



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK DASAR SEPAK CUNGKIL DAN SEPAK SILA SEPAK TAKRAW

Arief Darmawan¹, Zihan Novita Sari², Tatok Sugiarto³, Sugiyanto⁴, Surya Adi Saputra⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang

E-mail: arief.darmawan.fik@um.ac.id¹, zihan.novita.fik@um.ac.id², tatok.sugiarto.fik@um.ac.id³, Sugiyanto.fik@um.ac.id⁴, surya.adi.fik@um.ac.id⁵

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1523>

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat model pembelajaran TGFU untuk meningkatkan teknik dasar sepak cungkil dan sepak sila pada sepak takraw. Model ini dibuat dan di unggah di Sipejar Universitas Negeri Malang agar nantinya para mahasiswa menjadi mudah memperoleh materi dari dosen pengajar mata kuliah sepak takraw. Pendekatan penelitian menggunakan *mixed method*. Sedangkan metode penelitiannya menggunakan metode *research & development* (Borg and Gall), menggunakan langkah kesatu sampai langkah ketujuh. Analisis kebutuhan penelitian dan pengembangan model pembelajaran TGFU untuk mahasiswa PJKR dilakukan wawancara sederhana kepada 12 orang mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan sepak takraw. Berdasarkan analisis kebutuhan yaitu masih belum optimal pembelajaran yang dilakukan hal ini dapat terlihat dari antusias mahasiswa yang kurang aktif dan belum mengetahui apa yang akan dilakukan, kemudian kesulitan gerakan dalam permainan. Hasil uji kecil dan uji besar menyatakan bahwa produk ini layak digunakan. Sedangkan uji eksperimen menggunakan desain *one shot case study* menyatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan setelah mahasiswa diberikan pembelajaran menggunakan TGFU, hal ini dapat terlihat nilai *sig-2 tailed* yang menunjukkan hasil $0.358 > 0,05$ untuk sepak cungkil, dan $0,434 > 0,05$ untuk sepak sila.

Kata Kunci: *Pengembangan, TGFU, Sepak Takraw*

PENDAHULUAN

Olahraga sudah merupakan bagian dari kehidupan manusia bahkan sudah masuk menjadi kebutuhan hidup, terbukti begitu banyak bentuk dan jenis kegiatan olahraga yang diperlukan. Apalagi setelah dicanangkannya motto “memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat” dan “tiada hari tanpa olahraga”. Di Indonesia olahraga sudah cukup memasyarakat, baik secara jalur formal, nonformal, maupun informal. Secara formal olahraga sudah menjadi materi pokok disetiap jenjang pendidikan seperti SD, SMP, SMA, bahkan sampai Perguruan Tinggi.

Fakultas Ilmu Keolahragaan adalah salah satu fakultas yang ada di Universitas Negeri Malang. dalam fakultas tersebut ada beberapa program studi antara lain prodi pendidikan kepelatihan dan prodi pendidikan

jasmani, kesehatan dan rekreasi. Sepaktakraw adalah salah satu matakuliah yang ada dalam kedua prodi tersebut. Dalam masa pandemic Covid-19 seperti sekarang ini dilakukan pembelajaran Synchronus dan Asynchronus di Universitas Negeri Malang. Pembelajaran di Universitas Negeri Malang menggunakan aplikasi Sipejar dalam pembelajarannya sehingga dibutuhkan Video pembelajaran dan elektronik book sepaktakraw yang di upload di Sipejar untuk mempermudah proses pembelajaran dosen dengan mahasiswa.

Pada permainan sepaktakraw terdapat berbagai macam teknik dasar yang wajib dikuasai dengan baik karena diharapkan mampu diimplementasikan dalam permainan sepaktakraw (Rachman, 2008)

Tujuan dalam sepak takraw adalah mahasiswa dapat melakukan permainan dan



menguasai teknik dasar sepak takraw. Keterampilan dasar diperlukan dalam menghadapi pertandingan, agar pemain dapat memenangkannya. Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain (Hastie & Curtner-Smith, 2006; Jarrett et al., 2014; Morillo-Baro et al., 2015; Setyawan, n.d.).

Empat dasar prinsip pendidikan dalam TGFU adalah *Sampling, Modification-Representation, Modification-Exaggeration, Tactical Complex* (Arias-Estero et al., 2020; Artha et al., 2020). Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk memberi pemahaman kepada anak-anak (Tangahu, 2019).

Latihan teknik dasar ini harus dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Wardana et al., 2018). Selain ketepatan atau akurasi, teknik menendang bola yang baik juga membutuhkan kecepatan (Adi et al., 2019).

Penulis nantinya menggunakan 4 langkah pembelajaran pendekatan TGFU yaitu: Game 1, Pertanyaan, Latihan dan Game 2. Tanpa penguasaan teknik dasar dengan baik, permainan tidak dapat dimainkan dengan sempurna. Namun apabila pemain dapat menguasai teknik dengan baik maka permainan akan dapat dilaksanakan dengan baik sehingga tercipta kemenangan.

Atas dasar latar belakang masalah di atas maka akan dilakukan satu penelitian dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Tgfu Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Sepak Cungkil dan Sepak Sila Sepak Takraw ”.

METODE

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran TGFU untuk meningkatkan Sepakcungkil dan Sepaksila sepaktakraw untuk mahasiswa FIK Universitas Negeri Malang ini merupakan suatu proses yang bertujuan mengembangkan model.

Tempat penelitiannya dilaksanakan di Universitas Negeri Malang, sedangkan subyek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan jasmani yang mengambil

matakuliah sepaktakraw. Waktu penelitian dimulai dari bulan April sampai bulan Oktober 2021.

Pendekatan penelitian menggunakan *mixed method* (gabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif). Dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran TGFU untuk meningkatkan Sepakcungkil dan Sepaksila pada sepaktakraw pada mahasiswa FIK Universitas Negeri Malang ini merupakan suatu proses yang bertujuan mengembangkan model pembelajaran TGFU yang efektif dan efisien. Sedangkan pada tahap uji efektivitas ,untuk menganalisis data nya menggunakan statistik deskriptif, yaitu analisis persentase dan rerata. Adapun norma tes sepak cungkil dan sepak sila selama 3 menit diambil dari buku Hanif (2020) dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Norma Tes Sepakcungkil dan sepaksila selama 3 menit

Normatif	Kategori
Sangat Baik	>172
Baik	156-171
Cukup	132-155
Kurang	108-131
Kurang Sekali	<107

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap pertama penelitian yaitu analisis kebutuhan dengan wawancara, dan observasi pelaksanaan pembelajaran. *Need assesment* diperoleh untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada pada perkuliahan. Masih adanya permasalahan yang dilakukan di mahasiswa yaitu masih belum optimal pembelajaran yang dilakukan, hal ini terlihat dari antusias masiswa yang kurang aktif dan belum tau apa yang akan dilakukan, kemudian kesulitan gerakan dalam permainan.

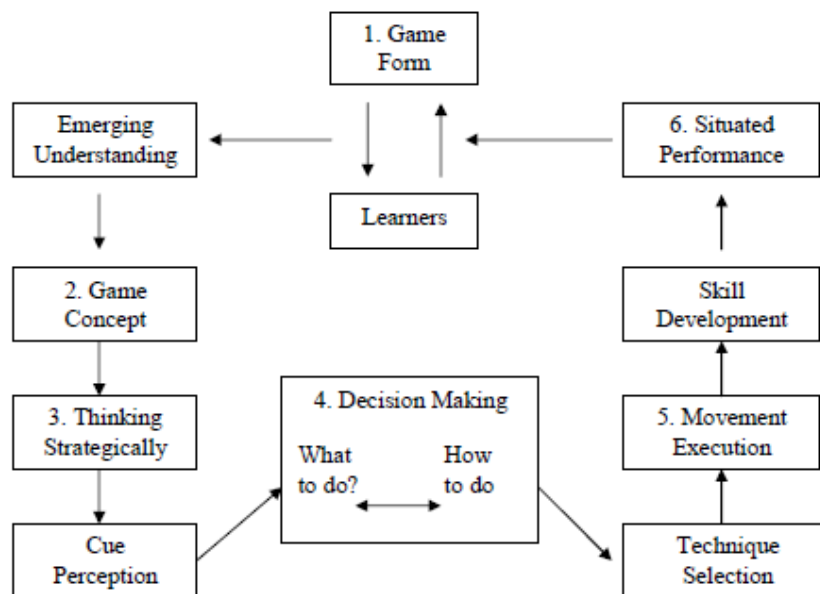
Analisis kebutuhan penelitian dan pengembangan model pembelajaran TGFU dilakukan dengan wawancara kepada 12 orang mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan sepaktakraw. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui adanya kebutuhan akan pengembangan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa masih sangat rendah. Sehingga dirasakan perlu pembuatan model pembelajaran TGFU untuk meningkatkan teknik dasar sepakungkil dan sepaksila sepaktakraw. sehingga, hasil dari *need assesment* ini, pengembangan model TGFU untuk meningkatkan sepakungkil dan sepaksila sepaktakraw dirasa perlu dilakukan.

Perancangan dan Pengembangan Produk

Draft awal disusun setelah diketahui adanya *need assesment*. Perancangan

produk diawali dengan analisis terkait dengan model sepaktakraw berbasis TGFU. Assesment dari ahli terdiri dari: 1 Ahli sepaktakraw, 1 ahli pembelajaran, dan 1 ahli dari Dosen pengampu matakuliah. Para ahli mencermati produk model yang telah dibuat kepada peneliti, kemudian memberikan masukan. Pembuatan produk disesuaikan dengan CPMK yang digunakan di program studi, kemudian penyusunan pengambilan video dan gambar, menyusun semua bahan dan diakhiri dengan uji coba kepada mahasiswa.



Gambar 1. Model TGFU



Gambar 2. Perancangan dan pengembangan Produk

Setelah diketahui hasil *need asesmen*, kemudian disusunlah produk. Pembuatan

produk diawali dengan analisis CPMK serta literatur terkait dengan model pembelajaran



TGFU. Hasil pengembangan ini adalah produk dalam bentuk Permainan/ tahapan pembelajaran TGFU sepak takraw.

Adapun produk ini terdiri dari:

a) Game 1

Game 1 ini para mahasiswa melakukan 8 game modifikasi antara lain:

1. Berpasangan, satu orang melempar dan satu orang melakukan control dengan cangkil
2. Melempar bola, menendang dengan kaki bagian kura-kura/ cangkil. Dilakukan satu kali tangkap, satu kali tangkap (Individu)
3. Melempar bola, menendang dengan kaki bagian kura-kura/ cangkil. Dilakukan sepuluh kali (Individu)
4. Kontrol memakai kaki bagian kura-kura/ cangkil, kemudian diakhir bola diarahkan ke keranjang
5. Lempar, satu kali control memakai kaki bagian kura-kura/ cangkil dan sepak tangkap berpasangan
6. Lempar, dua kali control memakai kaki bagian kura-kura/ cangkil dan sepak tangkap berpasangan
7. Melakukan sepak sila, dengan bola tinggi-rendah
8. Melakukan sepaksila berpasangan dengan penghalang net
9. Memainkan modifikasi sepak takraw 4 vs 4

b) Latihan

Latihan dimaksudnya kepada mahasiswa untuk mencari solusi untuk

menciptakan kemenangan, dalam sesi ini mahasiswa melakukan latihan sepak takraw 3 vs 3 sesuai permainan. Siswa diberi latihan keterampilan teknik sesuai dengan masalah taktik pada materi.

c) Game 2

Permainan game 2 ini mirip seperti game 1. Tujuannya adalah mahasiswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan perkembangan keterampilan dan pemahaman taktik melalui permainan. Adapun permainannya adalah:

1. Permainan 2 vs 2
2. Permainan 4 vs 4
3. Modifikasi setengah lapangan
4. Pemain bagus melawan pemain bagus
5. Pemain berkemampuan sedang melawan pemain berkemampuan sedang
6. Game sebenarnya disesuaikan dengan peraturan (3 VS 3)

Hasil Keterangan Uji kecil dan uji besar dapat terlaksana dengan baik pada mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 6 orang, sedangkan uji coba kelompok besar 40 orang peserta. Hasil Uji coba kelompok kecil, kelompok besar dan keterlaksanaan model menurut 3 orang pengamat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Keterlaksanaan Model Oleh Pengamat

No	Kategori Game 1	Keterangan Hasil Uji Kecil & Uji Besar
1	Variasi 1	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
2	Variasi 2	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
3	Variasi 3	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
4	Variasi 4	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
5	Variasi 5	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
6	Variasi 6	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
7	Variasi 7	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
8	Variasi 8	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
9	Variasi 9	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
No	Kategori Latihan	Keterangan Hasil Uji Kecil & Uji Besar
1	Variasi 1	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
No	Kategori Game 2	Keterangan Hasil Uji Kecil & Uji Besar
1	Variasi 1	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
2	Variasi 2	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
3	Variasi 3	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik



4	Variasi 4	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
5	Variasi 5	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik
6	Variasi 6	Model Bisa Dilakukan Dengan Baik

Kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian dengan desain *The One Shot Case study* (Maksum, 2012). Pengujian ini ditujukan kepada mahasiswa berjumlah 30 orang. Adapun desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Desain *The One Shot Case study*

Deskripsi data memberikan gambaran tentang tes akhir, rerata dan standar deviasi. Perolehan data dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 3. Perolehan data tes akhir

No	Tes Akhir Sepak Cungkil	Tes Akhir Sepak Sila
1	133	130
2	134	132
3	138	136
4	140	138
5	156	155
6	157	157
7	156	156
8	132	133
9	133	133
10	160	159
11	162	163
12	163	161
13	164	164

14	156	155
15	156	156
16	135	135
17	136	135
18	138	157
19	138	134
20	133	133
21	135	134
22	156	151
23	132	133
24	132	133
25	156	155
26	156	150
27	158	158
28	160	160
29	156	155
30	150	151
Rerata	147	146
Standart Deviasi	11,91	11,96

Hasil data diatas merupakan hasil tes dari sepakcungkil dan sepaksila yang dilakukan selama 3 menit. Dengan dugaan rata-rata nilai tes sepakcungkil dan sepaksila mahasiswa adalah 145. Pada hasil tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat hasil yang memuaskan pada hasil teknik dasar sepakcungkil dan sepaksila setelah diberikan model pembelajaran TGFU. Adapun Hasil penghitungan dilakukan menggunakan SPSS sepakcungkil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sepak Cungkil	30	1.4703E2	11.91777	2.17588



Tabel 5. One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
					Test Value = 145	
Sepak cungkil	.934	29	.358	2.03333	-2.4168	6.4835

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah:

- a) Jika signifikansi (p) > 0,05 maka H_0 diterima.
- b) Jika signifikansi (p) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Berdasarkan pada tabel 3 di atas sudah terlihat data secara terperinci Perolehan data tes akhir sepakcungkil, kemudian diperlihatkan data menggunakan

spss pada tabel 4 dan 5. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat signifikansi adalah (p) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil setelah diberikan model pembelajaran TGFU menunjukkan tingkat signifikansi dengan baik. Adapun Hasil penghitungan dilakukan menggunakan SPSS Sepaksila dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sepak sila	30	1.4673E2	11.96816	2.18508

Tabel 7. One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
					Test Value = 145	
Sepak sila	.793	29	.434	1.73333	-2.7356	6.2023

Berdasarkan pada tabel 3 di atas sudah terlihat data secara terperinci Perolehan data tes akhir sepaksila, kemudian diperlihatkan data menggunakan spss pada tabel 6 dan 7. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat signifikansi adalah (p) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil setelah diberikan model pembelajaran TGFU menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini memberikan dampak yang baik mengingat dalam proses uji coba dapat dilaksanakan dengan baik. sementara itu hasil eksperimen menggunakan desain *The One Shot Case*

study berkesimpulan bahwa hasilnya signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai (p) < 0,05. setelah diberikan model pembelajaran TGFU menunjukkan tingkat signifikansi. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian dari Ramadhan (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran sepaktakraw melalui TGFU berhasil meningkatkan sepaksila. Sementara itu Saputra (2016) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) berpengaruh terhadap Hasil Pembelajaran Sepak Takraw.

Adapun Dania et al., (2017) melakukan penelitian tentang TGFU yang berkesimpulan bahwa TGFU memfasilitasi



perkembangan dan kinerja siswa dalam hal tingkat PA di kelas mereka. Amirullah (2008) menegaskan bahwa TGFU bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik yang baik serta penguasaan keterampilan teknik dasar yang baik pula.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh simpulan hasil penelitian yang telah dijalani. Adapun simpulan yang diperoleh adalah Model pembelajaran TGFU dapat dikembangkan dan diterapkan dalam perkuliahan di prodi pendidikan jasmani serta dapat meningkatkan hasil belajar sepakcungkil dan sepaktila mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. H., Setiabudi, M. A., & Santoso, D. A. (2019). Perbandingan Kecepatan Dan Ketepatan Menendang Bola Dengan Menggunakan Awalan 1 Meter, 2 Meter, 3 Meter, 4 Meter. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 4(1), 12–15. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i1.616>
- 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>
- Artha, A. A., Syam T, A. R., & Priambodo, A. (2020). The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and Volley Ball Passing Skills. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 46–53. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.751>
- Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). Effects Of A Teaching Games For Understanding Program On Primary School Students ' Physical Activity Patterns. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 81–94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.400591>
- Hanif, A. S. (2020). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hastie, P. A., & Curtner-Smith, M. D. (2006). Influence of a hybrid Sport Education—Teaching Games for Understanding unit on one teacher and his students. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 11(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/17408980500466813>
- Jarrett, K., Eloi, S., & Harvey, S. (2014). Teaching Games for Understanding (Tgfu) As a Positive and Versatile Approach To Teaching Adapted Games. *European Journal of Adapted Physical Activity*, 7(1), 6–20. <https://doi.org/10.5507/euj.2014.001>
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Morillo-Baro, J. P., Reigal, R. E., & Hernández-Mendo, A. (2015). Análisis del ataque posicional de balonmano playa masculino y femenino mediante coordenadas polares. *RICYDE: Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 11(41), 226–244. <https://doi.org/10.5232/ricyde>
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games For Understanding (Tgfu): Memahami Pendekatan Taktik Sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(November), 1–10.
- Saputra, M. T. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Sepaktakraw melalui TGFU*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Setyawan, F. B. (n.d.). *Teaching Games for Understanding (Tgfu) (the Concept and Its Implementation in Teaching Physical Education on Prodi State Uad)*. 104–108.
- Tangahu, D. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgfu Dan Tgt Terhadap



Academic Learning Time. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 4(2), 28–35.
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.745>

Wardana, C. R., Setiabudi, M. A., & Candra, A. T. (2018). Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Keterampilan Passing, Controlling dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Negeri 1 Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 3(2), 194–201.
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v3i2.212>