

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PJOK Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Pada Siswa Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang

Muhammad Ali

MAN 1 Kota Padang

Email: aliwidya1971@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK melalui Model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) pada siswa kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang. Prosedur penelitian dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan empat kali pertemuan. Subjek penelitian terdiri dari 30 orang peserta didik Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang. Penelitian ini di laksanakan Pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022-2023. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan ulangan harian. Data dianalisis dengan menggunakan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK di MAN 1 Kota Padang. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 69 (Cukup) meningkat menjadi 84 (Baik) Karena telah mencapai kriteria ketuntasan dengan KKM yaitu 80, maka penelitian ini dikatakan berhasil

Kata Kunci: Hasil Belajar, PJOK, Model Pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU)

Abstract

This classroom action research aims to improve student learning outcomes in PJOK learning through the *teaching games for understanding* (TGfU) learning model for students of class XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang. The research procedure in this study includes planning, action, observation and reflection. This study consisted of two cycles with four meetings. The research subjects consisted of 30 students of Class XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang. This research was carried out in the semester 1 of the 2022-2023 school year. Research data was collected using observation sheets and daily tests. Data were analyzed using percentages.

Based on the results of the research and discussion that have been put forward, it can be concluded that the *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Learning Model can improve student learning outcomes in PJOK subjects at MAN 1 Padang City. Student learning outcomes in the first cycle were 69 (Enough) increased to 84 (Good).

Keywords: Learning Outcomes, PJOK, *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Learning Model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu jalan pembelajaran pengetahuan, penguasaan, dan kultur sekumpulan manusia yang diwariskan satu turunan keturunan selanjutnya melalui wejangan, pelatihan, dan pendalaman. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional yakni ; pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Disamping itu Oemar Hamalik (2001:79) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Morgan (2010:13) mengartikan belajar merupakan perubahan yang relatif tetap dalam kemampuan dan perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman. Belajar diakibatkan karena ada pemberian stimulus terhadap respon. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika telah menunjukkan perubahan perilaku, yang semula tidak bisa menjadi bisa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani semua komponen akan didapat sebagai perubahan akibat belajar yang terjadi berbagai perilaku , dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini bersifat tetap, proses perubahan tingkah laku dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai pengetahuan. Pembelajaran berkaitan erat dengan metode pembelajaran sebab model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Model pembelajaran diantaranya yaitu peer teaching, direct instruction, cooperative learning, inquiry, personal sport education model, teaching game for understanding yang pendekatannya melalui permainan.

Model teaching games for understanding (TGFU) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman permainan. Model TGFU memberikan minat belajar kepada siswa dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil kegairahan, usaha belajar dan hasil belajar siswa. Disamping itu pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan penafsiran dalam bermain. Pembelajaran dalam MAN 1 Kota Padang secara keseluruhan masih menggunakan model yang lama, yang dalam proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah. Model ini sering digunakan oleh setiap guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun siswa. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih banyak yang berada di bawah KKM. Berdasarkan pengolahan hasil belajar siswa maka jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 4 orang dengan persentase 13.% . Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 26 orang dengan persentase 87%. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi yang telah diajarkan. Menurut hamalik (2004:31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, asibilitas, dan keterampilan. Banyak kalangan pelajar beranggapan belajar adalah aktifitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dan mencurahkan pada perhatian pada suatu dasar bahasan, baik yang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Aktivitas itu selalu dirasakan sebagai beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Mereka tidak menemukan kesadaran untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Banyak diantara siswa yang menganggap, mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar hadir, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk

menambah pengetahuan ataupun mengasah keterampilan. Menurunnya semangat belajar dan hasil belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologis, juga berakar pada paradigma pendidikan yang selalu menggunakan model pengajaran secara ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai model yang disukai siswa. Hal ini ditadai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tidak punya inisiatif serta kontribusi baik secara intelektual maupun emosional. Keikutsertaan siswa juga berpengaruh dengan hasil belajar banyak siswa yang nilainya tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yakni : (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, hal ini terlihat dari siswa pada saat diberi pertanyaan oleh guru siswa hanya bisa menjawab sama persis apa yang dikatakan oleh guru. (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk memberikan pendapat kepada orang lain, ini dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan guru, siswa sangat terbatas melontarkan pertanyaan kepada guru, dan (3) siswa belum terbiasa bersaing memberikan gagasan dengan teman yang lain. Kesalahan siswa diatas tidak bisa hanya dibebankan ke siswa saja, tetapi yang pertama bertanggung jawab ialah seorang guru. Guru seringkali tidak sadar menerapkan sifat otoriter, menghindari pertanyaan dari siswa, menyampaikan ilmu pengetahuan secara searah, menanggapi murid sebagai penerima, pencatat dan pengingat.

Maka dari itu guru hendaknya memiliki pemahaman yang memadai tentang peserta didik yang menjadi sasaran tugasnya. Penafsiran ini meliputi kesiapan, kemampuan, ketidakmampuan, dan latar belakang peserta didik yang semua itu akan membantu seorang guru dalam melaksanakan tugasnya dengan baik. Bertolak dari permasalahan diatas guru perlu memberikan respon positif secara konkrit dan obyektif yang berupa membangkitkan partisipasi siswa, dengan peningkatan partisipasi siswa, guru tidak lagi menjadi seorang yang mengajar, tetapi orang yang mengajar dirinya melalui interaksi dengan para siswa. Dalam konteks ini fungsi guru adalah mempermudah siswa untuk belajar, memberikan situasi yang kondusif yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna secara signifikan bagi diri siswa secara menyeluruh, yang bermanfaat bagi guru dan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut agar hasil belajar siswa Kelas XI.IPA 1 MAN 1 Kota Padang dalam mata pelajaran PJOK dapat meningkat, maka penulis mencoba mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PJOK Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Pada Siswa Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan. Menurut Zuriyah, (2009:44) penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki, meningkatkan kualitas dan melakukan perbaikan sosial. Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan sekolah ini terdiri atas empat tahapan dalam tiap siklusnya. Diantaranya: 1) perencanaan, 2) tindakan, 4) observer, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kota Padang Pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022-2023. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang dengan jumlah peserta didik 30 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan perkembangan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PJOK Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Pada Siswa Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang. Keberhasilan penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan ketercapaian setiap indikator dalam penelitian, terutama pada aspek ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada

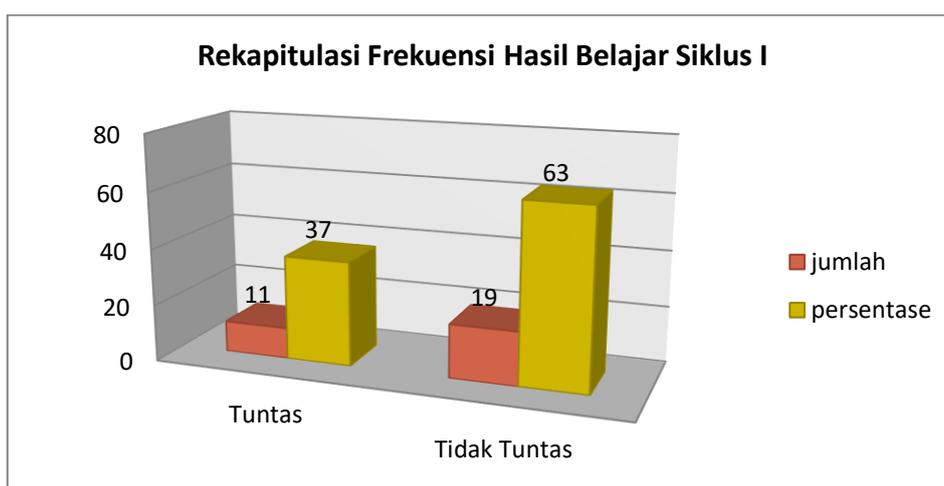
setiap siklus dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Terhadap Hasil belajar siswa Pada Siklus I

No	Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	11	37
2	Tidak Tuntas	29	63

Sumber: Pengolahan data ulangan harian siswa

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK masih rendah. Hal ini terlihat banyak jumlah siswa yang tidak tuntas. Jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus I adalah sebanyak 19 orang dengan persentase (63%). Sedangkan jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 11 orang atau sebesar (37%). Sementara itu, skor rata-rata hasil belajar siswa untuk siklus I adalah 69. Untuk lebih jelasnya grafik hasil belajar peserta didik dapat diamati pada diagram di bawah ini :



Gambar 1 Rekapitulasi Frekuensi Hasil belajar siswa Pada Siklus I

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada jumlah siswa yang tidak tuntas. Selain itu, pada diagram diatas dapat kita mengamati bahwa rata-rata capaian hasil belajar siswa masih di bawah standar yang telah ditetapkan atau masih di bawah KKM. Untuk itu, di perlukan lanjutan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) pada sisklus 2.

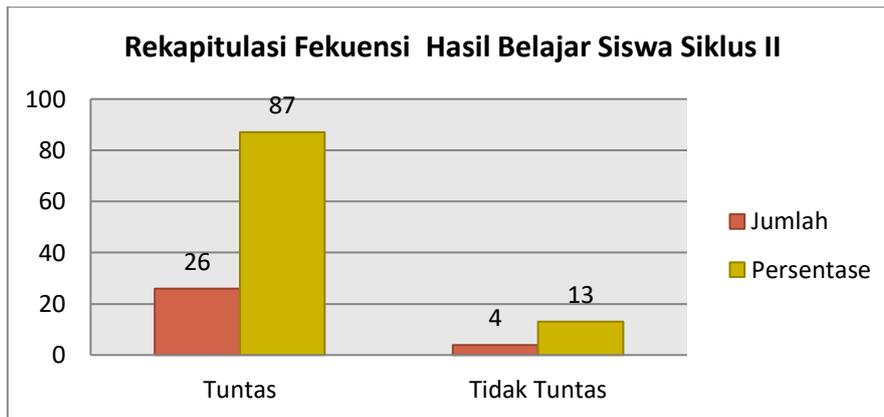
Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Pengamatan Terhadap Hasil belajar siswa Pada Siklus II

No	Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	26	87
2	Tidak Tuntas	4	13

Sumber: Pengolahan data ulangan harian siswa

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK sudah diatas KKM. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II adalah sebanyak 30 orang dengan persentase (87%). Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas hanya sebanyak 4 orang atau sebesar (13%). Sementara itu, skor rata-rata hasil belajar siswa untuk siklus II adalah 84. Untuk lebih jelasnya grafik hasil belajar peserta didik dapat diamati pada diagram di bawah ini :



Gambar 2 Rekapitulasi Frekuensi Hasil belajar siswa Pada Siklus II

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada jumlah siswa yang tuntas. Selain itu, pada diagram diatas dapat kita mengamati bahwa rata-rata capaian hasil belajar siswa sudah berada diatas standar yang telah ditetapkan atau sudah berada di atas KKM. Untuk itu, tindakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* tidak perlu dilanjutkan pada sisklus berikutnya.

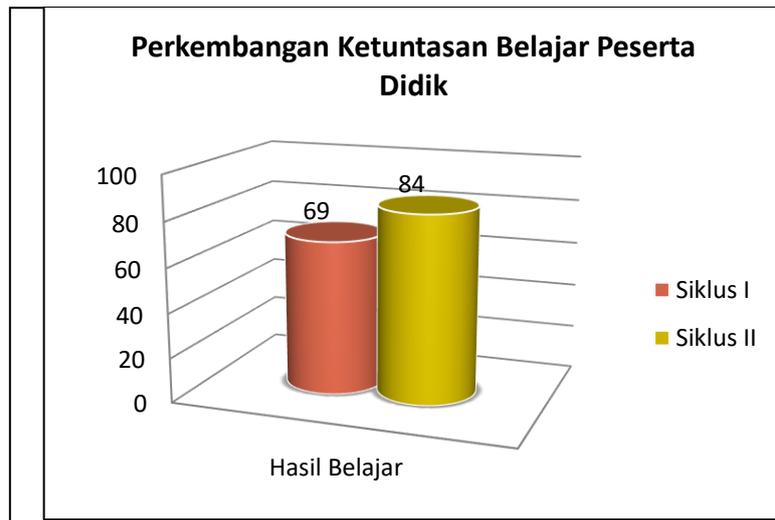
Perkembangan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada data berikut ini.

Tabel 3 Perkembangan Rata-rata Hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Hasil belajar siswa	Kategori
1	I	69	Cukup
2	II	84	Baik

Berdasarkan tabel 3 diatas, perkembangan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa , dimana rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 57.82 meningkat 85.71 menjadi pada siklus II. hal ini dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan sebesar 27.89 dalam hal hasil belajar siswa .

Untuk lebih jelasnya tentang hasil belajar siswa dapat dilihat pada bagan berikut ini.



**Gambar 3 Perkembangan Hasil belajar siswa
(Perbandingan Siklus I dan Siklus II)**

Berdasarkan digram di atas sudah terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam proses pembelajaran PJOK menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Model pembelajaran yang di gunakan telah menarik peserta didik untuk mau belajar. Untuk itu penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK di MAN 1 Kota Padang. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 69 (Cukup) meningkat menjadi 84 (Baik) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional*.
 Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
 Hamalik,Oemar.2004.*Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Bumi Aksara.
 Morgan.2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: raja Grafindo Persada.
 Zuriyah Nuzul, 2009, *Metodologi Penelitian Sosial Pendidikan Teori-Aplikasi*, Jakarta: PT Bumi Aksara.