan untuk model pembelajaran SSG terhadap responden dengan *ESQ* tinggi diperoleh ($M=23.93$, $SD= 9.989$). Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 2 mendeskripsikan hasil pengolahan terhadap model pembelajaran TGFU orisinil pada kemampuan *harga diri*, dimana responden dengan *ESQ* tinggi memperoleh ($M =7.87$, $SD =3.091$), dan responden dengan *ESQ* rendah memperoleh ($M=21.47$, $SD =7.836$) dengan total ($M=14.67$, $SD =9.060$). Juga dideskripsikan hasil pengolahan terhadap model pembelajaran SSG pada kemampuan *harga diri* dengan *ESQ* tinggi diperoleh hasil ($M =29.00$, $SD =12.101$) dan pada responden dengan *ESQ* rendah diperoleh hasil ($M=22.93$, $SD =8.956$). dengan total ($M=25.97$, $SD=10.905$).

Deskripsi penelitian yang dijelaskan pada Tabel 3 merupakan hasil pengolahan dari skor berfikir kritis dan harga diri responden setelah mengalami *treatment* model pembelajaran yang berbeda.. Berdasarkan hasil pengujian *one way* atas model pembelajaran (MP) terhadap berfikir kritis sig. sebesar 0.000 dan harga diri sebesar 0.000, kemudian pengujian atas *ESQ* terhadap berfikir kritis didapatkan nilai sig. sebesar 0.049 sedangkan terhadap harga diri didapatkan nilai sig. sebesar 0.096. Selanjutnya interaksi antara MP dan *ESQ* terhadap berfikir kritis memiliki nilai sig. sebesar 0.053 dan terhadap harga diri dengan nilai sig. sebesar 0.000. Berdasarkan nilai tersebut maka hasil pengujian dinyatakan signifikan pada $\alpha=5\%$ dan 10% .

Selain data statistik, hasil penelitian ini juga didukung oleh aktualitas studi lapangan berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan TGFU orisinil dan TGFU SSG. Berdasarkan pengamatan, kelompok siswa yang melakukan intervensi menggunakan TGFU orisinil dan TGFU SSG menunjukkan peningkatan dalam harga diri mereka. Selama proses pembelajaran, pada awal hingga akhir intervensi, siswa menunjukkan untuk lebih mempunyai harga diri dan percaya diri yang tinggi. Hasil penelitian (Ferkany, 2008) mengungkapkan bahwa harga diri adalah elemen penting dari kepercayaan diri dan motivasi yang dibutuhkan anak-anak untuk terlibat dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama sukses dalam proses pembelajaran penjas. Sedangkan intervensi model pembelajaran TGFU orisinil dan SSG tidak dapat meningkatkan aspek berfikir kritis. Hal tersebut dimungkinkan karena pertanyaan yang diberikan oleh peneliti terlalu sulit. Akibatnya, siswa sulit untuk menjawabnya dan cenderung menjawabnya dengan asal-asalan.

Hasil pengolahan statistik menunjukkan bahwa TGFU orisinil dan TGFU SSG memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan harga diri. Penerapan TGFU orisinil dan SSG terbukti meningkatkan keterampilan siswa dalam harga diri. Hal ini juga diperkuat oleh hasil analisa bahwa model

pembelajaran *TGFU* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, sosial dan juga kreatif siswa dalam situasi permainan yang dimodifikasi (Ronglan & Ertesvag (2015).

Tabel 1. Deskriptif Statistik Perubahan Berfikir Kritis (*Critical Thinking*)

		MODEL PEMBELAJARAN		
		(A)		
		TGFU Orisinil (A ₁)	SSG (A ₂)	Total
(B)	ESQ TINGGI (B1)	X = 16.07 SD = 5.738 N = 15 ΣX=241 ΣX ² = 460.93	X = 23.93 SD = 9.989 N = 15 ΣX=399 ΣX ² = 1396.93	X = 20.00 SD = 8.948 N = 30 ΣX= 640 ΣX ² =1857.86
	ESQ RENDAH (B2)	X = 7.93 SD = 5.405 N = 15 ΣX=119 ΣX ² = 408.93	X = 23.87 SD = 9.334 N = 15 ΣX=358 ΣX ² = 1219.72	X = 15.90 SD = 11.037 N = 30 ΣX= 477 ΣX ² =1628.65
	Total	X = 12.00 SD =8.948 N =30 ΣX= 360 ΣX ² = 869.86	X = 23.90 SD =11.037 N = 30 ΣX= 757 ΣX ² = 2616.65	X = 17.95 SD = 10.174 N = 60 ΣX= 1117 ΣX ² = 3486.51

Tabel 2. Deskriptif Statistik Perubahan Harga Diri (*Self Esteem*)

		MODEL PEMBELAJARAN		
		(A)		
		TGFU Orisinil (A ₁)	SSG (A ₂)	Total
(B)	ESQ TINGGI (B1)	X = 7.87 SD = 3.091 N = 15 ΣX= 118 ΣX ² = 133.73	X = 29.00 SD = 12.101 N = 15 ΣX= 435 ΣX ² = 2050	X = 18.43 SD = 13.813 N =30 ΣX= 552.9 ΣX ² = 2183.73
	ESQ RENDAH (B2)	X = 21.47 SD = 7.836 N = 15 ΣX= 322 ΣX ² = 859.73	X = 22.93 SD = 8.956 N = 15 ΣX= 344 ΣX ² = 1122.93	X = 22.20 SD = 8.302 N = 30 ΣX= 666 ΣX ² = 1982.66
	Total	X = 14.67 SD = 9.060 N =30 ΣX= 440 ΣX ² = 993.46	X = 25.97 SD = 10.905 N =30 ΣX= 779 ΣX ² = 3181.93	X = 20.32 SD = 11.457 N = 60 ΣX= 1219 ΣX ² = 4175.93

Table 3. Two Way Anova

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	CT	2620.317 ^a	3	873.439	14.029	.000
	SE	3578.583 ^b	3	1192.861	16.033	.000
Intercept	CT	19332.150	1	19332.150	310.509	.000
	SE	24766.017	1	24766.017	332.877	.000
Model Pembelajaran	CT	2124.150	1	2124.150	34.118	.000
	SE	1915.350	1	1915.350	25.744	.000
ESQ	CT	252.150	1	252.150	4.050	.049
	SE	212.817	1	212.817	2.860	.096
Model Pembelajaran *	CT	244.017	1	244.017	3.919	.053
	SE	1450.417	1	1450.417	19.495	.000
Error	CT	3486.533	56	62.260		
	SE	4166.400	56	74.400		
Total	CT	25439.000	60			
	SE	32511.000	60			
Corrected Total	CT	6106.850	59			
	SE	7744.983	59			

a. R Squared = .429 (Adjusted R Squared = .398)

b. R Squared = .462 (Adjusted R Squared = .433)

Kesimpulan dan Saran

Penerapan TGFU orisinil dan TGFU SSG dalam pendidikan jasmani untuk sekelompok siswa sekolah Madrasah Aliyah menghasilkan hasil positif terutama dalam meningkatkan harga diri. Model TGFU yang diimplementasikan dalam penelitian ini memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menciptakan lingkungan yang positif dan bermakna dalam pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGFU orisinil lebih baik dibandingkan TGFU SSG. Keterbatasan penelitian ini adalah standar pengukuran aspek berfikir kritis yang harus dikaji kembali agar dapat dipahami oleh responden. Selain itu sarana dan prasarana yang kurang lengkap diduga juga mempengaruhi proses penelitian.

Daftar Rujukan

Abduljabar, Bambang. (2009). *Pengaruh Program Pembelajaran Kognitif Dalam Pengajaran Olahraga Tennis dan Program Pembelajaran Konvensional Dalam Pengajaran Olahraga Futsal untuk Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Atensi Kinestetik pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Disertasi Bandung: SPS UPI.

Abdullah, B., Badiei, M., Sulaiman T., & Baki R. (2014). *Enhance Critical Thinking in Physical Education among Malaysian*

University Students. International Journal of Sports Science. 4(5): 198-203

Arbabisarjou, A., Hesabi, N., Homaei, R., Omeidi, K., Ghaljaei, F., & Arish, N. (2016). *The Relationship between Spiritual Intelligence and Emotional Intelligence among Students at Isfahan University of Medical Sciences with a Concentration on Improvement of Social Relations*. International Journal of Medical Research & Health Sciences, 5, 9S:596-603.

Australian Sports Commission. (2005). *Active afterschool communities – Community coach training program*. Canberra: ASC.

Bhoslay Raamaa A. (2016). *A Study Of Effectiveness Of Spiritual Intelligence Enhancement Programme For Trainee Teachers*. The Online Journal of New Horizons in Education - Volume 6, Issue 1.

Blomqvist, Vántinnen, T., & Luhtanen, P. (2005). *Assessment of secondary school students' decision-making and game-play ability in soccer*. Physical Education and Sport Pedagogy, 10(2), 107-119.

Donellan, M. B., Trzesniewski, K. H., Robins, R. W., Moffitt, T. E., & Caspi, A. (2005). *Low Self-Esteem Is Related to Aggression, Antisocial Behavior, and Delinquency*. SAGE Journals Psychological Science.

Ennis, R.H. (2011). *Goals for A Critical Thiking Curriculum*. Costa, A.L. (Ed). *Developing Minds A Resource Book for Teaching Thinking*. Alexandra, Virginia: Assosiation for Supervisions and Curriculum Development (ASCD).

- Ferkany, M. (2008). *The educational importance of self-esteem*. Journal of Philopshopy of Education, Vol 42, 119-132.
- Hein, Vello & Hagger Martin S. (2007). *Global Self Esteem, Goal Achievement Orientations, and Self Determined Behavioural Regulations in a Physical Education Setting*. Journal of Sports Science. Halaman 149-159.
- Howells, K., & Bowen, J. (2016). *Physical activity and self-esteem: 'Jonny's story'*. Routledge Education. 3-13.
- Light, R., & Fawns, R. (2003). *Knowing the game: Integrating speech and action in games teaching through TGFU*. QUEST. National Association for Kinesiology and Physical Education in Higher Education, 55, 161-176.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach for Ages 7 to 18* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Nathan, S. (2015). *Effect of Pedagogical Model on Indian and Malaysian Junior Hockey Players' Decision Making and Skill Execution*. International Journal of Kinesiology.
- Niekerk, D., Anita, E. P. (2016). *The correlation between motor proficiency and physical activity in Senior Phase learners in the Potchefstroom area*.
- Nugent, W. R., & Thomas, J. W. (1993). *Validation of a clinical measure of self-esteem*. Research on Social Work Practice, 3(2), 191–207. <https://doi.org/10.1177/104973159300300205>
- Patel, S., & Ghani, A. (2016). *A Relationship between Spiritual Intelligence and Emotional Intelligence of Higher Secondary students in relation to Academic Achievement*. International Journal Multidisciplinary Research. Volume-1, Issue-IX, ISSN 2455-278.
- Pill, S. (2009). *Sport teaching in physical education: Considering sport literacy*. Paper presented at the 26th ACHPER International Conference, July 3-5, Brisbane.
- Ronglan & Ertesvag. (2015). *Becoming a Team Player? Learning Outcomes from Implementing a Team-Based TGfU Unit in High School*. Journal of Physical Education and Sports Management. Vol. 2, No. 1.
- Snow, Sam. (2012). *US Youth Soccer Player Development Model*. USA : US Youth Soccer Coaching Committee.
- Srivastava, R., & Joshi, S. (2014). *Relationship Between Self-Concept and Self-Esteem in Adolescents*. International Journal of Advanced Research. 2 (2). Hlm. 36–43.
- Stephani, M. R. (2014). *Pengaruh Model Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bola Basket Pendidikan Jasmani*. Tesis. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tiwari G. N., & Dhatt, H. K. (2014). *Contribution Value of Spiritual Intelligence, Emotional Intelligence and Self-Efficacy in Academic Achievement of B.Ed. Student Teachers*. International Journal of Modern Social Sciences, 3(1): 51-65. ISSN:2169-9917
- Wang, L. (2013). *Using the Theory of Planned Behavior to Understand the Beliefs of Chinese*

Teachers Concerning Teaching Games for Understanding. Journal of Teaching in Physical Education Human Kinetics, Inc., 2013, 32, 4-21.