

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* DALAM MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DI SMA NEGERI 1 BANDONGAN TAHUN AJARAN 2016/2017

Ahmad Syarif<sup>1)</sup>, Subiyanto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang

<sup>2)</sup>Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Magelang

Email : [subiyanto1957@gmail.com](mailto:subiyanto1957@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to figure out the differences between: (1) the influence of Teaching Games for Understanding (TGFU) learning method in improving cooperation; (2) the influence between facilities and infrastructures (modification and conventional) on the cooperation improvement; and (3) to find out the interaction between the learning method (TGFU) and modification and conventional facilities and infrastructures on cooperation improvement. Method of this study was experiment with factorial design 2 x 2. The population was students of SMA Negeri 1 Bandongan with samples were 32 students taken with random sampling technique. Variables of this study comprised of: independent variable which is facilities and infrastructures, attribute variable which is learning method of teaching games for understanding, and the dependent variable was cooperation. This study used the cooperation observation sheets. The data analysis technique used Anova factorial design with significance rate at 0.05. The findings are as follows: (1) there is a significant influence of teaching games for understanding learning method on cooperation improvement, the learning method of teaching games for understanding provides influence in improving cooperation; (2) there is a significant influence between facilities and infrastructures (modification and conventional) in improving cooperation, modification of facilities and infrastructures is more effective in improving the cooperation; and (3) there is an interaction between teaching games for understanding method with modification of facilities and infrastructure conventional on cooperation improvement. Teaching games for understanding is more effective by using facilities and infrastructures modification.*

**Keywords:** *teaching games for understanding and cooperation*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan: (1) pengaruh metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dalam meningkatkan kerjasama; (2) pengaruh antara modifikasi sarana dan prasarana dan konvensional terhadap peningkatan kerjasama, dan (3) mengetahui interaksi antara metode pembelajaran (TGFU) dan modifikasi sarana dan prasarana konvensional terhadap peningkatan kerjasama. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan faktorial 2 x 2. Populasi penelitian ini adalah siswa XI IPA SMA Negeri 1 Bandongan. Sampel dalam penelitian ini 32 siswa yang diambil dengan teknik sampel acak. Variabel penelitian ini terdiri dari tiga variabel: variabel independen yakni sarana dan prasarana, variabel atribut yakni metode pembelajaran *teaching games for understanding* serta variabel dependen yakni kerjasama. Penelitian ini menggunakan lembar observasi kerjasama. Teknik analisis data yang digunakan adalah Anava desain faktorial dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ada perbedaan pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kerjasama, adapun dalam meningkatkan kerjasama metode pembelajaran *teaching games for understanding* memberikan pengaruh dalam meningkatkan kerjasama, (2) ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara sarana dan prasarana (modifikasi dan konvensional) terhadap peningkatan kerjasama, modifikasi sarana dan prasarana lebih efektif dalam meningkatkan kerjasama, dan (3) Ada interaksi antara metode pembelajaran *teaching games for understanding* dengan modifikasi sarana dan

prasarana dan konvensional terhadap peningkatan kerjasama. *Teaching games for understanding* lebih efektif menggunakan modifikasi sarana dan prasarana.

**Kata Kunci:** *teaching games for understanding* dan kerjasama.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran permainan merupakan salah satu bagian dari pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Bandongan yang berpusat pada tujuan pembelajaran agar siswa memiliki keterampilan gerak yang memadai. Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru pendidikan jasmani SMA Negeri 1 Bandongan dengan menciptakan, mendorong, dan mengelola situasi pembelajaran dengan segala kemampuan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Suyono (2011: 19) metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Jadi perlu dikembangkan model-model pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam hal ini perlu adanya faktor-faktor pendukung yang meliputi fasilitas, alat, program, dan lingkungan.

Metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) sangat tepat apabila digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. *Teaching Games for Understanding* merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan. Pendekatan taktik dan teknik sebagai inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dalam menggunakan pendekatan pembelajaran gerak yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran Pendidikan jasmani dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif serta membentuk karakteristik siswa.

Menurut Butler (2005: 1) “*Teaching Games for Understanding* (TGFU) is a learner and game centered approach to sport-related game learning with strong ties to a constructivist approach to learning”. Pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. TGFU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran pendekatan taktik sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, keterampilan dalam permainan adalah suatu fenomena yang kompleks. Keterampilan biasanya dipergunakan untuk mendiskripsikan kegiatan yang terjadi secara efektif pada tiap-tiap aspek dari permainan. Keterampilan bisa didiskripsikan pada saat siswa bermain, di mana siswa dihalangi pada saat melakukan tembakan. Siswa akan menunjukkan keterampilan yang dimilikinya untuk melakukan tembakan sedangkan siswa yang melakukan *blocking* akan melihatkan teknik yang dimilikinya supaya tidak terjadi tembakan. Menurut Launder (2001: 42) “*He must consider all these option within an overall framework provided by the strategic game plan thats reflects the coach’s philosophy, the tactical situation at that moment, the score, and the time remaining in the game*”. Artinya siswa harus mempertimbangkan segala kemungkinan yang terjadi pada seluruh waktu dalam pertandingan secara keseluruhan dengan merencanakan permainan yang strategis sesuai perintah dari pelatih, kondisi yang terjadi dalam pertandingan, perolehan angka, dan waktu yang tersisa pada permainan tersebut.

## 2. Tinjauan Teoritis

### A. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perbedaan antara manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antara sesama. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman antara sesama maka diperlukan interaksi saling tenggang rasa. Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar.

Menurut Rahyubi, H. (2012: 3) belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Menurut Sadiman (2010: 2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga keliang lahat nantinya. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2011: 9). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman dalam meningkatkan keterampilan. Menurut Audrey (2002: 52) siswa dalam belajar bisa menyampaikan informasi sederhana dan memahami instruksi yang diberikan guru, yang paling mengesankan yaitu siswa memvariasi pengetahuan dan pengalaman sebagai hasil dalam mengembangkan pemahaman dan gagasan dari belajar tersebut.

### B. Teori Belajar Motorik

Pembelajaran motorik sering dikaitkan dengan aktivitas olahraga karena hampir semua jenis cabang olahraga terjadi aktivitas gerakan motorik yang aktif dan padat. Namun, banyak aktivitas gerak motorik diluar olahraga. Artinya, pembelajaran motorik dan gerak motorik meliputi banyak bidang dan aktivitas manusia, bukan hanya pada aktivitas olahraga belaka.

Menurut Rahyubi, H. (2012: 209) tujuan pembelajaran motorik adalah meningkatkan atau mengembangkan aspek-aspek psikomotor. Pembelajaran motorik adalah upaya mengubah perilaku motorik melalui kondisi dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan menjadi efektif dan efisien. Menurut Hopper (2005: 3) dalam rangka memberikan pembelajaran motorik guru pendidikan jasmani memerlukan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman yang diperlukan supaya siswa bekerjasama dan aktif bergerak dengan kesadaran resiko di setiap aktivitas yang dilakukan untuk keselamatan siswa tersebut.

### C. Hakikat Hasil Belajar

#### 1. Kerjasama

Beberapa orang melihat bekerja di sebuah organisasi berbasis tim sebagai bergerak lambat dan tidak efisien. Jika kerjasama tim berarti kolaborasi, apakah ada alternatif, Tentunya tidak tahu kapan harus menggunakan tim untuk membuat keputusan dan ketika *desicions* harus dilakukan oleh seorang pemimpin penting. Ini akan membantu untuk membangun komitmen bila diperlukan dan mempercepat keputusan bila diperlukan.

Menurut Charney (2006: 102) pemimpin tim yang efektif tahu bahwa tidak semua keputusan perlu melibatkan tim. Bahkan, tim tidak akan dikonsultasikan ketika: (a) keputusan yang mendasar; (b) salah satu anggota adalah seorang ahli dalam memberi masukan kepada

ketua tim dalam mengambil keputusan; dan (c) pemimpin secara khusus bertugas sebagai pembuat keputusan.

## 2. *Teaching Games for Understanding*

Menurut Butler (2005: 1) *Teaching Games for Understanding is a learner and game centered approach to sport-related game learning with strong ties to a constructivist approach to learning*. Artinya, pembelajaran pendekatan permainan adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. TGFU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran pendekatan permainan sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

*Teaching Games for Understanding* merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa-siswi untuk bekerjasama dalam permainan. Setiap siswa mempunyai rasa ingin tahu bagaimana cara melakukan permainan dan ingin selalu terlibat dalam permainan tersebut. Memainkan sebuah permainan memberi arti bagi penampilan siswa dan secara aktif melibatkannya dalam aktivitas belajar. Terlibatnya siswa dalam permainan dan proses pengambilan keputusan yang dibutuhkan untuk memainkan sebuah permainan, guru dapat mendorong dengan memberikan apresiasi bermain kepada siswa dan perkembangan kemampuan fisik siswa akan berkembang baik. Ketika siswa memperoleh pengalaman, siswa menjadi membuat keputusan yang lebih baik dan bermain lebih kompeten, dan kemudian termotivasi untuk memainkan lebih banyak lagi permainan dan menuai penghargaan atas partisipasinya.

### D. Karakteristik Anak Sekolah Menengah Atas

Anak pada masa Sekolah Menengah Atas pada umumnya sedang berada dalam pertumbuhan. Rata-rata Anak Sekolah Menengah Atas berumur 15-18 tahun dapat dikatakan juga dalam masa remaja. Menurut Weinberg, G. (2006: 28) kepribadian adalah karakteristik siswa yang membuat siswa tersebut menjadi unik. Cara terbaik dalam memahami kepribadian siswa dengan mengenal psikologis siswa, bagaimana menyelesaikan masalah, dan tingkah laku sehari-hari. Menurut Syamsu Yusuf (2011: 184) masa remaja meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun, (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun.

## 3. Metode Penelitian

### A. Jenis dan desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain faktorial 2 X 1. Berdasarkan jumlah variabel yang ada, yaitu: (1) variabel bebas aktif/independen yaitu *teaching games for understanding* (2) variabel bebas pasif/moderator yaitu kerjasama.

### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu dari bulan Mei sampai dengan Agustus 2016 di SMA Negeri 1 Bandongan.

### C. Subyek Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 1 Bandongan dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan tujuan tertentu.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel, yaitu variable bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dala penelitian ini adalah *teaching games for understanding*. Sedangkan variable terikat dalam pelitian ini adalah kerjasama siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, teknik pengmpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana kerjasama siswa melalui metode pembelajaran *teaching games for understanding*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi kerjasama. Draf pertanyaan dalam angket tersebut adalah sebagai berikut:

Var	Faktor	Indikator
Kerjasama	1. Membuat kohesivitas tim	Merencanakan strategi bermain dalam memperoleh kemenangan
	2. Meminimalisir dampak kebosanan terhadap tim	Saling menjaga komunikasi antara pemain
	3. Menjalin kesetiaan	Menumbuhkan rasa kebersamaan
	4. Selalu memberikan solusi	Adanya interaksi yang baik sesama pemain
	5. Memberikan penghargaan terhadap anggota tim	Memberikan apresiasi sesama pemain
	6. Tim memberikan tujuan yang jelas	Koordinasi yang baik dalam bermain bola voli
	7. Memberikan umpan balik terhadap tim	Simpati terhadap teman
	8. Peduli terhadap anggota tim	Memberikan motivasi sesama pemain
	9. Bekerja keras	Pantang menyerah dan berusaha mengatasi permasalahan

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada 32 siswa kelas XI IPA 1 di SMA N 1 Bandungan, Kabupaten Magelang. Masing-masing siswa diberikan lembar observasi kerjasama melalui 9 pernyataan. Hasil dari perolehan data kerjasama siswa adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Barokah	4	4
2	Della Lavenia	3	3
3	Devi W.	4	3
4	Fazanah	3	4

5	Intan Pratiwi	6	8
6	Iva Handayani	5	8
7	Lailia Arafatul	3	3
8	Luqman K.	5	7
9	Maya Ika Y. A	3	3
10	Mutia W.	5	4
11	M. Ivan K	4	6
12	Ririn Hanifah	4	4
13	Rofiqoh	2	3
14	Satria Yoga S	4	6
15	Titis Saputri	3	4
16	Ulfa Baroroh	3	3
17	Adika Budi S	5	9
18	Ahmad N.	4	8
19	Anisa'us S	4	7
20	Anitasari	6	9
21	Choirin N.	5	6
22	Desti H.	5	7

23	Lulut F.	4	5
24	Lusi F.	5	6
25	M. Munir	4	7
26	M Fahad	5	6
27	Mustaniroh	5	5
28	M Ridho	6	8
29	Novia Dwi	4	5
30	Siti Anisatul	6	5
31	Tantri	6	8
32	Wiwin	4	6

Berdasarkan lembar observasi kerjasama siswa tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa merasa senang dan metode pembelajaran *Teaching games for understanding* dapat meningkatkan kerjasama. Setiap siswa memiliki kesan yang berbeda-beda saat melakukan pendidikan jasmani, ada yang terkesan karena nilai dapat muncul sendiri, siswa terkesan dalam kegiatan pendidikan jasmani terdapat siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dan penurunan hasil belajar. Secara garis besar siswa banyak mengalami peningkatan dibandingkan penurunan hasil belajar. Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui hasil lembar observasi kerjasama siswa, penggunaan metode pembelajaran *Teaching games for understanding* dapat meningkatkan kerjasama siswa di SMA Negeri 1 Bandungan.

#### A. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov*. Jika diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  ( $p > 0,05$ ), maka data yang diuji berdistribusi normal. Artinya, Hasil uji normalitas data variabel kerjasama apabila nilai  $p$  lebih besar dari 0,05 maka data yang diperoleh adalah normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil uji normalitas variabel kerjasama.

<i>Test of Normality</i>				
<i>Varia bel</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			
	Post- test	Post- test	Keteran gan	Status
Kerjas ama	0,051	0,055	P>0,05	Normal

Dari hasil uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dapat diketahui seluruh nilai variabel terikat yaitu kerjasama 0,051 lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa dari data kelompok perlakuan terhadap hasil pengukuran kerjasama berdistribusi normal. Artinya analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan statistika *parametrics*.

#### B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas *varians* dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya kelompok yang dibandingkan. Hasil uji homogenitas *varians* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil uji homogenitas *varians*

<i>Vari abel</i>	<b>Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup></b>		
	Signifikansi	Keterangan	Status
Pre- test	0,506	Sig>0,05	Homogen
Post -test	0,866	Sig>0,05	Homogen

Untuk memenuhi asumsi homogenitas data multivariat. Nilai dari *P value* harus lebih besar dari nilai  $\alpha$ , sig *BOX'S M*>0,05. Hasil dari perhitungan didapat nilai sig > 0,05 atau 0,866 > 0,05. Artinya, bahwa data dari masing-masing kelompok perlakuan terhadap hasil pengukuran kerjasama dan strategi bermain untuk *pre-test* 0,506 dan *post-test* 0,866 lebih besar dari 0,05 sehingga penelitian ini adalah homogen.

#### C. Uji Anava

Hasil analisis *anova* terhadap hasil tes kerjasama berdasarkan metode pembelajaran *teaching games for understanding* ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil uji Anava

<i>Depen dent Variabl e</i>	Belaja r siswa	Metode pembela jaran	<i>Mean Differe nce</i>	Sig.
Hasil belajar siswa	Kerjas ama	TGFU	2,1250	0,03



Pada variabel hasil belajar siswa antara kerjasama dan TGFU diperoleh  $P= 0,03$  dengan *Mean difference*= 2,1250, oleh karena  $P < 0,05$ , maka ada perbedaan yang bermakna. Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa metode pembelajaran *teaching games for understanding* dapat meningkatkan kerjasama siswa di SMA Negeri 1 Bandongan.

## 5. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh metode pembelajaran *Teaching games for understanding* terbukti efektif dalam meningkatkan kerjasama di SMA N 1 Bandongan, Kabupaten Magelang.

## Daftar Pustaka

- Audrey, C. (2002). *A curriculum for the pre-school child learning to learn*. Canada: Roulledge.
- Butler, J.I. (2005). *Teaching for game understanding theory, research, and practice*. Canada: Human Kinetics.
- Charney, C.Y. (2006). *The leader's tool kit*. Canada: Human Kinetics.
- Hopper, B. (2005). *Teaching physical education in the primary school*. London: Roulledge Falmer.
- Launder, A.G. (2001). *Play practice: the games approach to teaching and coaching sports*. Canada: Human Kinetics.
- Rahyubi. H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sadiman, et al. (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyono. (2011). *Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Weinberg, R. (2006). *Foundations of sport and exercise pscology*. Canada: Human Kinetics.
- Yusuf, Syamsu. (2011). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.