

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN *FIELD GAME* SISWA SEKOLAH DASAR

Y. Touvan Juni Samodra  
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak  
email: [touvansamodra@gmail.com](mailto:touvansamodra@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh dua model pembelajaran terhadap pemahaman konsep bermain *field game*. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah *direct instructional* (DI) dan *Teaching Game for Understanding (TGfU)* Metzler (2000). Desain penelitian adalah *eksperimen post tes only*. Sampel penelitian 80 siswa sekolah dasar yang terbagi atas dua kelompok eksperimen. Kelompok dengan *treatment* TGfU dan DI. Penelitian dilaksanakan selama 16 kali pertemuan. Pemahaman konsep bermain diukur dengan *game performance assessment instrument* (GPAI). Analisis data melalui teknik statistik inferensial (t-tes). Hasil uji t menunjukkan bahwa pemahaman konsep bermain tidak berbeda secara signifikan antara kedua kelompok eksperimen. Hal ini dilihat dari signifikansi hitung Uji t 0.869.

**Kata Kunci:** *TGfU, direct instructional, pemahaman konsep bermain field game*

### THE INFLUENCES OF LEARNING MODELS ON UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF PLAYING FIELD GAME OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

**Abstract:** The research was aimed to find influences of two learning models on the basic skills of play and the concept of field game. The learning models in this research included direct instructional (DI) and teaching game for understanding (TGfU) by Metzler (2000). Research design was experiment post test only. Sampel were 80 students elementary school with two groups experiment. One group treatment by DI and other with TGfU. The research was carry out in 16 meeting. The understanding of the concept of play was measured with game performance assessment instrument (GPAI). Independent samples T test show that learning model have the same effect on understanding of the concept of game with sig. score 0.8.

**Keywords:** *TGfU, direct instructional, understanding of the concepts of play field game*

#### PENDAHULUAN

Pada kenyataannya, *game* telah menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan jasmani pada banyak sekolah (Copel & Susan, 2000:124). Penelitian yang dilakukan oleh Bunker, dkk. (1996) menyatakan bahwa 65% pendidikan jasmani adalah *game*. Bermain *game* memerlukan keterampilan dan pemahaman terhadap peraturan permainan dalam *game*. Kurangnya keterampilan dapat diidentifikasi sebagai kurangnya pengalaman belajar. Belajar atau latihan ini menjadi perhatian. Hal ini menyangkut beberapa pertanyaan berkaitan dengan belajar atau latihan, yaitu bagaimana proses belajar berlangsung, dengan cara apa belajar atau latihan dilakukan, dan seperti apa kualitas belajar atau latihan tersebut? Hal ini penting karena *game* (permainan) adalah media yang pen-

ting dalam pendidikan jasmani. Kapan dan bagaimana menyampaikan *game* ini menjadi permasalahan pelik yang terus berkembang. Permasalahan yang dihadapi antara lain: bagaimana menyampaikan *game*? Apakah *game* disampaikan dengan cara yang telah turun-temurun menggunakan model atau pendekatan baru? Hal ini patut menjadi pertimbangan dengan melihat kemajuan serta bukti penelitian efektivitas sebuah pendekatan. Berikut ini paparan beberapa latar permasalahan sehingga penelitian ini dilaksanakan.

Pemahaman konsep bermain dapat dimanifestasikan dalam beberapa hal, yaitu: (1) penguasaan terhadap pengetahuan; (2) penguasaan terhadap keterampilan; (3) penguasaan terhadap strategi dan taktik; (4) penguasaan terhadap peraturan permainan; dan (5) penguasaan terhadap

kontekss permainan. Pemain yang hebat adalah pemain yang menguasai dan mampu memutuskan kelima elemen tersebut serta menyelesaikan kasus (konteks) dengan hasil yang menguntungkan bagi *team*. Ketika salah satu dari komponen tersebut tidak diketahui sampai pada taraf pemahaman, pemain akan merasakan kesulitan untuk bermain dalam permainan apapun (*invasion, net, target, dan field game*). Hal tersebut diilustrasikan berdasarkan penelitian deskriptif Mitchell (2011) tentang perbedaan dalam membuat keputusan antara pemain yang berpengalaman dan pemain pemula pada olahraga sepak bola.

Studi *cross sectional* yang menerangkan perbedaan antara pemain muda ahli (sepak bola)  $n=55$  dan pemain pemula  $n=74$  dalam kemampuan membuat keputusan selama bermain. Pengambilan keputusan dilakukan terhadap dua hal, yaitu pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pemilihan teknik (*passing, bergerak dengan bola, tanpa bola, penjagaan, taling, serta merebut bola*) dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan konteks taktik *game*. Pemain ahli lebih tinggi dalam kemampuan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan berbeda ketika dilihat pada setiap level keahlian, terjadi peningkatan sesuai peningkatan umur. Penelitian kedua dilakukan oleh Fujii, dkk. (2014) tentang reaksi pemain basket pemula dan terampil terhadap antisipasi. Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa pemain yang memiliki pengalaman bergerak atau latihan akan lebih memiliki kepekaan dan kecepatan gerak.

Kenyataan dalam pendidikan jasmani telah berkembang dan dikembangkan model-model pembelajaran, tetapi hal ini masih menjadi bahan diskusi dan belum terimplementasikan sampai tingkat daerah. Salah satu model pembelajaran yang mengalami perkembangan pesat adalah model pembelajaran TGfU. Permasalahan pokok dalam penelitian ini kaitannya dengan model pembelajaran adalah sebuah keyakinan yang menyatakan model pembelajaran TGfU lebih baik dibandingkan model pembelajaran *direct* dalam mengajarkan kemampuan bermain. Berdasarkan pernyataan yang ditulis

oleh Webb (2008) menyinggung perbandingan antara pembelajaran dengan model TGfU dan model *direct* yang hanya menggunakan *drill-drill* dan mengajak siswa untuk melakukan yang seharusnya dilakukan dengan tidak menggunakan konteks *game*.

Kritikan dari aliran TGfU adalah bagaimana bisa anak akan bermain hanya bermodal latihan? Keterampilan teknik atau pembelajaran *game* yang disampaikan secara langsung memberikan solusi akan mengerdilkan perkembangan kognitif siswa. Keyakinan dari aliran yang dikritisi bahwa untuk dapat bermain dibutuhkan kematangan teknik terlebih dahulu baru kemudian diaplikasikan dalam permainan. Pada model *direct instructional* diyakini bahwa untuk mencapai sukses dalam permainan dibutuhkan kemampuan teknik yang benar. Light (2004); Blomqvist, Luhtanen, & Laakso (2001) mengemukakan bahwa: “*The traditional approach is based on analysing skills and technique seen as being fundamental fo successfull play. These tehniques are practised and developed until they are performed well enough to enable the game to be played.*” Dua keyakinan ini saling berseberangan dan mendorong orang untuk melakukan pembuktian termasuk dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan hal ini diantaranya dipaparkan berikut ini. Turner, dkk. (1999) telah melakukan rewieu terhadap penelitian yang membandingkan kedua model ini (TGfU dan *Direct*) ternyata hasilnya masih bervariasi sebagai berikut: Studi yang dilakukan oleh Mitchell dkk (2004) and Turner and Martinek (Turner dkk, 1999). Juga tidak ada perbedaan yang signifikan antara pendekatan taktik dengan teknik pada olahraga badminton French dkk (1996), *3-week study YANG ADA* (French dkk, 1996) *6-week study*. olahraga hockey (Turner, 1999) pada olahraga sepakbola pada olahraga bola voli (Griffin dkk, 2001). Penelitian-penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang sama antara kedua model pembelajaran. Penelitian berikutnya menyatakan hasil yang berbeda.

Penelitian yang menyatakan terjadi peningkatan keterampilan pada olahraga hokey

oleh (Turner dkk, 1999) menunjukkan peningkatan pada keterampilan mendribel bola untuk kedua model. Hal ini terjadi juga pada keterampilan badminton dan keterampilan bermain *6-week badminton study* (French dkk,1996)). Penelitian untuk mengetahui efek pendekatan taktik dan teknik terhadap keterampilan, pengetahuan dan bermain dalam olahraga hokey. Turner, dkk. (1999) TGfU hasilnya lebih tinggi terhadap keputusan melakukan *passing* dan pengetahuan prosedural, baik terhadap kelompok kontrol ataupun *direct*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan pada umumnya membandingkan antara TGfU dengan pendekatan teknik (*drill*) masih sedikit yang membandingkan dengan model *direct instructional*. Beberapa tahun kemudian hasil tersebut masih menunjukkan hasil yang kurang lebih sama dapat dilihat dalam penelitian Memmert & Roth (2007), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek latihan antara kelompok yang latihan bebas dengan kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU terhadap pengembangan kreativitas taktik olahraga *handball*, sepak bola dan hokey. Hasilnya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kedua pendekatan ini sampelnya.

Penelitian yang menyatakan bahwa kedua model pembelajaran TGfU dan *direct* memiliki hasil yang berbeda dilakukan oleh Blomqvist, Luhtanen & Lakso (2006). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui efek dari pendekatan tradisional dengan tradisional ditambah penayangan video. Penelitian dilakukan terhadap 30 mahasiswa dengan 11 pendekatan tradisional ditambah video, 10 metode tradisional dan 9 kelompok kontrol. Hasilnya terhadap pemahaman *game*, keterampilan dan unjuk kerja permainan. Ternyata dengan pendekatan tradisional ditambah penayangan video strategi hasilnya signifikan lebih tinggi. Balakrishnan, Rengasamy & Aman (2011) yang berjudul *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on students' Cognitive Learning Outcome*. Kesimpulan peneliti tersebut adalah *The results reveal that there was a significant difference between the TGfU approach group and the traditional skill approach group*

*students on post test score*. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post test* antara kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU dengan *Direct*.

Hasil observasi di SD 24 Kota Pontianak dalam beberapa siklus adegan pembelajaran yang dilaksanakan masih kental dengan pendekatan *direct*. Contoh, materi *passing* bawah dalam olahraga volley untuk siswa kelas 5 SD. Siswa dibariskan menjadi empat baris dan secara bergiliran melakukan *passing* bawah satu per satu yang diumpam oleh guru. Dalam diskusi dengan guru setelah pembelajaran, ketika ditanyakan pernah menerapkan model pembelajaran yang lain, guru tersebut menyatakan pernah dengar dan pernah diajarkan, tetapi model tersebut tidak pernah dilakukan. Berdasarkan pengamatan ini, cara tradisional pembelajaran masih dilakukan dan sangat melekat di sekolah. Pada pengamatan yang dilakukan selanjutnya terjadi kasus, guru olahraga menunjuk siswa agar tidak bermain pada waktu istirahat karena siswa tersebut mengaku alasan sakit ketika melakukan kegiatan pendidikan jasmani, tetapi sangat semangat bermain lempar tangkap bola ketika istirahat dan tidak menunjukkan adanya tanda-tanda bahwa siswa tersebut sakit. Berdasarkan dua kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak sebenarnya memiliki keinginan besar untuk bermain, tetapi cara ataupun model pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa kurang menikmati pembelajaran.

Beberapa paragraf di atas merupakan gambaran beberapa penelitian yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran masih memiliki variasi hasil. Ada yang menyatakan TGfU lebih baik, ada juga yang menyatakan sama. Kenyataannya TGfU telah dikenal, tetapi belum dapat diimplementasikan sampai pada PBM di sekolah-sekolah. Hal ini terjadi juga di Australia dan Hongkong menurut Australia Light (2003) dan di Cina *Yuk-kwong* (2003). Pemilihan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran merupakan permasalahan hangat, terlebih TGfU bagi siswa sekolah dasar.

Dua model pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *direct instructional* dan *Teaching game for understanding* (Metzler, 2000). Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dapat dipahami bahwa kedua model ini memiliki kemampuan untuk proses belajar mengajar teknik ataupun pemahaman konsep bermain, terlepas dari model pembelajaran lama dan baru. TGfU biasanya selalu dihadapkan dengan pendekatan tradisional yang telah mengakar pada banyak sekolah dan implementasian TGfU sulit karena guru telah tetap pada kegiatan dari permulaan menjadi guru (sistem tradisional). Bukti lebih jauh tentang kemampuan kedua model masih diperlukan.

Berdasarkan pembahasan dalam latar belakang masalah beberapa penelitian yang ada, ternyata kedua model tersebut masih memiliki pengaruh terhadap pembelajaran. Jika kedua model ini dibandingkan, maka hasilnya masih belum nyata secara berbeda. Dalam pandangan peneliti, diduga model pembelajaran TGfU akan memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran DI.

## METODE

Desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

### The Randomized Posttest-Only

Treatment TGfU	R	X	O
Control DI	R	C	O

Populasi penelitian ini adalah siswa putra kelas kelas 4, 5 dan 6 yang belum memiliki pengalaman bermain *kick ball* dari SD N 24 Pontianak Kota dan SD 56 Pontianak Utara. Jumlah populasi 193 siswa terdiri dari 90 siswa dari SD N 24 dan 103 dari SD 56 Pontianak yang terdiri dari kelas 3, 4 dan 5 (bulan Juli 2013). Penentuan kelas eksperimen kelompok TGfU dan *Direct* ditentukan dengan diundi (*random*). Berdasarkan hasil undian, SD N 24 mendapat *treatment* TGfU dan SD N 56 Pontianak Utara *Direct Instructional*. Kelompok DI berjumlah 40 siswa dan kelompok TGfU 40 siswa.

Data dikumpulkan dengan menggunakan tes observasi terhadap pemahaman konsep ber-

main keterampilan bermain *kick ball* (GPAI). Analisis data dengan menggunakan teknis analisis uji t. Sebelum menganalisa data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas, uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 0.05. Perhitungan dilakukan dengan SPSS. Hasil perhitungan diperoleh sig Kolmogorov-Smirnov untuk TGfU dan DI adalah 0.200 yang menunjukkan bahwa signifikansi setiap variabel lebih besar dari 0.05 (sig. hitung > 0.05) sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji homogenitas varian menggunakan Anova dengan signifikansi 0.05. Ho: kedua kelompok memiliki rerata nilai yang sama. Ha: kedua kelompok memiliki rerata nilai yang berbeda. Kreteria keputusan: jika sig > 0.05 kedua kelompok dinyatakan memiliki varian yang sama. Berdasarkan pada hasil analisis di atas diperoleh sig hasil analisis Varian 0.193 > 0.05 sehingga mengindikasikan varian antarkelompok sama. Dengan kata lain, pasangan data setiap kelompok homogen.

### Uji Hipotesis

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif**

	model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor	TGFU	40	3.8638	1.72537	.27280
	DI	40	4.3665	1.69829	.26852

**Tabel 2. Hasil Uji t**

	Equal variances assumed
F	.027
Sig.	.869
df	78

Berdasarkan hasil uji prasarat dalam analisa data, data disimpulkan normal dan homogen. Berikutnya dilakukan analisis uji dengan uji t *test*.

Berdasarkan perhitungan uji t, diperoleh harga signifikansi hitung 0.869. Berdasarkan

pada hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa kedua model pembelajaran memiliki hasil rerata yang tidak berbeda terhadap pemahaman konsep bermain. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran untuk kepentingan pemahaman konsep bermain dalam hasil penelitian ini memiliki hasil yang sama ketika menggunakan *fieldgame* sebagai media olahraga yang dipergunakan.

### Pembahasan

Hipotesis yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGfU akan memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran DI ternyata ditolak. Hasil penelitian dilihat dari besarnya rerata menunjukkan pemahaman konsep bermain model pembelajaran DI hasilnya lebih besar, namun demikian setelah diuji secara statistik perbedaan rerata ini tidak signifikan.

Hasil analisis ini kurang sesuai dengan tujuan dan karakteristik dari kedua model yang memberikan pesan bahwa model pembelajaran TGfU akan lebih meningkatkan kemampuan pemahaman bermain dengan desain “*game – teach – game*” yang memaksa siswa agar berpikir memecahkan setiap masalah. Model DI diasumsikan kurang tepat untuk pembelajaran siswa seperti kritik yang dilakukan oleh Evans (2006) menyatakan bahwa *Players cannot develop problem solving ability, embodied understanding and immediate skill responses to the dynamics of games without experience of learning within game-like situations.*

Hasil penelitian ini juga dapat dipahami sebagai penggunaan model pembelajaran, baik itu TGfU ataupun *Direct Instructional* memiliki pengaruh yang sama. Dalam pandangan peneliti, pengaruh yang sama adalah pengaruh yang baik. Hal ini dimaksudkan bahwa kedua model ini dapat dipergunakan dan memiliki kemampuan yang sama untuk mengajarkan pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar bermain.

Pemahaman konsep bermain merupakan representasi dari penguasaan teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Dengan demikian, siswa akan bergerak atau

tidak bergerak, ketika bergerak dengan cara (teknik) apa dan bagaimana bergerak merupakan perwujudan dari pemahaman konsep bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran, baik itu TGfU ataupun DI pengaruhnya tidak berbeda atau sama terhadap penguasaan konsep bermain yang dites dengan GPAI.

Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa TGfU dapat meningkatkan performa (McNeill, dkk., 2011; Gubacs-Collins, 2007; French, dkk. 1996; dan Blomqvist, Lutanen & Laakso, 2001), hasil TGfU dapat meningkatkan pemahaman konsep bermain. Penelitian berikutnya dilanjutkan dengan hasil TGfU lebih baik dibandingkan dengan teknik (Turner dkk, 1999). Penambahan strategi dalam *direct* menunjukkan kemampuan yang meningkat, (Blomqvist, Luhtanen & Laakso, 2001). Ada perbedaan yang signifikan antara TGfU dan *skill* (Balakrishnan, Rengasamy & Aman, 2011). Turner dkk, (1999) melakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat TGfU dibandingkan dengan pendekatan teknik. Dengan menggunakan olahraga hokey 15 kali pertemuan masing-masing 45 menit. Kelompok TGfU lebih tinggi dalam skor membuat keputusan *passing*, pengetahuan dan prosedural dibandingkan dengan kelompok kontrol. Blomqvist, Luhtanen & Laakso (2001), dilakukan penelitian untuk membandingkan antara pendekatan tradisional dan tradisional dengan tambahan strategi, 11 siswa tradisional ditambah dengan strategi, 10 orang dengan tradisional dan 9 siswa tradisional. Hasil penelitian menunjukkan terhadap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan melakukan *service* kelompok yang ditambah dengan strategi hasilnya meningkat.

Balakrishnan, Rengasamy, dan Aman (2011) mengatakan, “*Effect of teaching game for understanding approach on students cognitive learning outcome. Studi quasi eksperimen non equivalent pretest-posttest control group desain.*” Anak sekolah dasar umur 10 tahun dengan *randum assignment* untuk pembagian kelompok. Menerima TGfU dan tradisional. Tes dengan menggunakan GPAI dalam permainan *3 on 3 hand ball*. Hasil penelitian menunjuk-

kan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pendekatan TGfU dengan *skill*.

Hasil-hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model pendekatan taktik memiliki pengaruh, meningkatkan kemampuan bermain, keterampilan (*skill*), motivasi, pemahaman. Hasil penelitian di atas cenderung positif ataupun mendukung bahwa model pembelajaran TGfU memiliki hasil yang positif dan beberapa penelitian menunjukkan hasil yang lebih baik.

Meskipun hasil pada penelitian yang dilakukan tersebut di atas hasilnya model TGfU akan meningkatkan motivasi, kesenangan yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan bermain. Namun demikian, hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian berikut menjelaskan bahwa TGfU memiliki pengaruh yang sama jika dibandingkan dengan DI. Hasil ini sama dengan sejumlah penelitian yang telah dilakukan di antaranya oleh Graham dkk (1996) dengan dua penelitian yang sama, yaitu 3 minggu dan dilanjutkan menjadi 6 minggu dalam olahraga bulu tangkis. Peneliti ingin mengetahui pengaruh 3 dan 6 minggu pembelajaran dengan taktik, *skill* dan kombinasi keduanya terhadap kemampuan bermain bulutangkis siswa kelas 9. Hasil dari kedua penelitian menunjukkan bahwa dalam penelitian sebelumnya 3 minggu belum memberikan efek yang berbeda pada keterampilan bermain. Pada perpanjangan dari 3 minggu ke 6 minggu. Kelompok *skill* menunjukkan kemampuan pengambilan keputusan sama baiknya meskipun tidak menerima pembelajaran taktik yang sama. Psotta & Martin (2011) tidak ada di daftar pustaka Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dua model kombinasi taktik dan teknik terhadap perkembangan pengambilan keputusan dan eksekusi bola selama permainan sepak bola atlet putri umur 20 tahun latihan 5 minggu 90 menit. Sebelum dilakukan *treatment*, terlebih dahulu dilakukan pengamatan dengan rekaman dan tes tambahan tes keterampilan *skill* sepak bola. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indeks *skill* eksekusi setelah menerima perlakuan di antara keduanya mengalami peningkatan sesudah perlakuan. Hal yang sama juga terjadi

pada indeks pengambilan keputusan mengalami peningkatan yang signifikan setelah *treatment*.

Penelitian lain dilakukan oleh Nevert, Rovengo, & Babiarz (2001) tentang pengaruh 12 pertemuan terhadap pengetahuan taktik, dan keterampilan gerak siswa. Diduga taktik akan lebih baik dibandingkan dengan tradisional. Hal yang menjadi catatan dalam penelitian ini adalah ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada ketiga kelompok dengan kelompok yang paling rendah mengalami peningkatan yang paling tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tinggi. Peneliti berkesimpulan bahwa dengan 12 kali pertemuan telah dapat meningkatkan kemampuan bermain. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok dengan menggunakan pendekatan taktik dan teknik sama-sama mengalami peningkatan baik pada kemampuan pengambilan keputusan ataupun pada keterampilan mengeksekusi.

Berdasarkan pada perbandingan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu, jika ditelaah dari penelitian ini ada perbedaan yang cukup mendasar sehingga hasil penelitian ini berkesimpulan sama. Salah satu penyebabnya adalah dalam penelitian ini tidak ada *pretest*. Dengan desain penelitian yang hanya menggunakan *post tes* saja maka tidak dapat melihat kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan. Namun demikian, dengan hasil yang menyatakan bahwa kedua model pembelajaran menghasilkan skor pemahaman konsep bermain yang sama, hal ini mengindikasikan bahwa kedua model pembelajaran (TGfU dan DI) memiliki pengaruh yang sama. Alasan penegasan hasil ini berdasarkan pada fakta kenyataan di lapangan semua siswa belum satupun dari siswa yang tahu dan pernah bermain *filedgame kickball* yang menjadi perlakuan dalam penelitian ini sehingga kemampuan siswa baik kelompok TGfU maupun *Direct* memiliki kondisi yang sama yaitu sama-sama baru mengenal bermain *filedgame kickball*.

Hal tersebut diperkuat oleh Mitchel & Collier (Fisette dkk, 2010), yaitu bahwa *field game* dapat menjadi pilihan untuk sekolah dasar, salah satu alasannya seperti yang diungkapkan

kan “*Striking/fielding and target games have less "flow" and a slower pace compared to invasion and net/wall games, which decreases the level of tactical complexity in them*”. Hal ini dapat dipahami bahwa *fieldgame* memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah levelnya dibandingkan dengan *invasion game*. Alasan kedua model pembelajaran TGfU menggunakan “*format game teach game*”. Dalam format ini terdapat *teach* yang terdapat pembelajaran *drill* (baik teknik ataupun taktik) dan diakhir pembelajaran selalu diakhiri dengan *game*. Pembelajaran *drill* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berulang-ulang, sehingga pemahaman tentang teknik terakomodasi dalam proses pembelajaran dalam kerangka memenuhi kebutuhan taktik.

Selain terdapat *drill* dalam model pembelajaran TGfU selalu diakhiri dengan *game*. Pada saat melakukan aktivitas *game* siswa di kondisikan dalam suasana yang menyenangkan dan kompetisi sehingga siswa dapat melakukan dua hal sekaligus yaitu belajar sambil bermain serta siswa akan bersungguh-sungguh melakukan aktivitas *game* karena adanya persaingan untuk menjadi pemenang. Hal ini juga sesuai dengan tujuan dari TGfU adalah mendorong pemain atau siswa untuk menjadi lebih menyadari taktik dan membuat keputusan yang baik selama dalam permainan. Siswa dibawa pada suasana untuk berfikir secara strategi tentang konsep bermain dan mengembangkan keterampilan dalam kontek yang nyata dan hal yang lebih penting adalah berolahraga dengan senang.

Sementara itu dalam pembelajaran DI dengan format *Warm-up, Technique drills, Game, Warm down*, dan secara operasional dilaksanakan dalam eksperimen terdapat *drill* teknik yang diakhiri dengan permainan dan dilakukan secara berkesinambungan dari hari pertama ke hari terakhir. Proses *game* pada hari akhir pelajaran dan disambung ketika diadakan review pada pertemuan berikutnya kemudian dilakukan *drill* untuk mematangkan teknik yang akan dipergunakan untuk bermain dan pada akhir pembelajaran siswa bermain.

Hal ini juga di dukung dengan adanya keuntungan dalam pembelajaran DI, yaitu: (1)

terdiri atas serangkaian pembelajaran yang memuat pembelajaran teknik dan keterampilan, sehingga siswa akan menguasai teknik dan keterampilan lainnya seperti taktik; (2) guru menentukan tentang keterampilan, dan pembelajaran terpusat pada proses transfer pengetahuan kepada siswa; (3) siswa pada akhirnya ditempatkan pada penilaian apakah mendapat skor yang tinggi atau rendah terhadap capaian belajar sehingga dapat mendorong siswa untuk bersungguh-sungguh agar untuk mendapatkan skor yang tinggi; (4) guru sangat menekankan agar siswa berusaha untuk tampil bagus; (5) siswa berperanserta dengan aktivitas pengenalan (biasanya demonstrasi), kemudian sejumlah latihan *drill* yang di desain untuk mendorong agar terjadi penguasaan yang tinggi, dan *game* dimainkan sebagai puncak dari pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan yang ada di atas, baik model pembelajaran TGfU maupun DI ternyata pada akhir proses penelitian, pemahaman terhadap konsep bermain dan keterampilan gerak dasar hasilnya sama. Hal ini di terjadi karena ada beberapa poin pokok yang terkandung baik TGfU dan DI sama. Pertama, pada pembelajaran TGfU siswa bersungguh-sungguh melakukan aktivitas *game* karena perasaan senang dan bersaing untuk menang, sedangkan di pembelajaran DI siswa bersungguh-sungguh untuk mencapai skor yang tinggi. Kedua, baik pembelajaran TGfU maupun DI sama-sama terdapat *drill* sehingga penguasaan suatu keterampilan terakomodasi dengan baik. Ketiga, baik TGfU maupun DI sama-sama terdapat *game* sehingga dalam pembelajaran terdapat variasi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik pembelajaran TGfU maupun DI menghasilkan pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar hasilnya sama. Hal ini berarti baik pembelajaran TGfU maupun DI sama-sama dapat diterapkan di SD. Mengingat selama ini model pembelajaran TGfU jarang di gunakan di SD, dengan melihat hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa model pembelajaran TGfU sebagai model pembelajaran yang baru dapat diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

## PENUTUP

Berdasarkan uji hipotesis statistik dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut. Secara keseluruhan pemahaman konsep bermain antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGfU dan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran *direct instructional* memiliki hasil sama.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih secara khusus penulis ucapkan kepada Prof. Dr. Adang Suherman, Prof. Dr. Sukadiyanto, Dr. Yudi Hendrayana yang dengan sabar memberikan arahan dalam penelitian yang peneliti lakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Balakrishnan, M., Rengasamy S & Aman, M.S. 2011. *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome*. World Academy of Science, Engineering and Technology Vol:5 2011-05-20.
- Blomqvist, M., Luhtanen, P & Laakso, L. 2001. "Comparison of Two Types of Instruction in Badminton". *Journal of Physical Education*. Volume 6, Issue 2 European.
- Blomqvist, M., Luhtanen, P & Laakso, L. 2001. "Comparison of Two Types of Instruction in Badminton". *Journal of Teaching in Physical Education*. 1996, Vol. 15 No. 4 pp. 439-463 .
- Bunker, et.all. 1996. *Teaching Games for Understanding: Evolution of a model*. <http://search.proquest.com/docview/215770101?accountid=13771>
- Copel & Susan. 2001. *Issues in Physical Education*. Canada. Routledge Falmer.
- Evans, J. 2006. "Developing a Sense of the Game: Skill, Specificity and Game Sense in Rugby Coaching". *Asia Pacific Conference on Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. Sydney: University of Sydney, Australia.
- Fisette dkk 2010. "Frameworks for Diagnosing Student Performance Problems in Striking/Fielding and Target Games." *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*.
- French, K. E., et, al. 1996. "The Effects of A 3-Week Unit of Tactical, Skill, or Combined Tactical and Skill Instruction on Badminton Performance of Ninth-Grade Students." *Journal of Teaching in Physical Education*
- French, K. E., et, al. 1996. "The Effects of A 6-Week Unit of Tactical, Skill, or Combined Tactical and Skill Instruction on Badminton Performance of Ninth-Grade Students". *Journal of Teaching in Physical Education*. 1996. Vol. 15 No. 4 pp. 439-463.
- Fujii, et.all. 2014. "Reaction to Changing Directions for Skilled Basketball Defenders but not Linked with Specialised Anticipation". *Superior*. Volume 14, Issue 3, Pages 209-216.
- Griffin, L. L., et,al. 2001. "Middle School Student's Conceptions of Soccer: Their Solutions to Tactical Problems". *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(4), 324-340.
- Gubacs-Collins, Gubacs-Collins. 2007. "Implementing a Tactical Approach through Action Research". *Physical Education & Sport Pedagogy*. Volume 16, Issue 1.
- Graham, Kathy C., S. Dee Ellis, Cynthia D. Williams, Eun Chang Kwak, & Peter Werner. 1996. *Articles High-and Low-Skilled Target Students' Academic Achievement and Instructional Performance in a 6-Week Badminton Unit*.



- Light, R. 2003. "A Snap Shot of Pre-Service and Beginning Teachers' Experiences of Implementing TGfU". *Proceedings of the 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. University of Melbourne, Australia.
- Light, R. 2004. "Coaches' Experiences of Game Sense: Opportunities and Challenges". *Physical Education and Sport Pedagogy*. Vol. 9. No. 2. 2004.
- Metzler. 2000. *Instructional Models for Physical Education*. Allyn & Bacon. Massachusetts.
- McNeill, Michael Charles; Fry, Joan Marian; Hairil, Johari. 2011. "Motivational Climate in Games Concept Lessons". *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance* 6. 1 34-39.
- Memmert, D & Roth, K. 2007. *The Effects of Non-Specific And Specific Concepts on Tactical Creativity in Team Ball Sports*. <http://search.proquest.com.ezproxy.ugm.ac.id/docview/196850932/139FC74DE6DA759AAE/3?accountid=13771>. Diunduh 20 September 2014.
- Mitchell, S. 2011. "Differences in Decision-Making Development between Expert and Novice Invasion Game Players". *Perceptual and Motor Skills*, 2011, 112, 3, 871.
- Nevett, M., Rovegno, I., Babiarz, M., & McCaughtry, N. 2001. "Changes in Basic Tactics and Motor Skills in an Invasion-Type Game After a 12-Lesson Unit of Instruction." *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(4), 352-369.
- Psotta, Rudolf, Andrew Martin. 2011. "Changes in Decision Making Skill and Skill Execution In Soccer Performance: The Intervention Study". *Acta Univ. Palack Olomuc., Gymn.* 2011, Vol. 41, No. 2.
- Turner, Adrian P ; Martinek, Thomas J. 1999. *An Investigation Into Teaching Games for Understanding: Effects on Skill, Knowledge, and Game Play*. <http://search.proquest.com.ezproxy.ugm.ac.id/docview/218538753/13838AA808D22CF50FA/1?accountid=13771>.