

Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Materi Sepakbola (*Dribble*) Kelas V di MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021

Moh Fakhori Rizal Zunairi¹, Puspodari², Budiman Agung Pratama³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi, Universitas Nusantara PGRI
Kediri
e-mail: rizalfakhori@gmail.com¹, puspodari@unpkediri.ac.id²
agung10@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di Mi tarbiyatul islam menggunakan pembelajaran model drill dan ceramah. akibatnya suasana kelas monoton, dan membosankan. hal tersebut nampak dari menurunnya semangat belajar dan hasil belajar. Permasalahan peneliti adalah (1) Apakah model *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (2) Seberapa besar peningkatan model pembelajaran TGFU. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas V Mi Tarbiyatul Islam. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa RPP, lembar observasi siswa, dan hasil tes belajar siswa. Kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan model *teaching game for understanding* dalam upaya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani bagi siswa kelas V MI Tarbiyatul Islam mengalami peningkatan, diperoleh sebanyak 16 siswa atau 80% tuntas dan 4 siswa atau 20% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa dan melebihi 65% indikator keberhasilan maka perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Penerapan model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Penerapan model pembelajaran TGFU ini diharapkan lebih aktif dalam belajar dan lebih memahami apa yang dipelajari. (3) Model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan pembelajaran di MI Tarbiyatul Islam sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kata kunci: Hasil belajar, Sepakbola *Dribble*, *Teaching game for understanding*.

Abstract

This research is based on the results of researchers' observations that physical education learning at Mi Tarbiyatul Islam uses drill and lecture models. As a result, the classroom atmosphere is monotonous and boring. this can be seen from the decrease in learning enthusiasm and learning outcomes. The research problems are (1) Can the teaching games for understanding model improve student learning outcomes (2) How much is the increase in the TGFU learning model. The research uses a classroom action research approach (CAR) with research subjects class V Mi Tarbiyatul Islam students. The research was carried out in two cycles, using instruments in the form of lesson plans, student observation sheets, and student learning test results. as many as 16 students or 80% completed and 4 students or 20% not completed. With an increase that occurs in students and exceeds 65% of the success indicators, the learning improvement is declared successful. (2) The application of the TGFU learning model is expected to be more active in learning and better understand what is being learned. (3) The TGFU model can be used as a learning choice at MI Tarbiyatul Islam so that it can improve the quality of education.

Keywords: Learning outcomes, *Dribble Football*, *Teaching game for understanding*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu jalan pembelajaran pengetahuan, penguasaan, dan kultur sekumpulan manusia yang diwariskan satu turunan ke turunan selanjutnya melalui wejangan, pelatihan, dan pendalaman. Menurut undang-undang yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistim 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. Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2008).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 Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam secara keseluruhan masih menggunakan model yang lama, yang dalam proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah. Model ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan model ini bagus apabila penggunaannya disiapkan dengan baik, didukung alat dan media. Model ini sering digunakan oleh setiap guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun siswa. Madrasah yang akan kami teliti beralamat di Jalan Langgar Ayam Rt 06 Rw 03 Desa Jemekan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Madrasah ini mempunyai banyak prestasi dibidang non akademik diantaranya pernah meraih juara 1 kompetisi matematika nalaria realistic (kmnr) se-kabupaten kediri, dan pernah juara 1 lomba tilawatil Qur'an se kabupaten. Sedangkan kekurangan dalam madrasah ini banyak sarana prasarana yang kurang lengkap dalam pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan yang berakibat pada hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mmempunyai 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

dasarbahasan, 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. (Elis Ratnawulan, S.Si., M.T. & Dr. H. A.Rusdiana, M.M, 2015)

Menurunya 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 (Miftahul, H, 2013 : 81). 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 standart 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 penguat. 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. Keingintahuan siswa secara bebas dan seluruh sesuatu bisa digali dan dipertanyakan. Pada akhirnya tuntutan mutu pendidikan untuk mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dapat tercapai. Sesuai dasar pemikiran diatas, kurangnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, prestasi siswa belum menonjol , belum ada yang sesuai diantara guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka diperlukan adanya pemecah permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan pembelajaran *teaching games for understanding*.

METODE PENELITIAN

Menurut (Arikunto, 2012) Metode penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode kuantitatif dengan karakteristik penelitian tindakan kelas ini meliputi (1) adanya tindakan (2) penelitian tindakan kelas merupakan bagian penting untuk pengembangan profesi guru (3) penelitian tindakan kelas dimulai dari permasalahan sederhana, jelas, dan tajam yang terjadi didalam kelas. Jenis Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif meliputi: Observasi yaitu Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Tes yaitu tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk mengetahui seberapa baik sesuatu bekerja dan Dokumentasi adalah peneliti mendokumentasi pelaksanaan kegiatan yang diperoleh dari foto, gambar, sebagai bukti fisik

dalam pelaksanaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskripsikan sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melaksanakan hal-hal sebagai berikut :

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun sebelum kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan materi permainan bola besar salahsatunya sepakbola. Penyusunan RPP disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *teaching games for understanding* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *teaching games for understanding*, selain itu lembar observasi digunakan untuk pengamatan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas.

c. Menyiapkan Soal Evaluasi

Lembar soal evaluasi disusun oleh peneliti berdasarkan hasil siklus pertama yang disesuaikan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini ditunjukkann agar mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman siswa.

2. Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dalam penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a. Siklus I

Pertemuan I materi yang digunakan yaitu permainan bola besar sepakbola. Pada siklus I dilaksanakan pada hari kamis 23 september 2021 pukul 07.00 - 09.00 yang di deskripsikan sebagai berikut :

b. Kegiatan Awal

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan salam berdoa, mengaitkan pelajaran sebelumnya, memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari mata pelajaran yang dipelajari dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran hal ini agar peserta didik memahami kompetensi yang akan dicapai. Langkah selanjutya sebelum masuk ke inti pembelajaran siswa melakukan pemanasan baik statis maupun dinamis.

c. Kegiatan Inti

Pada tahap ini siswa melaksanakan (*game learner*) yakni bermain sambil belajar. Siswa bermain sepakbola, sebelum dilaksanakan guru memberikan gambaran permainan. Setelah selesai siswa berkumpul guru bertanya ke siswa terkait keberhasilan dalam permainan dan kebiasaan dalam sepakbola dan mengevaluasi (*game appreciation*).

Selanjutnya siswa mencoba bermain lagi 4 lawan 4 dengan dimunculkanya masalah utama (*tactical awareness*) atau aturan salah satunya tidak boleh menggiring lebih dari lima langkah. (lampiran 4), setelah selesai bermain siswa berkumpul sesuai dengan tim dan berdiskusi dengan kelompoknya (*making appropriate decisions*). Selanjutnya (*skill execution*) yakni menggabungkan pengetahuan taktis dengan pelaksanaan keterampilan dalam permainan. Langkah terakhir dalam pembelajaran model TGFU yakni (*performance*) siswa melaksanakan permainan sepakbola yang sesungguhnya dengan mengembangkan kemampuan keterampilan yang dikuasai.

d. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir siswa melakukan pendinginan dengan membentuk lingkaran dengan menghadap ke depan berlawanan arah jarum jam, lalu berjalan berputar dan setiap siswa memijit bahu siswa yang ada di depannya. Guru bersama-sama dengan

peserta didik membuat simpulan pelajaran. Melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran siswa diberi tugas untuk mempelajari materi sepakbol dribble. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi terhadap siswa agar semangat dalam belajar.

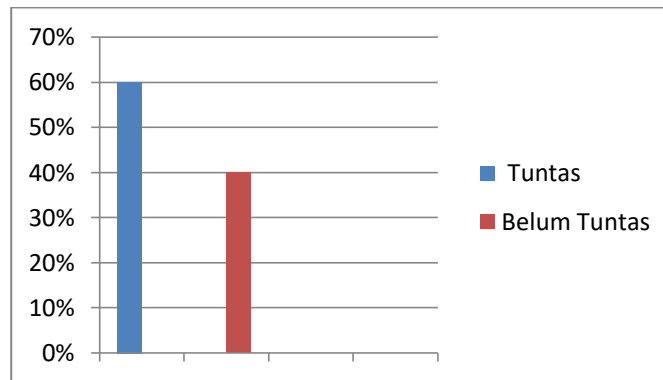
3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi yang dilakukan dari pertemuan tersebut pada siklus I, guru melakukan semua aktivitas yang ada dalam lembar observasi pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *teaching games for understanding* dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Secara keseluruhan pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam penggalan ide-ide. Perhatian siswa akan pembelajaran masih kurang, hal ini dibuktikan dengan masih adanya siswa yang tidak memperhatikan, siswa yang telat dan kurang semangat. Selain hasil observasi, peneliti akan memaparkan tingkat hasil belajar siswa yang telah diperoleh pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 1 : Analisis ketuntasan belajar siklus I

No	Nilai	Siswa	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 75$	12	60%	Tuntas
2.	$X < 75$	8	40%	Belum Tuntas



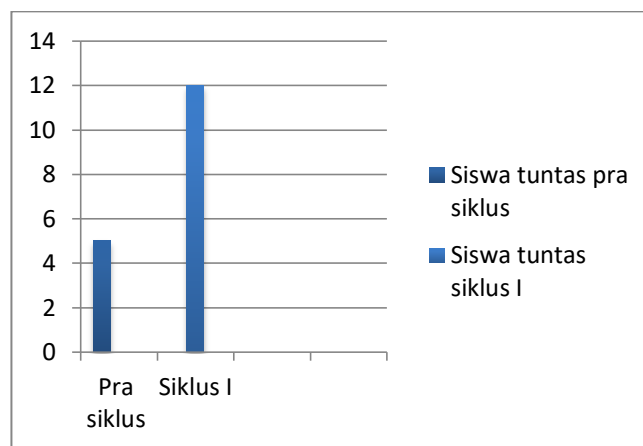
Gambar 1 : Diagram hasil belajar penjas pada siklus I

Hasil dari indikator tersebut dibandingkan berdasarkan kategori keberhasilan yaitu 75% pada kategori tuntas antara pra siklus dan siklus I. Adapun perbandingannya sebagai berikut :

**Tabel 2 : persentase perbandingan hasil belajar
 Jumlah siswa**

Siklus	Belum Tuntas	Tuntas
Pra	15	5
Siklus I	8	12
Peningkatan yang tuntas (%)		35%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siklus I mengalami peningkatan dibanding pra siklus. Peningkatan ini terjadi pada keruntasan hasil belajar siswa sebesar 35% perbandingan ketuntasan hasil belajar pada pra siklus dan siklus I diperjelas pada diagram batang sebagai berikut :



Gambar 2 : Perbandingan Ketuntasan Belajar

Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebelum kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan. RPP ini berisi tentang kegiatan pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan oleh guru yaitu materi permainan bola besar sepakbola. Penyusunan RPP disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model TGFU yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi disusun oleh peneliti sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi digunakan sebagai acuan pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model TGFU. Selain itu lembar observasi digunakan sebagai pedoman pengamatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan model TGFU.

c. Menyiapkan soal evaluasi

Lembar soal evaluasi belajar siswa disusun oleh peneliti berkolaborasi dengan guru disesuaikan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini ditunjukkan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman siswa berdasarkan nilai dari evaluasi.

2. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II materi yang diberikan ialah masih sama dengan siklus I yaitu sepakbola. Kegiatan belajar dilaksanakan pada hari Kamis 30 September 2021 pukul 07.00 – 09.00 dapat dideskripsikan sebagai berikut :

b. Kegiatan awal

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan salam berdoa, mengaitkan pelajaran sebelumnya, memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari mata pelajaran yang dipelajari dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran hal ini agar peserta didik

memahami kompetensi yang akan dicapai. Langkah selanjutnya sebelum masuk ke inti pembelajaran siswa melakukan pemanasan baik statis maupun dinamis.

c. Kegiatan inti

Pada tahap ini siswa melaksanakan (*game learner*) yakni bermain sambil belajar. Siswa bermain sepakbola, sebelum dilaksanakan guru memberikan gambaran permainan. Setelah selesai siswa berkumpul guru bertanya ke siswa terkait keberhasilan dalam permainan dan kebiasaan dalam sepakbola dan mengevaluasi (*game appreciation*).

Selanjutnya siswa mencoba bermain lagi 4 lawan 4 dengan dimunculkannya masalah utama (*tactical awareness*) atau aturan salah satunya tidak boleh menggiring lebih dari lima langkah. (lampiran 4), setelah selesai bermain siswa berkumpul sesuai dengan tim dan berdiskusi dengan kelompoknya (*making appropriate decisions*). Selanjutnya (*skill execution*) yakni menggabungkan pengetahuan taktis dengan pelaksanaan keterampilan dalam permainan. Langkah terakhir dalam pembelajaran model TGFU yakni (*performance*) siswa melaksanakan permainan sepakbola yang sesungguhnya dengan mengembangkan kemampuan keterampilan yang dikuasai.

d. Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir siswa melakukan pendinginan dan guru bersama dengan peserta didik membuat simpulan pelajaran. Melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi terhadap siswa agar semangat dalam belajar.

3. Pengamatan (*Observing*)

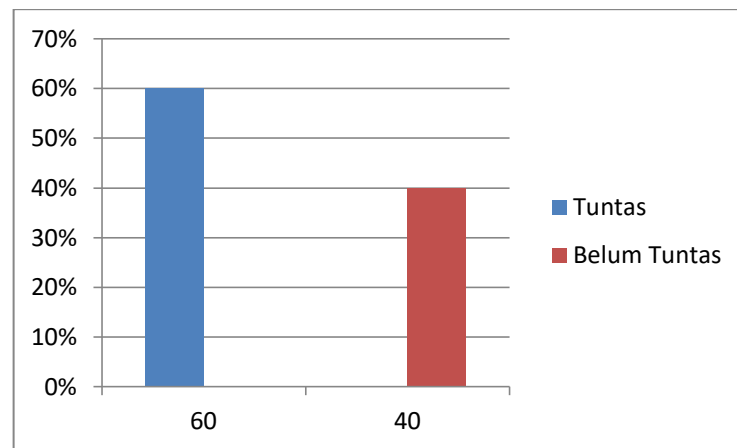
Observasi dilakukan pada siklus II. Dari pertemuan tersebut, guru sudah melakukan semua aktifitas yang ada dalam lembar observasi. Secara keseluruhan guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik dan memberikan timbal balik kepada siswa agar pembelajaran berjalan lancar.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru mampu membimbing dengan baik dan siswa memperoleh keluasaan serta kesempatan penuh dalam menggali ide-ide belajar. Selain hasil observasi yang berupa aktivitas guru, peneliti akan memaparkan tingkat ketuntasan belajar siswa yang telah diperoleh pada siklus II sebagai Berikut :

Tabel 3 Analisis Ketuntasan Belajar Siklus II

No.	Nilai	Siswa	Presentase	Kategori
1	$X \geq 75$	12	60%	Tuntas
2	$X < 75$	8	40%	Belum Tuntas

Data dari tabel diatas mengenai hasil belajar siswa pada siklus II dapat diperjelas melalui diagram dibawah ini :

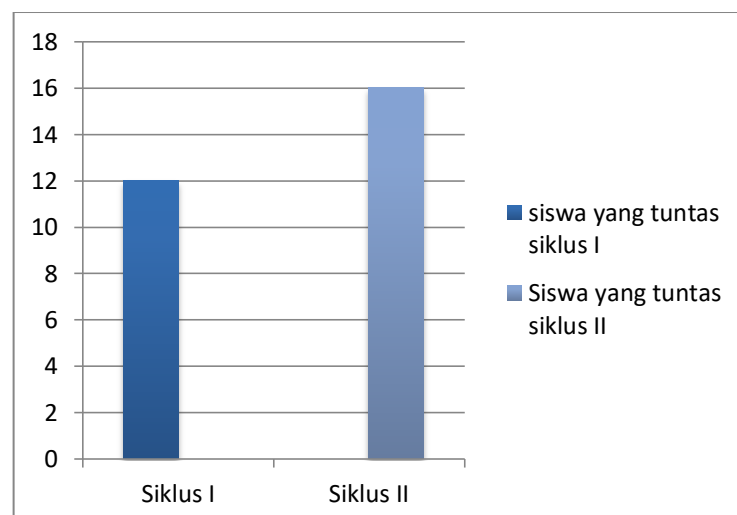


Gambar 3: Diagram Hasil Belajar Penjas Pada Siklus I

Tabel 4 :Persentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II

Jumlah Siswa		
Siklus	Belum Tuntas	Tuntas
Siklus I	8	12
Siklus II	4	16
Peningkatan ketuntasan (%)		20%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. peningkatan ini terjadi pada ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 20%. Perbandingan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II diperjelas pada diagram batang sebagai berikut :



Gambar 5 : Perbandingan ketuntasan pada siklus I dengan siklus II

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa pada siklus II siswa yang sudah memiliki ketuntasan hasil belajar sebanyak 16 siswa atau 80%. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siklus I. berdasarkan indikator keberhasilan maka hasil siklus II dapat dikatakan bahwa perbaikan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan model TGFU dikatakan berhasil dengan hasil yang menunjukkan 80% siswa telah tuntas dalam penguasaan materi maupun praktik.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas memiliki 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus mempunyai 2 kali pertemuan dan terdiri dari beberapa tahap, yakni tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil penelitian tindakan kelas yang diperoleh dari data tes yang berupa hasil belajar siswa melalui tes evaluasi setelah melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *teaching games for understanding*. Hasil kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model *teaching games for understanding* pada mata pelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola tentang menggiring (*dribble*) di MI Tarbiyatul Islam.

Data yang diperoleh sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes yang diperoleh. Sebelum diterapkan model *teaching games for understanding* pada pembelajaran pendidikan jasmani yang diperoleh sebanyak 5 siswa atau 25% tuntas dan 15 siswa atau 75% belum tuntas. Setelah pembelajaran menggunakan model *teaching games for understanding* pada siklus I dan II diperoleh bahwasanya hasil belajar siswa meningkat. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 8 siswa atau 40% belum tuntas dan 12 siswa atau 60% tuntas berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan sebesar 35% pada siklus I. kemudian pada siklus II menunjukkan 16 siswa atau 80% tuntas dan 4 siswa atau 20% belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 20%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan presentasi jumlah siswa yang memiliki ketuntasan belajar minimal pada siklus I, dan siklus II. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa maka dinyatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini telah berhasil.

SIMPULAN

Dari pembahasan yang telah disampaikan di bab sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan model *teaching game for understanding* dalam upaya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani bagi siswa kelas V MI Tarbiyatul Islam mengalami peningkatan, diperoleh sebanyak 16 siswa atau 80% tuntas dan 4 siswa atau 20% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa dan melebihi 65% indikator keberhasilan maka perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriwiyanto, A. (2019). Upaya Peningkatan Gerak Dasar Dengan Pendekatan Games Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(2), 12–20.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan kelas*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*.
- Juhanis, J., Sudirman, S., & Hasmiyati, H. (2021). Pengaruh Metode Latihan Melalui Pendekatan Holistik Terhadap Peningkatan Kemampuan Aerobik Pemain Sepakbola FIK UNM. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 5(1), 27–35.
- Miftahul, H. (2013). Model-model pengajaran dan Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 49.
- Ridwan, M., Darmawan, G., & Indiarsa, N. (2017). Upaya Meningkatkan Penguasaan Keterampilan Passing Pada Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 5(1).
- Sufitriyono, S., & Anwar, N. I. A. (2021). Keterampilan Bermain Sepakbola Anak Daerah Pesisir, Perkotaan dan Dataran Tinggi. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 5(1), 21–26.
- Wahyuni, B., & Nur, E. (2008). Teori belajar dan Pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-Ruzz. Media*
- Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Spyanawati, N. L. P. (2018). PENGARUH

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING CONTROL SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 SAWAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).