

The Application of the Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Model to Increase Learning Purposes for V-Grade Students of SDN Sampangan, Surakarta in the Materials of the Long Jump Academic Year 2020/2021

Jumadi

SD Negeri Sampangan Kota Surakarta
jumadialfajar@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The purpose of this research is to improve the learning purposes of fifth graders at SDN Sampangan in the long jump material for the 2020/2021 school year by applying the Teaching Game for Understanding (TGfU) learning model. There are 28 students in the fifth grade of SDN Sampangan. Based on the observation of the previous values, it was found that only 25% of students got completeness in the long jump material. While 75% of students have to do remedial. This shows that the learning objectives of minimum mastery of students have not been successful so that teachers must rethink about basic movements and appropriate methods in learning for mastery targets. The researcher intends to use the Teaching Game for Understanding (TGfU) learning model to improve the long jump learning purposes of fifth graders at SDN Sampangan for the academic year 2020/2021. Based on cycle I followed by cycle II, it can be concluded "The application of the Teaching Game for Understanding (TGfU) learning model to fifth grade students at SDN Sampangan for the 2020/2021 academic year can improve long jump learning purposes.

Keywords: *Teaching Game for Understanding (TGfU)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran siswa kelas V SDN Sampangan pada materi lompat jauh tahun ajaran 2020/2021 dengan menerapkan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU). Ada 28 siswa kelas V SDN Sampangan. Berdasarkan pengamatan nilai-nilai sebelumnya, diketahui bahwa hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan pada materi lompat jauh. Sedangkan 75% siswa harus melakukan remedial. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran ketuntasan minimal siswa belum berhasil sehingga guru harus memikirkan kembali tentang gerakan-gerakan dasar dan metode yang tepat dalam pembelajaran untuk target ketuntasan. Peneliti bermaksud menggunakan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk meningkatkan tujuan pembelajaran lompat jauh siswa kelas V SDN Sampangan tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan siklus I yang dilanjutkan dengan siklus II dapat disimpulkan "Penerapan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) pada siswa kelas V SDN Sampangan Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan tujuan pembelajaran lompat jauh.

Kata kunci: *Teaching Game for Understanding (TGfU)*



PENDAHULUAN

Olahraga atletik merupakan cabang olahraga yang selalu dilombakan baik ditingkat regional, nasional, maupun internasional, karena cabang atletik terbagi dalam beberapa nomor. Nomor-nomor yang dilombakan terdiri dari nomor jalan, lari, lompat, dan lempar. Salah satu nomor lompat yang dilombakan adalah nomor lompat jauh.

Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat atletik yang diajarkan pada siswa sekolah dasar kelas V. Kompetensi dasar dari materi lompat jauh yaitu: 3.3 Menerapkan prosedur kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan atau olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional dan 4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Sedangkan untuk indikatornya yaitu: menjelaskan dan mempraktikkan variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui lompat jauh.

Berdasarkan nilai lompat jauh siswa kelas V SDN SAMPANGAN sebelumnya menunjukkan bahwa, tujuan pembelajaran yang telah dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) belum tercapai secara maksimal. Belum tercapainya tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam RPP harus dilakukan evaluasi, baik dari pihak guru, siswa, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, gaya mengajar, sarana dan prasarana pembelajaran. Sebelumnya guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seperti hanya menggunakan metode komando dan ceramah dalam pembelajaran.

Siswa siswa kelas V SDN Sampangan berjumlah 28 orang. Berdasarkan pengamatan nilai sebelumnya ditemukan hanya 25% yang mendapat ketuntasan dalam materi lompat jauh. Sedangkan 75% siswa harus melakukan remedial. Hal ini tentunya menunjukkan belum berhasilnya tujuan pembelajaran tentang minimal ketuntasan siswa. Sehingga guru harus memikirkan ulang tentang teknik dan metode yang tepat dalam pembelajaran untuk target ketuntasan.

Dari latar belakang di atas peneliti bermaksud menggunakan metode saintifik dengan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Dengan hal tersebut peneliti mengambil judul untuk penelitian tindakan kelas dengan judul: Penggunaan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN Sampangan tahun 2020/2021.

METODE

Sumber data yang digunakan yaitu siswa sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data tentang hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SDN SAMPANGAN tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan guru sebagai kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran lompat jauh pada siswa siswa kelas V SDN SAMPANGAN tahun pelajaran 2020/2021. Peneliti sebagai pengajar untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik mulai dari aspek sikap, pengetahuan dan psikomotor. Pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Observasi. Validitas dalam Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh ini harus diuji dengan cara tes tertulis dan format observasi. Data penelitian ini dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif presentase. Deskriptif kuantitatif persentase dimaksudkan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada materi pembelajaran lompat jauh yang dituangkan dalam bentuk presentase peserta didik yang meningkat. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya perubahan suasana peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Perubahan yang dimaksud diantaranya: keterlibatan anak secara sukrela dan senang, semangat beraktifitas, mau dan mampu mendengarkan dan melaksanakan petunjuk yang diberikan saat mengikuti kegiatan, adanya peningkatan pembelajaran lompat jauh yang diharapkan adalah

meningkatnya aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan pembelajaran gerak lompat jauh. Peningkatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dikatakan berhasil apabila:

Tabel 1. Aspek Peningkatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok

Kompetensi
Kondisi awal
Sx
KKM
Afektif (Sikap)
75%
100%
B
Kognitif (Pengetahuan)
50%
75%
75
Psikomotor (Keterampilan)
25%
75%
75

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan sebagai berikut: (1) menyusun rencana, (2) melakukan tindakan, (3) mengadakan observasi, (4) melakukan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan mengenai hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam menerapkan pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sampangan pada materi lompat jauh tahun pelajaran 2020/2021

Berdasarkan pengamatan nilai sebelumnya ditemukan hanya 25% siswa yang mendapatkan ketuntasan dalam materi lompat jauh. Sedangkan 75% siswa harus melakukan pembelajaran remedial siswa kelas V SDN Sampangan

Tabel 2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam menerapkan pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) pada siswa kelas V SDN Sampangan

No	Jumlah Siswa	Kompetensi	Kondisional	KKM
1	28	Afektif (sikap)	75%	B
	L: 13	Kognitif (pengetahuan)	60%	75
	P: 15	Psikomotor (keterampilan)	25%	75

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu menyusun rencana, melaksanakan observasi, melaksanakan refleksi. Pelaksanaan tindakan yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tindakan tersebut adalah siswa diberikan materi pembelajaran lompat jauh yang menerapkan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) dengan berbagai media pembelajaran. Siswa dibagi 7 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4 orang.

1. Kegiatan Siklus I:

Melompat dengan cara estafet. Satu kelompok dengan cara menggabungkan keseluruhan jauhnya lompatan kemudian diakumulasikan jauhnya lompatan bersifat lomba antar kelompok.

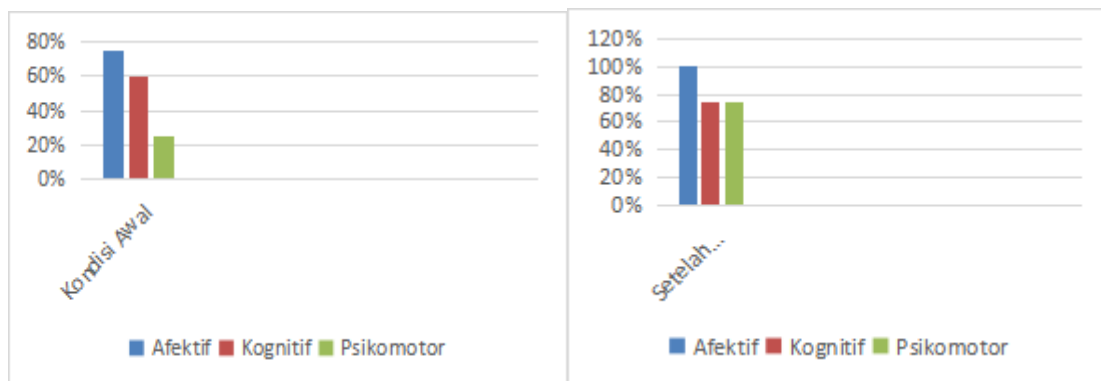
2. Kegiatan Siklus II:

- a. Kelompok siswa berlari melompati kardus-kardus berjarak 2 meter ditata dalam satu baris.
- b. Melakukan loncat kardus dengan jarak kardus 1 meter.
- c. Melompati kardus antar kelompok
- d. Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan untuk mencari langkah pembelajaran berikutnya.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) diadakan penilaian dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang didasarkan pada saat penilaian diperoleh hasil signifikan karena nilai yang diperoleh siswa kelas V SDN ampangan pada materi lompat jauh meningkat.

Tabel 3. Data Prosentase Nilai Siswa Kelas V SDN Sampangan pada Materi Lompat Jauh Gaya Jongkok

No	Jumlah Siswa	Kompetensi	Kondisi Awal	Sx	KKM
1	28	Afektif (sikap)	75%	100%	B
	L: 13	Kognitif (pengetahuan)	60%	75%	75
	P: 15	Psikomotor (keterampilan)	25%	75%	75



Gambar 1. Diagram Penilaian Pembelajaran Materi Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V SDN Sampangan Tahun Pelajaran 2020/2021

SIMPULAN

Hasil analisis yang diperoleh terdapat peningkatan dari kondisi awal ke siklus I ke siklus II. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif disertai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh. Penggunaan model pembelajaran TGfU berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Peningkatan dapat dilihat dari berbagai aspek penilaian, meliputi afektif, kognitif, maupun psikomotor. Pada siklus II peningkatan kemampuan gerak dasar lompat jauh siswa sebesar 25% dari siklus I. Sikap siswa saat pembelajaran juga meningkat. Sehingga hasil belajar siswa pada materi gerak dasar lompat jauh menjadi meningkat dengan rata-rata kelas 75% siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar dari 25% pada kondisi awal menjadi 75% pada akhir siklus II setelah penerapan TGfU. Dalam pembelajaran PJOK guru perlu untuk berinovasi dalam bentuk model, metode, serta modifikasi alat pembelajaran mengikuti teknologi informasi yang berkembang saat ini. Tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran menarik bagi siswa sehinggasiswa termotivasi, semangat, merasa senang dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Model pembelajaran TGfU relevan diterapkan di sekolah dasar sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yaitu suka bermain sehingga dengan bentuk permainan, siswa dapat melakukan gerak dasar nonlokomotor, lokomotor, dan manipulatif yang diberikan guru PJOK. Model pembelajaran TGfU sebaiknya lebih disosialisasikan ke rekan-rekan sejawat di bidang pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris Fajar Pambudi.(2010).Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani.Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010).Hlm 34-40.
- Azwar, Saifuddin. 2015. Tes Prestasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djumidar. (2003). Dasar-dasar Atletik. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Eddy Purnomo,Dapan.(2013). Dasar-Dasar Atletik. Yogyakarta:Alfamedia
- Fardani, Aan U. 2018. Pengantar PTK. Presentasi disajikan pada perkuliahan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Malang, 7 Maret 2018.
- Nurhasan. 2010. Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga. FPOK-UPI.
- Pujianto, Agus. 2014. Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model Teaching Games for Understanding dalam Journal of Physical Education, Health and Sport, Edisi II, Tahun 2014.
- Sa'dun, Akbar, 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Setiawan. 2004. Teaching Games for Understanding (TGFU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soni, Nopembri dan Saryono.(2012).Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik.Yogyakarta: FIK UN
- Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kualitataif dan R&D. Bandung: Alfabeta.