Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap Minat Belajar Penjas

Sony Hasmarita

STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018

Disetujui Maret 2018

Dipublikasikan April 2018

Keywords:

Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU), minat belajar dan penjas.

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* terhadap minat belajar penjas siswa di Mts Al-Hikmah Cibatu. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan korelasi dengan alat ukur menggunakan adalah menggunakan angket. angket yang digunakan adalah angket tertutup. Populasi dan Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VII di Mts Al-Hikmah Cibatu yang berjumlah 64 yang diambil dari 2 kelas orang dan sampel diambil dengan menggunakan teknik proporsional sampling. Sampel yang akan digunakan penelitian ini sebanyak 30 orang yang terdiri dari kelompok model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* sebanyak 15 orang dan kelompok pembelajaran konvensional sebanyak 15 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan serta penghitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka pada bagian ini penulis dapat mengemukakan kesimpulan sebagai berikut: Kelompok A yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* memberikan pengaruh yang lebih besar dan signifikan dibandingkan dengan kelompok B yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional dengan perbedaan hasil minat belajar penjas ($3.23 > 1.68$) di Mts Al-Hikmah Cibatu.

Abstract

The objectives to be achieved in this study are to find out the effect of the Teaching Games For Understanding (TGfU) learning model on the learning interests of student education in Mts Al-Hikmah Cibatu. The method that I use in this research is descriptive method through the correlation approach with a measuring instrument using a questionnaire. The questionnaire used was a closed questionnaire. The population and sample used were all grade VII students in Mts Al-Hikmah Cibatu, amounting to 64 taken from 2 classes of people and the sample was taken using proportional sampling technique. The sample that will be used in this research are 30 people consisting of 15 groups of Teaching Games For Understanding (TGfU) learning models and 15 people from

conventional learning groups. Based on the results of research conducted by the author and calculation and analysis of data from the measurement results, then in this section the authors can put the following conclusions: Group A given the treatment model of teaching Teaching Games For Understanding (TGfU) gives a greater and significant effect compared to the group B was given the treatment of conventional learning models with different results of physical education interest ($3.23 > 1.68$) in Mts Al-Hikmah Cibat.

© 2018 Sony Hasmarita
Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: Sonyhasmarita92@gmail.com

ISSN 2442-9961 (cetak)

PENDAHULUAN

Sekolah adalah sebuah lingkungan pendidikan dimana ada guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Proses pendidikan bukan hanya proses transfer pengetahuan dari guru ke murid seperti memindahkan air dari teko ke gelas, tetapi lebih pada proses pengembangan ilmu pengetahuan seperti proses penanaman pohon yang kecil ke tanah yang perlu diberi pupuk dan air. Pada masa sekarang ini hendaknya pendidikan yang dilakukan oleh guru tidak semata-mata proses penambahan ilmu pengetahuan dari sisi pengathuan yang bersifat nalar saja (kognitif), tetapi segi sikap (afektif) dan pelaksanaan di kehidupan nyata (psikomotor).

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat belajar siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Sehingga siswa segan untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Menurut Hilgard dalam bukunya Slameto "Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang". Siswa yang memiliki minat yang tinggi mendorong siswa untuk

lebih semangat dan tekun dalam belajarnya, siswa akan senantiasa antusias dan selalu tertarik pada setiap materi yang di ajarkan. Oleh karena itu, seorang guru perlu sekali melakukan berbagai macam cara untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Agar minat belajar siswa dapat meningkat, guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru agar mampu meningkatkan minat berlangsung.

Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif tetapi yang terpenting adalah keefektifitasannya pada suatu mata pelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran di kelas masih bersifat satu arah menggunakan model pembelajaran ceramah di mana guru menjadi subyek utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi di dalamnya dan selalu bergantung kepada guru. Bagi sebagian siswa model pembelajaran ceramah di dalam kelas yang digunakan terus menerus dirasa menjemukan atau membosankan dikarenakan monoton dan kurang interaktif.

Model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu: model global, model bagian, *teaching game for understanding (TGFU)*, model *quantum teaching*, model eksplorasi, model resiprokal, model kooperatif tipe TGT dan model campuran. Tetapi Model pembelajaran yang akan penulis ujicobakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)*.

Teaching Games For Understanding (TGFU) menurut Slavin (2015:186) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan *TGFU* merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan *TGFU* juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

TGFU berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai ‘bentuk-bentuk permainan’. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain,

guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

1. Pendidikan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani menurut Husdarta (2013:23) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Meskipun pendidikan jasmani menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang-senang.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari). Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar Syah (2010:206). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa (Arifin). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriteriannya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sanjaya).

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan siswa. Sedangkan belajar merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan kemampuan baru yang bersifat permanen pada diri siswa. Dengan memandang belajar dan pembelajaran sebagai suatu sistem, maka faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut: Masukan mentah merupakan kondisi seseorang pada situasi awal (sebelum kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung). Keberhasilan atau kegagalan belajar sangat tergantung pada masukan mentah ini. Kondisi subjek ini meliputi:

1. Kondisi Fisiologis
2. Kondisi Psikologis
3. Prinsip-Prinsip Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran

Setiap manusia adalah pribadi yang unik, dalam proses pembelajaran mereka memiliki cara belajar, cara memproses informasi, intensitas belajar, hasil belajar dan sebagainya yang berbeda dengan yang

lainnya. Selain memiliki beberapa perbedaan individual, individu yang satu dengan individu yang lain juga memiliki persamaan-persamaan yang bersifat umum. Muncul banyak teori yang bertolak dari hal-hal yang bersifat umum ini. Hal ini mengarahkan pada prinsip-prinsip belajar. Prinsip-prinsip dalam belajar (Dimyani & Mudjiono) sebagai berikut:

- a. Prinsip Sadar Tujuan
- b. Prinsip Perhatian, minat, dan motivasi
- c. Prinsip Kesiapan
- d. Prinsip Latihan
- e. Prinsip Aktivitas
- f. Prinsip Keterlibatan Langsung
- g. Prinsip Tantangan

4. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sagala (2009:175) "model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan". Model dapat dipahami sebagai :

- a. Suatu tipe atau desain
- b. Suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati
- c. Suatu sistem asumsi-asumsi, data-data dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa
- d. Suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja
- e. Suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner

- f. Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Menurut Joyce dan Weil dalam Sagala mengatakan bahwa: “model mengajar adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia dan bantuan belajar melalui program computer”. Selanjutnya Joyce dan Weil dalam Sagala mengemukakan ada empat kategori yang penting diperhatikan dalam model mengajar yakni: model informasi, model personal, model interaksi dan model tingkah laku.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi metode atau prosedur, menurut Trianto (2010:6) model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur, ciri-ciri tersebut adalah :

- a. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengemarnya
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan itu dapat tercapai.

Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran dikelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang diajarkan.

Model-model pembelajaran terdiri dari:

- a. Model pembelajaran kooperatif menurut Sunal dan Hanis dalam Isjoni, mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau strategi yang khusus dirancang untuk

memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

- b. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)
- c. Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI)
- d. Model pembelajaran *Time Game Turnamen* (TGT)
- e. Model pembelajaran Jigsaw
- f. Model pembelajaran *Personalized System of Instruction* (PSI)
- g. Model pembelajaran *Peer Teaching Model*
- h. Model pembelajaran *Inquiri*
- i. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)
5. Tinjauan Tentang Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU)

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan TGfU adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. TGfU merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik di dalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapai tujuan pembelajaran. TGfU juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar penjas.

Pendekatan *Teaching Game for Understanding* merupakan bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang dikonsept dalam bentuk permainan. Pelaksanaan pembelajaran penjas dengan pendekatan TGfU yaitu pembelajaran di mana seorang guru harus mengarah pada enam konsep dalam pendekatan TGfU, yakni: 1) *Game*, 2) *Game appreciation*, 3)

Tactical awarness, 4) *Making Appropriate decisions*, 5) *Skill execution* dan 6) *Performance*. Pendekatan TGFU dapat memupuk minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran bola voli sehingga aktivitas belajar akan meningkat. Melalui pendekatan TGFU, siswa dapat dirangsang untuk dalam berpikir dan juga menghadapkan siswa belajar dengan cara bermain. Sangat diharapkan dengan pendekatan TGFU adanya peningkatan kemampuan siswa pada pembelajaran yang sesungguhnya.

6. Minat Belajar

Setiap manusia mempunyai kecenderungan untuk selalu berinteraksi dengan sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Apabila sesuatu itu memberikan rasa senang dan merasa bermanfaat bagi dirinya, kemungkinan seseorang akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat merupakan salah satu faktor psikis yang membantu dan mendorong individu dalam memberikan ransangan terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Minat timbul apabila individu tertarik kepada suatu hal yang mereka anggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan. Susanto (2013:16) berpendapat bahwa “minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Sedangkan Taufani (2008:106) menyebutkan bahwa minat atau perhatian merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih atau menolak sesuatu kegiatan. Menurut Alya . (2009:469) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Hansen (dalam Susanto) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubugannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.

Ciri-ciri bahwa seseorang mempunyai minat menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto) yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas yang mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan
- 5) Minat dipengaruhi budaya, jika budaya sudah mulai luntur, mungkin minat juga ikut luntur
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu obyek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- 7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar terhadap sesuatu, dimana secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bersumber dari dalam individu yang bersangkutan dan yang berasal dari luar yang mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sekolah.

Menurut Ruben bahwa minat belajar banyak tergantung pada factor-faktor internal, seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Selain factor internal di atas, menurut Taufani ada faktor dari luar yang akan mempengaruhi timbulnya minat belajar, antara lain:

- 1) Bahan pelajaran
- 2) Alat pelajaran
- 3) Keadaan atau situasi belajar
- 4) Guru yang menarik

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, ini merupakan metode percobaan untuk melihat hasil dari suatu proses belajar yang dilakukan. Dengan kata lain, penelitian eksperimen adalah penelitian

yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Sehubungan dengan masalah yang ingin penulis ungkapkan tentang memperoleh gambaran nyata tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding* (tgfu) terhadap minat belajar penjas siswa di mts al-hikmah cibatu, maka dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui : pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* (tgfu) terhadap minat belajar penjas siswa. Dengan desain penelitian. Dalam penelitian ini penulis menempuh prosedur sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

X_1 : Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU)

X_2 : Model pembelajaran konvensional

Y: Minat belajar penjas siswa

r_{xy} : Korelasi X terhadap Y atau korelasi pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) terhadap minat belajar penjas siswa.

Populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di Mts Al-Hikmah Cibatu yang berjumlah 64 orang yang berasal dari dua kelas. Teknik random dilakukan agar tiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Dengan metode random tersebut maka objektivitas peneliti bisa terjaga.

Tabel 1. Proporsi Sampel

Data	Jumlah	Proporsi	Jumlah Sampel
Kelas VIIa	34 orang	34/64 x 30	16 orang
Kelas VIIb	30 orang	30/64 x 30	14 orang
Jumlah	64 orang		30 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Penghitungan Rata-Rata dan Simpangan Baku

KELOMPOK	PERIODE TES	RATA-RATA	SIMPANGAN BAKU
Kelompok A	Tes Awal	32.67	4.15
	Tes Akhir	66.20	4.21
Kelompok B	Tes Awal	33.13	5.04
	Tes Akhir	64.20	4.49

Berdasarkan tabel di atas dikemukakan Pada kelompok A (model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU), rata-rata hasil tes awal sebesar 32.67 dan rata-rata tes akhir sebesar 66.20. Sedangkan simpangan baku hasil tes awal sebesar 4.15 dan simpangan baku tes akhir sebesar 4.21 Pada kelompok B (model pembelajaran konvensional), rata-rata hasil tes awal sebesar 33.13 dan tes rata-rata tes akhir sebesar 64.20. Sedangkan simpangan baku hasil tes awal sebesar 5.04 dan simpangan baku tes akhir sebesar 4.49

Pengujian normalitas

Sampel berasal dari populasi dengan berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol caranya membandingkan nilai L hitung (L_o) dengan nilai kritis L yang diambil dari tabel uji liliefors.

Tabel 3. Hasil Penghitungan Uji

Kelompok	Periode Tes	Lo Hitung	L Daftar	Hasil
			0.05: 15	
Kelompok A	Tes Awal	0.155	0.220	Normal
	Tes Akhir	0.136	0.220	Normal
Kelompok B	Tes Awal	0.146	0.220	Normal
	Tes Akhir	0.133	0.220	Normal

Normalitas

Pengujian homogenitas

Setelah dilakukan pengujian normalitas selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas

data dari masing-masing variabel, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	F Hitung	F Tabel	Hasil
Kelompok A	2.02	2.28	Homogen
Kelompok B	1.37	2.28	Homogen

Kriteria pengujian uji homogenitas adalah :

Terima H_0 jika $F(1-1/2 \alpha) (n1 - 1) < F < F_{1/2 \alpha} (n1-1) : (n2-1)$ untuk taraf nyata α 0.05 dan dk pembilang = $n1-1$ dan dk penyebutnya $n2-1$.

Dari hasil penghitungan tabel di atas, dikemukakan : Nilai F hitung pada peningkatan hasil pembelajaran didapatkan F hitung kelompok A = 2.02 dan F hitung kelompok B = 1.37 lebih kecil daripada F tabel 0.05 (14 : 14) = 2.28, maka hipotesis dapat diterima, dengan kata lain dapat penulis simpulkan bahwa distribusi data tes awal dan tes akhir tersebut mempunyai variansi yang homogen.

Pengujian hipotesis

Pada perhitungan uji hipotesis digunakan pendekatan uji perbedaan dua rata-rata tujuannya untuk mengetahui seberapa besar perbandingan antara model pembelajaran *teaching games for understanding* (tgfu) dan model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan minat belajar penjas pada siswa di mts al-hikmah cibatu. Hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Penghitungan Uji Signifikansi

Kelompok	Periode Tes	Rata-rata	Simpangan	t	t Tabel	Hasil
		(X)	Baku (S)	hitung (B)	0.95 (14)	
A	Tes Awal	32.67	6.16	21.07	1.76	Signifikan
	Tes Akhir	66.20				
Beda		33.53				
B	Tes Awal	33.13	6.60	18.24	1.76	Signifikan
	Tes Akhir	64.20				
Beda		31.07				

Kriteria pengujian :

Tolak hipotesis nol (H_0) , jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan $(1-\alpha)$; dk $n-1$ atau terima H_0 , jika t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) dengan $(1-\alpha)$; dk $n-1$. Atau dengan kata lain bila t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis alternatif diterima dan bila t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka alternatif hipotesis ditolak.

Berdasarkan data di atas, terdapat perbedaan hasil pembelajaran yang signifikan antara kelompok model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) sebesar 21.07 dan hasil model pembelajaran konvensional sebesar 18.24 ($21.07 > 18.24$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil minat belajar penjas yang lebih signifikan pada model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di Mts Al-Hikmah Cibatu.

Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah pemilihan model maupun media pembelajaran yang tepat. Pemilihan model maupun media yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif tetapi yang terpenting adalah keefektifitasannya pada suatu mata pelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus menggunakan metode maupun media yang tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran di kelas masih bersifat satu arah menggunakan model ceramah di mana guru menjadi subyek utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi di dalamnya dan selalu bergantung kepada guru. Bagi sebagian siswa model ceramah di dalam kelas yang digunakan terus menerus dirasa menjemukan atau membosankan dikarenakan monoton dan kurang interaktif.

Model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu: model global, model bagian, *teaching game for understanding* (TGfU),

model *quantum teaching*, model eksplorasi, model resiprokal, model kooperatif tipe TGT dan model campuran. Tetapi Model pembelajaran yang akan penulis ujicobakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)*. Pendekatan *TGFU* merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan *TGFU* juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai ‘bentuk-bentuk permainan’. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain, guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Karena berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa kelompok A yaitu siswa dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dari hasil perbandingan rata-rata tes awal dan tes akhir. Tes akhir memiliki pengaruh yang lebih besar dan signifikan dari pada tes awal dengan hasil t_{hitung} sebesar 21.07. Begitu pula pada kelompok B yaitu siswa dengan model pembelajaran konvensional dari hasil perbandingan rata-rata tes awal dan tes akhir. Tes akhir memiliki pengaruh yang lebih besar dan signifikan dari pada tes awal dengan hasil t_{hitung} sebesar 18.24.

Sedangkan pada penghitungan perbedaan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir

dari ke dua kelompok, lebih besar terjadi pada kelompok A yaitu model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dari pada kelompok B yaitu model pembelajaran konvensional ($33.53 > 31.07$). Setelah diuji dengan pengujian hipotesis ternyata perbedaan rata-rata tersebut signifikan dengan hasil penghitungan t_{hitung} yaitu 3.23 lebih besar dari t_{tabel} 1.68.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan serta penghitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka pada bagian ini penulis dapat mengemukakan kesimpulan bahwa kelompok A yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* memberikan pengaruh yang lebih besar dan signifikan dibandingkan dengan kelompok B yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional dengan perbedaan hasil minat belajar penjas ($3.23 > 1.68$) di Mts Al-Hikmah Cibat.

DAFTAR PUSTKA

- Alya. (2009) *Indikator Minat Belajar*. Yogyakarta: Adicita
- Husdarta, (2013) *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Slavin (2015) *Cooperative Learning: theory, research and practice (N. Yusron. Terjemahan)*. London: Allymand Bacon.
- Syah, (2010) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sagala, (2009) *Rahasia Kunci Sukses Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Susanto, (2013) *Minat, factor-faktor yang mempengaruhi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Trianto, (2010) *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Taufani. (2008) *Minat: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar*. Bandung: Yrama Widya.