

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PESERTA DIDIK

N.L. Marettini¹, I.N. Kanca², I.G.L.A. Parwata³

¹²³Program Studi Pendidikan Olahraga
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: niluhmarettiniluh1977@gmail.com¹, nyoman.kanca@undiksha.ac.id²,
agung.parwata@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa, (2) pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa, (3) perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran TGfU dan kelompok peserta didik yang mengikuti metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan rancangan *randomized control group pretest-posttest design*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang peserta didik SDN 3 Banjar Jawa yang dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, dan selanjutnya dibagi menjadi 2 (dua) kelompok (model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan metode demonstrasi, hasil belajar dibandingkan nilai *pretest* dan *post-test*, dan selanjutnya dilakukan uji-t (*two sample t-Test*). Hasil penelitian menunjukkan untuk hipotesis pertama dilakukan dengan uji-t (*paired samples test*) diperoleh nilai sebesar $t_{kognitif} = 13,706$; $t_{psikomotor} = 15,254$; $p < 0,05$. Hipotesis kedua dengan uji-t (*paired samples test*) diperoleh nilai $t_{kognitif} = 11,417$; $t_{psikomotor} = 10,018$; $p < 0,05$. Hipotesis yang ketiga dengan uji-t (*two sample t-Test*) diperoleh $t_{kognitif} = 4,853$; $t_{psikomotor} = 3,297$; $p < 0,05$, dengan rata-rata kognitif dan psikomotor pembelajaran TGfU dan metode demonstrasi masing-masing sebesar $\bar{X}_{kog\ TGfU} = 85,83$, $\bar{X}_{kog\ Demonstrasi} = 81,33$ dan $\bar{X}_{psi\ TGfU} = 87,20$, $\bar{X}_{psi\ demonstrasi} = 80,50$. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat (1) pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa, (2) pengaruh yang signifikan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa, dan (3) hasil belajar lompat jauh antara kelompok peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran TGfU lebih baik dari kelompok peserta didik yang belajar dengan metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Metode Demonstrasi; Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding*

Abstract

This research aims to determine (1) the influence of the TGfU learning model on the long jump learning outcomes of class V students at SDN 3 Banjar Jawa, (2) the influence of the demonstration learning model on the long jump learning outcomes of class V students at SDN 3 Banjar Jawa, (3) Differences in long jump learning outcomes between the group of students who followed the TGfU learning model and the group of students who followed the demonstration method at SDN 3 Banjar Jawa. This research is a quasi-experimental research with a randomized control group pretest-posttest design. The sample used in this research was 30 students at SDN 3 Banjar Jawa who were selected using a simple random sampling technique, and then divided into 2 (two) groups (Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model and demonstration method, learning outcomes were compared with pretest and post-test scores, and then a t-test (two sample t-Test) was carried out. The results of the research show that for the first hypothesis, the t-test (paired samples test) obtained a value of $t_{cognitive} = 13.706$; $t_{psychomotor} = 15.254$; $p < 0.05$. The second hypothesis with the t-test (paired samples test) obtained a cognitive value = 11.417; $t_{psychomotor} = 10.018$; $p < 0.05$. The third

hypothesis with the t-test (two sample t-Test) obtained $t_{cognitive} = 4.853$; $t_{psychomotor} = 3.297$; $p < 0.05$, with the average cognitive and psychomotor learning TGfU and demonstration method respectively $kog\ TGfU = 85.83$, $kog\ Demonstration = 81.33$ and $psi\ TGfU = 87.20$, $psi\ demonstration = 80.50$. Based on the results obtained, it can be concluded that there is (1) a significant influence of the TGfU learning model on the long jump learning outcomes of class V students at SDN 3 Banjar Jawa, (2) a significant influence of the demonstration learning model on the long jump learning outcomes of class V students of SDN 3 Banjar Jawa, and (3) the long jump learning outcomes between the group of students who studied using the TGfU learning model were better than the group of students who studied using the demonstration method at SDN 3 Banjar Jawa.

Keywords: *Learning Outcomes; Demonstration Method; Teaching Games For Understanding Learning Model*

PENDAHULUAN

Olahraga atletik adalah salah satu cabang olahraga tertua sampai saat ini. Atletik menjadi olahraga pertama yang dipertandingkan dalam olimpiade. Atletik merupakan ajang olimpiade pertama yang mulai diselenggarakan tahun 776 Sebelum Masehi (SM), dimana perlombaan lari (*stade*) menjadi satu-satunya perlombaan yang diselenggarakan. Olahraga atletik terdiri dari gerakan-gerakan alamiah dilakukan manusia, yang meliputi jalan, lari, lompat dan lempar, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Di Indonesia, atletik menjadi salah satu olahraga yang cukup bergengsi. Hampir setiap daerah memiliki atlet cabang olahraga atletik, sehingga atletik menjadi cabang olahraga yang wajib dilaksanakan pada setiap *multi event*.

Olahraga atletik merupakan salah satu mata pelajaran diajarkan kepada peserta didik dimulai pada kurikulum tingkat Sekolah Dasar (SD) (Rustandi & Sukriyanto, 2020: 50), termasuk didalamnya materi lompat jauh. Materi Atletik lompat jauh telah menjadi bagian materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK digunakan sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spritual-sosial), serta meningkatkan pola hidup sehat, merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Lukman, 2016: 14). Selain itu, mata pelajaran PJOK berhubungan dengan tiga aspek hasil pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Ripto, 2013: 206). Pada Kurikulum 2013 (K-13), materi lompat jauh mulai diajarkan kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas IV (Simamora, 2019: 63).

Lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat dengan mengangkat kedua kaki ke depan atas dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin melayang di udara yang dilakukan dengan cepat melalui tolakan satu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Lompat jauh dilakukan dengan tujuan untuk mencapai jarak lompatan yang sejauh-jauhnya dengan menggunakan tumpuan pada salah satu kaki. Untuk mencapai jarak lompatan yang sejauh-jauhnya, kamu harus memiliki kekuatan, kecepatan, dan penguasaan teknik lompatan yang baik. Gaya lompat jauh yang sering dipergunakan dalam perlombaan ada tiga, yaitu gaya jongkok, gaya menggantung, dan gaya berjalan di udara (Jospiyah, 2017: 568).

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Banjar Jawa, diperoleh bahwa hasil belajar atletik lompat jauh peserta didik kelas V masih kurang maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik masih banyak yang memiliki hasil belajar kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik lompat jauh cenderung belum baik dan benar, sehingga gerakan yang dihasilkan sesuai. Selain itu, guru PJOK menyebutkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam bergerak sehingga kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, khususnya saat mengikuti mata pelajaran pokok bahasan atletik lompat jauh. Peserta didik menyebutkan bahwa lompat jauh dapat menyebabkan nyeri pada kaki, ketakutan terpeleset, dan bisa melukai lutut, sehingga dalam proses pembelajaran lompat jauh guru PJOK mengalami kesulitan jika tidak

mengemas materi lompat jauh dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti menilai bahwa perlu dilakukan evaluasi dalam model pembelajaran yang diterapkan dalam mengajarkan teknik lompat jauh kepada peserta didik dalam mata pelajaran PJOK.

Hasil pengamatan lainnya yang dilakukan oleh peneliti sebagai dalam pembelajaran PJOK, guru menggunakan model pembelajaran demonstrasi. Guru PJOK mengatakan bahwa model pembelajaran demonstrasi adalah model belajar yang dianggap cocok diterapkan dalam mengajarkan materi atletik lompat jauh. Penelitian yang dilakukan Henry Maksum (2017) menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan materi lompat jauh gaya jongkok yang hanya menggunakan model pembelajaran demonstrasi, sebanyak 60% peserta didik tidak tuntas sehingga dilakukan remedial. Akan tetapi, guru PJOK menyebutkan bahwa model pembelajaran demonstrasi yang diterapkan tidak meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran olahraga atletik lompat jauh jika dibandingkan dengan pembelajaran cabang olahraga permainan, sehingga guru harus melakukan perubahan pada model pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan pemberian materi atletik lompat jauh menjadi efektif.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan kualitasnya. Variasi model pembelajaran penting dilakukan yang berkaitan dengan bagaimana cara guru mengedepankan peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tercapai standar kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran (Bete, 2019: 2). Dalam menggunakan variasi adalah sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan peserta didik, sehingga dalam proses belajarnya peserta didik senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif (Hasibuan, 2006: 64). Sehingga berdasarkan berbagai permasalahan motivasi dan model pembelajaran di atas, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi lompat jauh. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Model pembelajaran TGfU merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain (Pujiyanto, 2014: 80). TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan pembelajaran TGfU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (Pujiyanto, 2014: 80).

Model pembelajaran TGfU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Bunker dan Thrope (1986) dalam Metzler (2000) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGfU didasarkan pada enam (6) komponen, dalam proses pelaksanaannya, diantaranya permainan, aplikasi permainan, kesadaran taktis, membuat keputusan yang tepat, melakukan keterampilan, dan kinerja. Hasil penelitian tentang model pembelajaran permainan yang dilakukan oleh Pearson (2006) Sebaiknya 65% dalam pembelajaran penjas lebih banyak dalam bentuk permainan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mandigo dan Holt (2004) menjelaskan bahwa lebih dari 50% waktu yang disediakan dalam program pendidikan jasmani lebih banyak diarahkan kepada pembelajaran permainan. Selain pola permainan, dalam pembelajaran sepakbola melalui model TGfU juga menggunakan pola *drill*, yaitu proses perbaikan teknik dasar melalui latihan, baik kelompok maupun individu, sehingga dengan pola *drill* tersebut, peserta didik yang banyak melakukan

kesalahan teknik dasar dalam permainan, dapat memperbaiki teknik dasar yang telah dilakukan melalui proses *drill*, sehingga setelah melakukan proses *drill* tersebut dapat mengeliminir kesalahan yang dilakukan peserta didik (Qohhar & Pazriansyah, 2019: 34).

Hal tersebut berbeda dengan model pembelajaran demonstrasi yang telah diterapkan di SDN 3 Banjar Jawa. Menurut Rede et al., (2013), model pembelajaran demonstrasi merupakan cara mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu topik, dengan cara memperlihatkan tentang bagaimana proses atau praktiknya agar dapat dilakukan oleh peserta didik, secara langsung ataupun melalui media peraga (Indrawani, 2019: 587). Model pembelajaran ini sering terhambat karena peserta didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang dipertunjukkan, dan tidak semua materi dapat didemonstrasikan. Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan (Rara et al., 2015: 7). Selain itu, penerapan model pembelajaran demonstrasi yang berkepanjangan akan menyebabkan peserta didik merasa bosan (Supriyadi, 2018: 71).

Berdasarkan penelusuran masalah yang telah di uraikan maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Peserta Didik” yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa. Peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian tersebut, dengan melihat bahwa terdapat model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh peserta didik. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini diharapkan dapat membawa peningkatan model pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di masa yang akan datang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental*. Pada proses analisis data, peneliti akan melakukan tahapan analisis dengan dibantu dengan *software* SPSS versi 20.0. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan metode eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Kanca, 2010). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, dengan dua (2) macam perlakuan. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran TGfU (X_1) dan metode demonstrasi (X_2) terhadap hasil belajar lompat jauh (Y). Perbandingan hasil antara kedua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang diberikan. Rancangan penelitian yang dilakukan digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian (*Nonequivalent Control Group Design*)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O_1	X_1	O_2
KK	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

- KE : Kelompok eksperimen
- KK : Kelompok kontrol
- X_1 : Model pembelajaran TGfU
- X_2 : Metode demonstrasi
- O_1 : Skor *pretest* kelompok eksperimen
- O_2 : Skor *post-test* kelompok eksperimen
- O_3 : Skor *pretest* kelompok kontrol
- O_4 : Skor *post-test* kelompok kontrol

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peneliti akan membagi peserta didik menjadi dua (2) kelompok perlakuan, yaitu kelompok yang diberikan model pembelajaran TGfU (eksperimen) dan kelompok yang diberikan model pembelajaran demonstrasi (kontrol). Peneliti akan

melakukan pengukuran hasil belajar lompat jauh pada peserta didik sebelum dilakukan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, peneliti mengukur hasil perlakuan pada masing-masing kelompok. Selanjutnya peneliti akan membandingkan perbedaan hasil pada saat *pretest-posttest* pada masing-masing kelompok dan membandingkan hasil post test dari kedua kelompok tersebut.

Subjek penelitian merupakan tempat variabel melekat (Sugiono, 2017: 4) Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa yang berjumlah 27 orang peserta didik. Keseluruhan peserta didik akan digunakan sebagai subjek penelitian, atau disebut *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2018). Alasan peneliti menggunakan teknik ini karena jumlah total populasi yang kecil. Keseluruhan sampel dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua (2) kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

HASIL DAN PEMBAHASAN

MPTGfU Dalam Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji-t (*paired samples test*)

Mean	SD	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
-15,667	6,261	1,143	-18,004	-13,329	-13,706	29	0,000

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji-t (*paired samples test*)

Pair		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	SD	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1	MPTGfU- PRETEST - MPTGfU- POSTTEST	-12,767	4,584	0,837	-14,478	-11,055	-	29 0,000
						11,055	15,254	

Berdasarkan Tabel 1 dan 2., ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pre-test dan post-test hasil belajar pada kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGfU ($t_{\text{kognitif}} = 13,706$, dan $t_{\text{psikomotor}} = 15,254$ dengan $P < 0,05$). Berdasarkan hasil statistik deskriptif dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pre-test hasil belajar kognitif siswa sebesar 70,17 yang terqualifikasi baik dengan standar deviasi sebesar 5,331 setelah diberikan model pembelajaran TGfU pada siswa kelas VB terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa hal ini dapat dilihat dari hasil post-test yang diberikan yaitu sebesar 83,83 yang terqualifikasi baik sekali dengan standar deviasi sebesar 4,928. Sedangkan nilai rata-rata pre-test hasil belajar psikomotor 74,43 terqualifikasi baik setelah diberikan model pembelajaran TGfU mengalami peningkatan menjadi 87,20 dengan kualifikasi baik sekali. Berdasarkan nilai ini secara deskriptif dapat dijelaskan bahwa dengan model pembelajaran TGfU yang diberikan kepada siswa kelas VB memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar kognitif lompat jauh siswa hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang diperoleh pada penelitian ini, dimana nilai rata-rata pre-test hasil belajar kognitif siswa

sebesar 70,17 dan psikomotor 74,43 setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran TGfU diperoleh nilai rata-rata post-test hasil belajar kognitif siswa sebesar 83,83 dan psikomotor 87,20. Sehingga gains nya diperoleh masing-masing sebesar 13,66 dan 12,77 yang artinya bahwa secara deskriptif hasil belajar siswa mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh positif terhadap hasil belajar lompat jauh siswa.

Adapun beberapa alasan yang dapat dijadikan dasar justifikasi bahwa model pembelajaran TGfU memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut. Menurut Robert E. Slavin (2015: 186), TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain, tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut maka dengan menerapkan Model Pembelajaran TGFU, siswa akan diberikan kebebasan dalam usaha meningkatkan kemampuan teknik lompat jauh dengan pengawasan dari guru. Model Pembelajaran TGFU memfokuskan proses belajar pada siswa. Pada model pembelajaran TGFU tugas gerak didesain untuk memungkinkan siswa bergerak secara bebas seperti yang diinginkan siswa itu sendiri sehingga akan berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran TGFU pada pembelajaran olahraga pada materi lompat jauh dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan belajar berkelompok dan saling bekerjasama. Pembelajaran berbasis TGFU juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Dimana siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya Sofa (2020) pada penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran teaching games for understanding terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka tahun pelajaran 2019/2020 menemukan bahwa pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok berpengaruh positif dan signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGFU memiliki pengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa putra kelas IX di SMP Negeri 1 Cimalaka.

Zultaniah (2019) dalam penelitiannya berjudul pengaruh model pembelajaran teaching games for understanding (TGfU) terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar menemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar.

Berdasarkan uraian diatas maka dengan model pembelajaran TGfU, guru berperan sebagai fasilitator dan mediator. Hal ini memberikan implikasi bahwa guru hendaknya memiliki kemampuan yang baik dalam mengemas materi pelajaran sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan.

Metode Demonstrasi Dalam Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji-t (*paired samples test*)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	SD	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper			
Pair 1	MD- PRETES T - MD- POSTTE ST	-13,667	6,557	1,197	-16,115	-11,218	-11,417	29	0,000

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji-t (*paired samples test*)

Pair	MD- PRETES T - MD- POSTTE ST	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	SD	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
		-8,900	4,866	0,888	-10,717	-7,083	-10,018	29	0,000

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 3 Banjar Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 3 Banjar Jawa ($t_{\text{kognitif}} = 11,417$ dan $t_{\text{psikomotor}} = 10,018$ dengan $P < 0,05$). Berdasarkan hasil statistik deskriptif dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pre-test hasil belajar kognitif siswa sebesar 67,67 berkualifikasi *cukup* dengan $SD = 7,512$ setelah dilakukan pembelajaran dengan metode demonstrasi pada siswa kelas Vb diperoleh nilai rata-rata post-test hasil belajar kognitif sebesar 81,33 berkualifikasi baik dengan $SD = 4,342$. Sedangkan untuk nilai rata-rata pre-test hasil belajar psikomotor siswa sebesar 71,60 setelah dilakukan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 80,50. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi yang dirancang dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lompat jauh siswa kelas VB SD 3 Banjar Jawa.

Pada pembelajaran dengan metode demonstrasi dapat mengurangi kondisi yang monoton dan pembelajaran yang dilakukan guru penjas akan dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan metode demonstrasi ini selain guru menjelaskan materi siswa juga dibuat aktif belajar yaitu dengan cara pemanfaatan demonstrasi yang dilakukan guru maupun siswa dengan kegiatan seperti itu maka siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan semangat belajar pada siswa. Sehingga dalam pembelajaran tidak hanya monoton didalam kelas saja, tetapi dengan siswa yang dibimbing guru dapat belajar langsung pada obyek sehingga siswa benar-benar dapat memiliki pengalaman belajar yang baru. Dengan demikian pemahaman terhadap materi pelajaran dapat secara optimal, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test yang diperoleh siswa sebesar 67,67 untuk kognitif dan psikomotor 71,60 setelah dilakukan pembelajaran dengan demonstrasi hasil belajar siswa yang diberikan melalui post-test diperoleh untuk kognitif 81,33 dan psikomotor 80,50. Sehingga hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 13,66 dan psikomotor 8,9.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Yulianti (2016) yang berjudul pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap keterampilan bermain voli siswa di SMPN 1 Batu Bersurat menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran demonstrasi terhadap keterampilan bermain bola voli siswa di SMPN 1 Batu Bersurat. Fandi Cahya Nugraha (2015) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas VIII SMP Negeri II Nawangan Tahun Pembelajaran 2014/2015. Hasil yang diperoleh bahwa ada pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VIII SMP Negeri II Nawangan Tahun Pembelajaran 2014/2015 sebesar 8,536. Sony Harsono, Sudarso (2018) dalam penelitiannya berjudul pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar guling belakang, pada penelitian yang dilakukan tersebut ditemukan bahwa terdapatnya pengaruh metode

demonstrasi terhadap pembelajaran guling belakang yang signifikan karena pada uji Independent Samples Test $0,043 < 0,05$.

Berdasarkan uraian diatas maka implikasi yang dapat diberikan penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran yaitu bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu dilaksanakan program latihan dengan metode demonstrasi. Dengan adanya program pembelajaran yang teratur dan sistematis maka akan meningkatkan penguasaan teknik dasar dan secara tidak langsung juga meningkatkan kesegaran jasmani siswa.

MPTGfU Dengan MD Dalam Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Data / Statistik	A1	A2
Mean	70,17	85,83
Median	70,00	85,00
Std. Deviasi	5,331	4,928
Varians	28,420	24,282
Nilai Minimum	60	75
Nilai Maksimum	85	95
Rentangan	25	20
Jumlah	2105	2575

Keterangan:

A1 : pre-test hasil belajar kognitif siswa yang mengikuti MPTGfU

A2 : post-test hasil belajar kognitif siswa yang mengikuti MPTGfU

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Data / Statistik	A1	A2
Mean	74,43	87,20
Median	75,00	86,00
Std. Deviasi	3,191	3,960
Varians	10,185	15,683
Nilai Minimum	69	81
Nilai Maksimum	79	95
Rentangan	10	14
Jumlah	2233	2616

Keterangan:

A1 : pre-test hasil belajar psikomotor siswa yang mengikuti MPTGfU

A2 : post-test hasil belajar psikomotor siswa yang mengikuti MPTGfU

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGfU dan kelompok siswa yang belajar dengan metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara deskriptif, nilai rata-rata hasil belajar kognitif dan psikomotor siswa untuk kelompok siswa MPTGfU sebesar 85,83; SD = 4,928 dan 87,20; SD = 3,960 dengan kategori baik sekali, sedangkan kelompok siswa yang belajar dengan MD sebesar 81,33; SD = 4,342 dan 80,50; SD = 2,162 dengan kategori baik. Berdasarkan analisis deskriptif tersebut tampak bahwa kelompok siswa yang belajar dengan MPTGfU memiliki hasil belajar lebih baik daripada kelompok siswa yang belajar dengan MD. Berdasarkan analisis dengan uji-t (*two sample t-test*), bahwa perbedaan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

diperoleh statistik ($t_{\text{kognitif}} = 4,853$, $t_{\text{psikomotor}} = 3,297$; $P < 0,05$). Ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok siswa yang mengikuti MPTGfU dan MD.

Hal ini disebabkan bahwa model pembelajaran TGfU berpusat pada siswa dimana guru bertindak sebagai fasilitator. Pada saat yang sama, siswa melakukan adaptasi untuk memaksimalkan tingkat tantangan dan kesenangan selama kegiatan, sehingga model pembelajaran TGfU lebih dominan dalam meningkatkan hasil belajar. Pengembangan teori sosial kognitif dalam penelitian ini adalah bagaimana melibatkan antara siswa, guru dan lingkungan demi mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Melalui model pembelajaran TGfU merupakan serangkaian kegiatan olahraga yang dituangkan tidak hanya dalam bentuk gerak saja tetapi diselingi dengan dengan ceramah atau pemaparan materi, guru sebagai pengajar dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai untuk siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media yang tersedia, selain itu dengan model pembelajaran TGfU siswa secara langsung dapat memperagakan kejadian, aturan-aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Disamping itu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGfU mengikuti enam langkah yaitu 1) permainan, 2) apresiasi permainan, 3) kesadaran taktis, 4) membuat keputusan yang tepat, 5) melakukan keterampilan, dan 6) kinerja.

Pada pembelajaran dengan metode demonstrasi peran guru lebih mendominasi, karena guru harus mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik dan matang terutama terkait dengan alat-alat yang digunakan untuk mendukung metode demonstrasi tersebut, jika guru tidak mempersiapkannya secara matang maka metode demonstrasi bisa gagal sehingga akan berdampak pada tidak efektifnya metode demonstrasi pada pembelajaran yang dilakukan guru. Disamping itu metode demonstrasi juga memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan metode ceramah. Untuk mendukung pelaksanaan metode demonstrasi maka diperlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Disamping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswanya.

Hasil penelitian ini tampaknya konsisten dengan penelitian yang dilakukan Krisna Yudha., Artanayasa., Spyanawati (2017) yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) terhadap hasil belajar passing control sepak bola, hasil yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sepak bola (passing control) antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran tipe TGfU dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Riyanto et al., (2021) melakukan penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran teaching game for understanding terhadap hasil belajar pendidikan jasmani menemukan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani disarankan menggunakan model pembelajaran TGfU.

Walaupun model pembelajaran model pembelajaran tipe TGfU memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, namun ada beberapa hal yang masih menjadi ganjalan pada penelitian ini seperti ketidaksiapan siswa akan model yang diterapkan, singkatnya waktu pelaksanaan penelitian, serta kekurangsempurnaan instrumen penelitian. Disamping itu kekurangan dari TGfU adalah bahwa siswa akan merasa susah dalam mencerna pembelajaran yang menekankan pembelajaran ketika permainan tersebut dinaikan level nya menjadi lebih tinggi. Akan tetapi, walaupun hasil penelitian ini dipengaruhi faktor lain, dengan pengujian statistik dapat ditunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar kognitif siswa disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen melalui model pembelajaran TGfU dan pada kelas control dengan metode demonstrasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat kesimpulan yang dapat ditarik sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa; (3) Hasil belajar lompat jauh antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran TGfU lebih baik dari pada kelompok peserta didik yang mengikuti metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa.

Beberapa saran yang dapat diungkapkan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Model pembelajaran TGfU memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik serta lebih baik daripada model pembelajaran demonstrasi. Dengan demikian guru bisa menggunakan model pembelajaran TGfU di kelas atau menggabungkan model pembelajaran TGfU dengan model lain untuk membentuk proses belajar mengajar yang lebih baik. (2) Penelitian ini hanya dilakukan pada pokok bahasan lompat jauh saja, sehingga penulis menyarankan kepada peneliti lain untuk menggunakan model pembelajaran ini pada materi atau pokok bahasan yang lain baik pada disiplin ilmu yang sama maupun pada disiplin ilmu yang berbeda; (3) Pada penelitian ini, masih terdapat banyak faktor yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, namun belum bisa dikontrol dengan ketat oleh peneliti. Dengan demikian, penulis menyarankan kepada peneliti lain yang meneliti tentang hasil belajar agar memperhatikan variabel-variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bete, D. (2019). Ketrampilan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Mengatasi. *Jurnal Sport and Science*, 2(1).
- Hasibuan, J. J. (2006). *Proses belajar mengajar (J.J. Hasibuan dan Moedjiono)*. Remaja Rosdakarya.
- Indrawani. (2019). Meningkatkan keterampilan permainan sepak bola menggunakan metode pembelajaran demonstrasi pada siswa kelas VI SDN 003 Pulau Kopung Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(3), 587–594. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7191>
- Jospiah, J. (2017). Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 025 Koto Sentajo. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 563–576. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.5521>
- Kanca, I. N. (2010). *Metode penelitian pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lukman, L. (2016). Peningkatan motivasi pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(1), 14–21. <https://doi.org/10.29210/13800>
- Maksum, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lompat jauh dengan permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 42–53. <https://doi.org/10.31571/jpo.v6i1.573>
- Mandigo, J. L., & Holt, N. L. (2004). *Reading the game: Introducing the notion of games literacy*. Physical Education and Kinesiology at Brock University.
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional model for physical education*. Allyn and Bacon, Inc.
- Pujiyanto, A. (2014). Persepsi guru pendidikan jasmani terhadap model Teaching Games for Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v1i2.3206>

- Rara, G. P., Sudana, I. M., & Suprpto, E. (2015). Penggunaan Model Demonstrasi Dalam Materi Ajar Instalasi Sistem Operasi. *Dinamika: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah*, 5(3), 6–13. <https://i-rpp.com/index.php/dinamika/article/view/259>
- Ripto. (2013). Implementasi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Pengembangan Nilai - Nilai Karakter Siswa SMP. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1), 205–2011. <https://doi.org/10.15294/jpes.v2i1.1274>
- Rustandi, E., & Sukriyanto, T. (2020). Pengaruh penerapan metode bermain terhadap penguasaan teknik dasar lompat jauh siswa kelas VI SDN 2 Panunggul Kecamatan Gegecik Kabupaten Cirebon. *Research Physical Education and Sports*, 2(2), 50–56.
- Simamora, B. S. (2019). *Aktif berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas IV SD/MI*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Jurnal Gelanggang Olahraga*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>