

Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran *teaching game for understanding*

Efforts to improve football learning outcomes through the teaching game for understanding learning model

Aldi Muhamad Pauzi¹, Asep Angga Permadi^{2*}, Z. Arifin³, Mochamad
Ishak⁴, Ricky Fernando⁵

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan,
Universitas Garut, Garut, Jawa Barat, Indonesia.

⁴STKIP Pasundan, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

⁵Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia.

*Correspondence: angga15@uniga.ac.id

Received: 11/09/2023; Accepted: 17/09/2023; Published: 17/09/2023

Cara penulisan rujukan: Pauzi, A. M., Permadi, A. A. Arifin, Z., Ishak, M., & Fernando, R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran *teaching game for understanding*. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. 3, no. 2, 74-83.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU). Siklus *classroom action research* yang digunakan sebanyak 3 kali. Sebanyak 20 peserta didik (putra= 13 dan putri= 7) kelas V SDN 3 Lebakjaya Kabupaten Garut tahun ajaran 2021/2022 menjadi subjek penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan *dribbling* dan tes pemahaman berupa soal yang berisi 26 pertanyaan. Pengolahan data menggunakan deskriptif statistic dan persentase. Hasil menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ranah keterampilan *dribbling* pada siklus I mencapai 70%, meningkat pada siklus II mencapai 80%, dan meningkat pada siklus III mencapai 100%. Sedangkan ketuntasan pada ranah pengetahuan materi *dribbling* sepakbola pada siklus I mencapai 65%, meningkat pada siklus II sebesar 85%, dan meningkat pada siklus III sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola peserta didik.

Kata-kata kunci: pembelajaran berbasis taktis; *teaching game for understanding*; hasil belajar *dribbling* sepakbola.

Abstract

This research aims to analyze improving soccer *dribbling* learning outcomes through the application of the *teaching game for understanding* (TGfU) learning model. The *classroom action research* cycle was used 3 times. A total of 20 students (boys = 13 and girls = 7) in class V of SDN 3 Lebakjaya, Garut Regency for the 2021/2022 academic year were the research subjects. The instruments used are a *dribbling* skills test and an understanding test in the form of questions containing 26 questions. Data processing uses descriptive statistics and percentages. The results show that the completeness of students' learning outcomes in the domain of *dribbling* skills in cycle I reached 70%, increased in cycle II to 80%, and increased in cycle III reached 100%. Meanwhile, completeness in the realm of knowledge of football *dribbling* material in cycle I reached 65%, increased in cycle II by 85%, and

increased in cycle III by 100%. So it can be concluded that the application of the TGfU learning model has succeeded in improving students' football dribbling skills and understanding.

Keywords: *tactical-based learning; teaching games for understanding; results of learning soccer dribbling.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani seharusnya mulai ditanamkan sejak usia kanak-kanak, karena pendidikan jasmani mempunyai peran dan pengaruh yang besar terhadap perkembangan fisik dan psikis anak. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang di dapat melalui aktivitas fisik dan bertujuan dalam mengolah kebugaran jasmani, kemampuan motorik, sikap, kecerdasan berpikir, emosial, serta pengetahuan dalam menerapkan perilaku hidup sehat dan aktif (Jayul & Irwanto, 2020). Anak sekolah dasar berada pada usia kritis dalam menentukan pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik serta gerak sehingga penting dalam memproyeksikan pembentukan individu yang berkualitas di masa yang akan datang. Untuk itu, pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dalam kehidupan yang secara tidak langsung menjadi sebuah acuan pendidikan yang dimana mengajarkan tentang cara untuk hidup sehat serta mengajarkan tentang bagaimana untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan motorik dari usia dini sampai dewasa.

Sepakbola yaitu olahraga yang paling populer dan berkembang di setiap kalangan masyarakat. Sepakbola merupakan satu permainan olahraga bola besar dan dimainkan oleh dua tim serta tiap pemain beranggotakan 11 orang dan bertujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan serta di mainkan dalam lapangan berbentuk persegi panjang (Utama, n.d. 2015). Pembelajaran sepakbola memiliki kompleksitas gerakan yang sangat menuntut keterampilan (Permadi *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran sepakbola siswa harus mempunyai kemampuan dalam menguasai permainan, dengan mempelajari teknik dasar *dribbling* sepakbola yang diperlukan dalam permainan sehingga memudahkan siswa dalam melakukan berbagai pola gerak yang dilakukan. Banyak teknik dasar yang harus dimiliki siswa diantaranya adalah *passing*, *control*, *heading*, *shooting*, dan *dribbling*.

Dalam olahraga sepakbola seseorang dikatakan mahir bermain bilamana menguasai teknik-teknik dalam sepakbola salah satunya *dribbling*. Permainan sepakbola memberikan manfaat kepada pemain pada aspek kesehatan fisik, mental, kecerdasan, keterampilan sosial, kerjasama, dan kedisiplinan (Fernando & Fermadi, 2021). *Dribbling* adalah kemampuan dalam menguasai bola untuk dibawa ke suatu tempat dengan menggunakan berbagai teknik dasar menggiring yang bertujuan untuk menghindari gangguan atau hadangan lawan serta mengatur gerak dan memainkan tempo permainan (Afdal, 2019). *Dribbling* juga merupakan keterampilan dasar dalam menguasai bola ketika bergerak, berdiri, dan berlari sebagai salah satu teknik dasar sepakbola (Sultanengtyas *et al.*, 2018). Kemampuan pemain dalam menggiring bola dapat menjadi tolok ukur seseorang memiliki keterampilan baik dalam permainan sepakbola (Taufik *et al.*, 2019). Terdapat banyak masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran sepakbola, seperti kurangnya penguasaan siswa terhadap keterampilan *dribbling*, sebagian besar siswa belum menguasai sepenuhnya tehnik *dribbling* dengan benar, yang disebabkan karena kurangnya latihan tehnik dasar permainan sepakbola, serta minimnya sarana dan prasarana di sekolah yang mampu mendukung pembelajaran guna meningkatkan keterampilan *dribbling* untuk lebih baik lagi.

Berdasarkan obervasi yang telah dilakukan di lapangan sebagian besar siswa belum menguasai keterampilan yang baik dalam teknik dasar permainan sepakbola, khususnya

dalam keterampilan dan pemahaman *dribbling* pada permainan sepakbola. Siswa masih terkesan kurang berminat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sepakbola dan aktivitas gerak yang dilakukan siswa terasa kurang maksimal, gerakan yang ditampilkan siswa kurang baik dari segi koordinasi gerakan kaki masih kaku, kontrol bola yang kurang dan ketika melakukan gerakan keterampilan berlari, menggiring bola, melompat, melempar serta menangkap bola terlihat tidak optimal, dan teknik yang digunakan juga kurang baik. Pada proses pembelajaran sepakbola peserta didik terlihat kesulitan dalam melakukan berbagai teknik dasar sepakbola dalam situasi permainan, kesulitan yang sering terlihat adalah saat peserta didik membongkar pertahanan tim lawan, selain itu, peserta didik juga masuk belum melakukan penempatan posisi yang tepat dan strategis tanpa bola ketika pemain lain menguasai bola (Suhari, 2017). Akibat dari kondisi di atas aktivitas gerak dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sepakbola menjadi kurang baik sehingga dapat berpengaruh terhadap keterampilan *dribbling* sepakbola siswa.

Pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut, dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* pada permainan sepakbola. Upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* dapat dilakukan dengan cara melakukan pendekatan taktis berbasis TGfU dengan penekanan pada keaktifan gerak siswa dalam bentuk permainan serta keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang terbukti bahwa siswa menjadi lebih baik dalam memahami serta menguasai teknik dasar *dribbling* pada pembelajaran sepakbola, begitupun siswa menjadi antusias dan termotivasi (Sultanengtyas et al., 2018). Bukti lainnya adalah penelitian oleh Suhari (2017) menyebutkan bahwa pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan bermain sepakbola peserta didik. Berdasarkan uraian para peneliti tersebut bahwa dengan melakukan pendekatan pembelajaran taktis dapat mempengaruhi keaktifan gerak dan minat siswa dalam pembelajaran sepakbola sehingga dapat meningkatkan keterampilan keterampilan *dribbling* menjadi lebih baik lagi.

Pendekatan taktis dikatakan sebagai model pendekatan yang baik dalam mempengaruhi keterampilan siswa. Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menggabungkan antara taktik dan keterampilan dalam konteks permainan olahraga yang berorientasi dalam membangun motivasi dan minat siswa sebagai suatu struktur permainan (Rokhayati et al., 2016). Dalam pendekatan taktis terdapat *Teaching Games For Understanding* (TGfU) adalah sebuah metode pendekatan taktik permainan untuk dapat dipahami siswa sebagai pelaksanaan teknis pada keterampilan, dengan mempelajari teknik keterampilan sepakbola terhadap situasi bermain di lapangan (Suhartoyo et al., 2019). Dengan demikian melalui pendekatan pembelajaran taktis berbasis TGfU, suasana pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi sekaligus merangsang minat siswa dalam pembelajaran sehingga dengan seiring aktivitas gerak yang dilakukan siswa dapat merangsang peningkatan dalam keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola.

METODE

Metode penelitian yaitu sebuah cara yang dilakukan peneliti dalam memecahkan masalah yang diungkap dengan sebuah jawaban ilmiah, terstruktur, dan terorganisir (Sugiyono, 2015). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian guru atau kolaborasi guru dengan peneliti yang berupaya memperbaiki kualitas proses

pembelajaran dengan cara mengembangkan metode dan strategi sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Rusydan, 2020). Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sekaligus guru untuk kelas yang menjadi subjek penelitian. Siklus PTK dilakukan sesuai gambar 1 sebagai berikut.

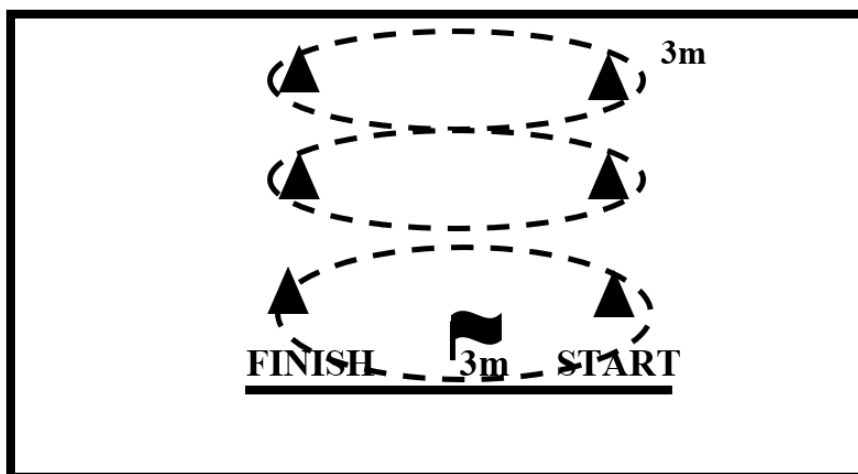


Gambar 1. Siklus PTK
(Sumber: Suhari, 2017).

Fokus PTK adalah membuat solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas yang sedang diajar. Pendekatan penelitian yang berlaku dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Data-data angka yang didapatkan dari hasil belajar peserta didik menjadi bukti dari peningkatan kualitas pembelajaran dari aspek *outcome*. Hasil belajar tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk mengungkap proses penyelesaian masalah sehingga dapat dijelaskan makna proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* siswa dalam pembelajaran sepakbola.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini berlaku pada subjek penelitian yang sama, yaitu seluruh siswa kelas V SDN 3 Lebakjaya tahun ajaran 2020/2021. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak ada kelas *parallel* di kelas V.

Pengumpulan data merupakan tahapan mengumpulkan data terkait penelitian agar didapatkan hasil dari permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara tes untuk mengukur keterampilan menggiring bola. Sedangkan untuk mengukur pengetahuan peserta digunakan tes pengetahuan. Instrumen penelitian berupa tes *dribbling* dilakukan dengan cara peserta menggiring bola dalam lintasan sesuai gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Lapangan tes menggiring
Sumber: Nurhasan (2017)

Dari tes keterampilan *dribbling* akan didapat data berupa waktu tempuh. Tes pemahaman menggunakan angket yang mengukur 5 aspek pengetahuan yaitu: (1) aspek menginterpretasi (item 1-6); (2) aspek merangkum (item 7-12); (3) aspek paraphrase (item 13-18); (4) aspek mengklasifikasi (item 19-24); dan (5) aspek memaparkan (item 26-30). Berdasarkan uji validitas terdapat 4 item tidak valid yaitu item 6, 9, 22, dan 27, sehingga hanya sebanyak 26 item yang memiliki validitas dengan r-hitung sebesar 0.459-0.861, r-tabel sebesar 0.444. Besar r-hitung > r-tabel, sehingga 26 item dinyatakan layak untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait dengan materi *dribbling*. Selain itu, uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach's* sebesar 0.917 > 0.7 berarti telah memenuhi keajekan instrumen (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Analisis data menggunakan persentase berupa rumus membandingkan nilai yang didapat dengan nilai maksimal dikali 100% (Ferdiansyah, 2016). Setelah didapatkan skor individu dari hasil tes, kemudian di kategorikan sebagai berikut.

Tabel 1. Penentuan kategori nilai yang didapat peserta didik

| Ranah | Ketentuan interval | Kategori |
|--------------------------------------|--|---------------|
| Pengetahuan | Nilai $\geq M + 1 \text{ SD}$ | Baik |
| | $M - 1 \text{ SD} \leq \text{Nilai} < M + 1 \text{ SD}$ | Cukup |
| | Nilai $< M - 1 \text{ SD}$ | Kurang |
| Keterampilan (Waktu satuan detik) | Nilai $< M - 1.5 \text{ SD}$ | Sangat Baik |
| | $M - 1.5 \text{ SD} < \text{Nilai} < M - 0.5 \text{ SD}$ | Baik |
| | $M - 0.5 \text{ SD} < \text{Nilai} < M + 0.5 \text{ SD}$ | Cukup |
| | $M + 0.5 \text{ SD} < \text{Nilai} < M + 0.5 \text{ SD}$ | Kurang |
| | Nilai $\geq M + 1.5 \text{ SD}$ | Sangat Kurang |

Dengan diperolehnya data, kemudian dilakukan analisis data yang bertujuan dalam membuat sebuah kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan. Analisis sebuah data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase capaian hasil belajar.

HASIL

Perencanaan dilakukan dengan bantuan guru PJOK lain yang ada di sekolah. Bentuk hasil dari perencanaan adalah RPP yang disusun berdasarkan hasil pengamatan dalam menemukan masalah (Rusydian, 2020). Isi RPP selanjutnya didiskusikan bersama ahli (dosen) dan praktisi (guru PJOK) untuk menentukan kelayakan RPP. Isi telah sesuai selanjutnya disahkan oleh kepala sekolah tanda bahwa perencanaan telah layak diberikan kepada peserta didik.

Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pembelajaran dimulai dengan pendahuluan, inti, dan penutup. TGfU dilaksanakan paling banyak di bagian inti pembelajaran. Tahap akhir pembelajaran pada setiap pertemuan dilakukan pengukuran keterampilan *dribbling* dan pengetahuan.

Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran mulai dari perilaku peserta didik dan hasil yang dicapai oleh peserta didik. Bahan pengamatan yang dijadikan dasar keberhasilan pelaksanaan TGfU dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dijelaskan dalam 2 aspek yaitu aspek pengetahuan

dan keterampilan sesuai judul penelitian ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar berupa keterampilan dan pengetahuan *dribbling* permainan sepakbola siswa kelas 5 di SDN 3 Lebakjaya. Hasil analisis hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan *dribbling* sepakbola ada dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil belajar ranah pengetahuan peserta didik pada siklus I, II, dan III

| No | Kelas Interval | Kategori | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
|--------------|------------------|----------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|
| | | | F | % | F | % | F | % |
| 1 | $X \geq 85$ | Baik | 5 | 25% | 8 | 40% | 8 | 40% |
| 2 | $68 \leq X < 85$ | Cukup | 11 | 55% | 11 | 55% | 12 | 60% |
| 3 | $X < 68$ | Kurang | 4 | 20% | 1 | 5% | 0 | 0% |
| Total | | | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% |

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa peningkatan terjadi dimana kategori baik dari siklus I sebesar 25% menjadi 40% di siklus II dan III. Kategori cukup meningkat dari siklus I dan II sebesar 55% menjadi 60% di siklus III. Kategori kurang menurun dari 20% di siklus I menjadi 5% di siklus II dan menjadi 0% di siklus III.

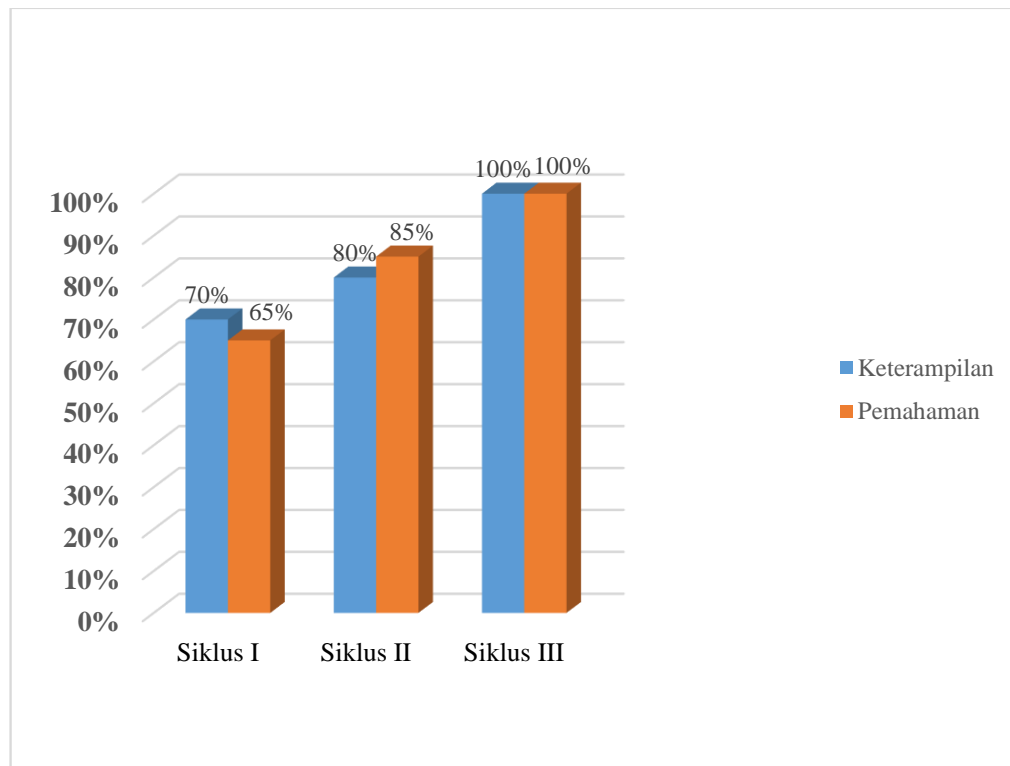
Pengamatan hasil belajar peserta didik selanjutnya dilakukan pada aspek keterampilan. Hasil analisis keterampilan *dribbling* sepakbola peserta didik terdapat dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar ranah keterampilan peserta didik pada siklus I, II, dan III

| No | Kategori | Interval | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
|--------------|---------------|---------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|
| | | | F | % | F | % | F | % |
| 1 | Sangat Baik | $X < 18,86$ | 1 | 5% | 4 | 20% | 6 | 30% |
| 2 | Baik | $18,86 < X < 23,07$ | 6 | 30% | 5 | 25% | 6 | 30% |
| 3 | Cukup | $23,07 < X < 27,28$ | 7 | 35% | 7 | 35% | 8 | 40% |
| 4 | Kurang | $27,10 < X < 31,15$ | 4 | 20% | 4 | 20% | 0 | 0% |
| 5 | Sangat Kurang | $X > 31,49$ | 2 | 10% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Total | | | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% |

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan perkembangan keterampilan peserta didik pada siklus I masih ada sebanyak 10% peserta didik masuk dalam kategori sangat kurang menurun di siklus II dan III menjadi 0%. Begitu pula dalam kategori kurang, sebanyak 20% pada siklus I dan II menurun di siklus III menjadi 0%. Kategori cukup pada siklus II sebesar 35% pada siklus III naik menjadi 40%. Kategori baik di siklus I sebesar 30%, turun menjadi 25% di siklus II, dan naik menjadi 30% di siklus III. Pada kategori sangat baik siklus I sebesar 5%, naik menjadi 20% di siklus II, dan naik menjadi 30% di siklus III.

Berdasarkan temuan tersebut nilai ketuntasan peserta didik dari siklus I, II, dan III tiap aspek pengukuran dapat dianalisis sehingga didapat visualisasi data seperti dalam gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram ketuntasan persiklus

Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan keterampilan siswa setelah di berikan pembelajaran *dribbling* sepakbola melalui pendekatan taktis berbasis TGfU. Pada siklus I tingkat keterampilan siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang di peroleh dari 20 orang masih terdapat, 4 (20%) waktu kurang dari 31,05; sampai 27,10; kategori Kurang dan 2 (10%) waktu lebih dari 31,49; dengan kategori Sangat Kurang. Dengan persentase ketuntasan 70%. Pada siklus II terdapat peningkatan yang baik, kategori Kurang dengan rentang waktu 27,10 sampai 31,49 (20%) terdapat 4 orang dan Sangat Kurang sudah tidak muncul. Dengan persentase ketuntasan sebesar 80% Sedangkan pada siklus ke III terdapat peningkatan yang lebih baik dari siklus sebelumnya karena siswa dengan kategori Kurang dan Sangat Kurang sudah tidak muncul, dengan persentase ketuntasan 100%. Mengacu pada data di atas dapat di simpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan siswa dari setiap siklus menjadi lebih baik dari siklus I, Siklus II, dan siklus III.

Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa setelah di berikan pembelajaran *dribbling* sepakbola melalui pendekatan taktis berbasis TGfU. Hasil tes pemahaman pada siklus I dari 20 orang siswa terdapat 13 orang tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas dengan nilai rata – rata sebesar 77, dan presentase ketuntasan siklus I sebesar 65% serta masih belum mencapai persentase standar ketuntasan klasikal >85%. Sedangkan pada siklus ke II nilai pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan baik di lihat dari 20 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran terdapat 17 orang siswa tuntas dan 3 orang siswa belum tuntas dengan nilai rata rata 82 serta persentase klasikal sebesar 85%, serta telah memenuhi standar klasikal yang di tentukan >85%. Dalam hasil pembelajaran pada siklus III telah memenuhi target peneliti dari 20 orang siswa semuanya tuntas dengan nilai rata – rata 84, serta persentase ketuntasan 100%.

Proses refleksi dilakukan pada tiap siklus berakhir. Didapatkan bahwa ketuntasan peserta didik dari siklus I, II, dan III memiliki *trend* naik. Sehingga perbaikan dilakukan pada

proses berupa semakin intensif guru dalam memberikan permainan taktis sehingga perkembangan keterampilan dan pengetahuan menjadi seimbang.

DISKUSI

Temuan penelitian yang paling menarik adalah perkembangan pengetahuan dan keterampilan berjalan selaras mulai pada siklus I, II, dan III. Nampaknya pembelajaran berbasis TGfU memberikan proporsi seimbang dari proses berpikir dengan eksekusi keterampilan dalam menggiring bola dalam permainan sepakbola. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian lainnya yang menyebutkan bahwa TGfU memberikan suasana pembelajaran yang taktis sehingga peserta didik dapat belajar mengasah pengetahuan dan melakukan keterampilan sepakbola secara bersamaan (Harvey, Gil-Arias, & Claver, 2020). Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat sebuah penelitian baru dan mengembangkan penelitian yang sudah ada menjadi lebih baik lagi, untuk dapat di jadikan sebagai bahan perbandingan serta gambaran dalam mendorong proses penelitian peneliti. Penelitian tentang *dribbling* sepakbola telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti yang ingin mengetahui upaya meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola melalui pendekatan taktis (Amarulloh, 2016). Namun yang membedakan dari tema-tema penelitian tersebut adalah fokus, objek, dan sasaran yang di kaji.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ini seperti penelitian yang di tulis oleh Rokhayati et al., (2016) yang menjelaskan bahwa hasil berupa: 1) terdapat peningkatan dalam motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran pendekatan taktis dari pada pembelajaran konvensional. 2) peningkatan siswa dalam kebugaran jasmani juga lebih baik 3) Kemampuan motoriknya mengalami peningkatan peningkatan yang signifikan setelah di lakukannya pembelajaran menggunakan pendekatan taktis. Perbedaan yang di lakukan oleh peneliti yaitu peneliti menggunakan pendekatan taktis berbasis TGfU dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola. Sedangkan peneliti sebelumnya meningkatkan motivasi, kebugaran jasmani dan motorik siswa. Penelitian oleh Sultanengtyas et al., (2018) yang berjudul yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang sangat baik dengan penerapan taktis terhadap hasil belajar *dribbling* dan *controlling* pada pembelajaran sepak bola di kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. Berdasarkan pembuktian hasil perhitungan nilai signifikan (0.00) lebih kecil dibanding (0.05), untuk peningkatan hasil belajar siswa memiliki peningkatan sebesar 8.36%. Perbedaan yang di lakukan peneliti dari peneliti sebelumnya yaitu peneliti menggunakan pendekatan taktis berbasis TGfU dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola siswa. Sedangkan peneliti sebelumnya meningkatkan keterampilan *dribbling* dan *controlling*.

Penerapan TGfU dirasa cocok dalam sekolah karena memiliki keistimewaan berupa durasi pelaksanaan yang tidak begitu lama. Selain itu, penelitian ini berbasis permainan sehingga sangat sesuai dengan karakteristik PJOK yang bermain untuk belajar. Pernyataan tersebut diperkuat dalam penelitian oleh Barba-Martín, Bores-García, Hortigüela-Alcalá, & González-Calvo (2020) menyebutkan bahwa penelitian yang menerapkan TGfU banyak berfokus pada pembelajaran motorik dan kognitif, dengan fokus pada peningkatan pengembangan permainan, seperti aspek taktis, pengambilan keputusan, keterampilan teknis atau tingkat aktivitas fisik. Implementasi model dilakukan dalam waktu yang terlalu singkat

untuk mencapai hasil yang signifikan. Tinjauan ini dapat membantu peneliti dan praktisi melakukan program intervensi TGfU pada PJOK di tingkat sekolah dasar dan menengah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan meningkat dari siklus I, II, dan III. Penerapan TGfU sangat cocok untuk pembelajaran PJOK sesuai dengan karakteristik permainan sebagai inti dari isi pembelajaran. Selain itu, durasi pelaksanaan TGfU yang relative pendek menguntungkan guru dalam menyesuaikan kurikulum yang berlaku di sekolah. Temuan ini membuktikan bahwa TGfU dapat menjadi pilihan tepat dalam membantu guru PJOK dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *dribbling* sepakbola terutama di sekolah dasar dan menengah.

REFERENSI

- Afdal, M. (2019). *Upaya meningkatkan kemampuan dribbling dalam permainan sepakbola menggunakan gaya mengajar divergent di smp negeri 1 balusu*. Diploma thesis, Universitas Negeri Makassar
- Amarulloh. (2016). Meningkatkan Gerakdasar Dribbling Dalam Pembelajaran Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis. 411–420.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International journal of environmental research and public health*, 17(9), 3330.
- Ferdiansyah. (2016). Tingkati Pemahaman Pelatih Sepakbola di Kabupaten Lamongan terhadap Program Latihan Sepakbola. Surabaya 10–17.
- Fernando, R., & Permadi, A. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Sepakbola melalui Pendekatan Bermain dan Pendekatan Teknik terhadap Motor Ability bagi Siswa SMAN Olahraga Riau. *Holistic Journal of Sport Education*, 1(1), 1-6.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (Vol. 7, p. 429). New York: McGraw-hill.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369-1379.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Nurhasan. (2017). Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga. https://kupdf.net/download/tes-dan-pengukuran-pendidikan-olahraga-drs-nurhasan-m-pd_58c2009ae12e892612add376_pdf
- Permadi, A. A., & Fernando, R. (2021). Hubungan Keterampilan, Kondisi Fisik dan Psikologi terhadap Performance Pemain Sepakbola. *Indonesia Performance Journal*, 5(1), 14-19.

- Rokhayati, A., Nur, L., & Gandana, G. (2016). Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi , Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik. 1(September), 57–67.
- Rusydian. (2020). *Upaya Meningkatkan hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Role Playing*. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Suhari. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis. 2(2), 112–120.
- Suhartoyo, T., Rilastiyo, D., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., Listiadi, A. D., & Hidayat, R. (2019). Physical activity journal. Physical Activity Journal, 1(2011), 51–60. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/paju/article/view/2005/1184>
- Sultanengtyas, M., Darmawan, G., Jasmani, S. P., Rekreasi, K., & Keolahragaan, F. I. (2018). Dribbling Dan Controlling Dalam Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya). 06(2016), 60–64.
- Taufik, M. S., Guntur, M., Sungkawa, G., Jasmani, P., Fakultas, R., & Pendidikan, I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual Yang Mengembangkan Aspek Fisik , Mental Maupun Emosional Seseorang. 3, 43–54.
- Utama, A. Z. (2018). Pengaruh latihan Kelincahan dan Kelentukan terhadap Keterampilan Dribbling Sepakbola SSB Pas ITN Malang. 31–38.