



PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS SISWA KELAS V SDN 200301 PUDUN PADANGSIDIMPUAN

Dian Ade Putri Pane^{1*}, Fajar Sidik Siregar², Winara³, Laurensia Masri Perangin-Angin⁴ Khairul Usman⁵

^{1*,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: dianadeputi01@gmail.com, fajarsidiksiregar@unimed.ac.id, winara@unimed.ac.id,
laurensiamasriperanginangin@unimed.ac.id, khairulusman@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3036>

Submitted: 03/05/25 Article info: Accepted: 09/08/25 Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar penjas melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpun. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *quasi eksperiment* dengan desain *one group pre-test post-test*, populasi penelitian terdiri dari 40 siswa kelas V-A dan V-B. Adapun teknik penentuan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Subjek penelitian ini melibatkan 20 siswa laki-laki sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pendekatan TGFU. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif. Sehingga data yang diambil akan menggunakan *one sample t-test* (uji satu sampel dengan t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 59 dan post-test sebesar 82,5. Berdasarkan hasil uji normalitas data pre-test dengan menggunakan uji Liliefors, diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,1783 yang lebih kecil daripada Ltabel sebesar 0,190 ($0,1783 < 0,190$). Demikian pula, hasil uji normalitas pada data post-test menunjukkan Lhitung sebesar 0,1636 yang juga lebih kecil daripada Ltabel sebesar 0,190 ($0,1636 < 0,190$), sehingga data post-test juga berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa Fhitung sebesar 1,9652 lebih kecil dari Ftabel sebesar 2,1682 ($1,9652 < 2,1682$), yang berarti bahwa varians data pre-test dan post-test homogen. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan t hitung (11,094) lebih besar dari t tabel (2,024), yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penerapan pendekatan TGFU terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teaching Games For Understanding*, hasil belajar, pendidikan jasmani, pendekatan pembelajaran



1. PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan setiap orang adalah Pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didiknya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan pada dasarnya dibangun pada sekitar perolehan pengetahuan dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Menurut (Ariani 2022, h. 1) mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan perilaku atau kapasitas seseorang untuk berperilaku. Hakikat belajar dan pembelajaran perlu dipelajari secara mendalam untuk mengetahui batasan-batasan dari masing-masing istilah tersebut. Belajar merupakan suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Faiza 2017, h. 176)

Menurut salah satu guru pendidikan Jasmani kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpun, hasil belajar tinggi apabila siswa berhasil melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). Nilai KKM ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan. SDN 200301 Pudun Padangsidimpun menetapkan nilai KKM adalah 75. Siswa dianggap mendapatkan hasil belajar yang tinggi apabila telah mencapai nilai KKM. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar tinggi siswa dapat diketahui dari persentase jumlah siswa yang memiliki nilai diatas standar ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan data berupa hasil belajar pada ujian tengah semester ganjil siswa kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpun pada mata pelajaran pendidikan Jasmani yang masih terbilang rendah dengan yang ditetapkan. Berikut nilai ulangan siswa kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpun:

Tabel 1. Nilai Ulangan Semester Ganjil Pendidikan Jasmani Siswa Kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpun

KKM	Kriteria	Jumlah	Persentase
≤ 75	Belum Tuntas	11 Siswa	55 %
≥ 75	Tuntas	9 Siswa	45 %

(Sumber: Guru Penjas SDN 200301 Pudun Padangsidimpun)

Berdasarkan tabel berikut, dari 20 siswa hanya 9 siswa yang tuntas dan 11 sisanya masih berada dibawah KKM yang menandakan bahwa siswa tersebut belum tuntas. Dari hasil pembelajaran berikut membuktikan tidak sampainya 50 % siswa mengerti tentang materi sehingga membutuhkan perbaikan dari proses belajar yang diberikan guru. Kemudian berdasarkan observasi yang didapatkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses belajar yang membuat hasil belajar rendah dikhususkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Pertama, kurang optimalnya keterampilan guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran pada materi sehingga bukan hanya tidak paham, siswa juga merasa bosan. Kedua, siswa hanya sekedar mengetahui cara bermainnya saja namun tidak mengetahui teknik dasar dalam permainan itu, teknik dasarnya yaitu memukul, melempar dan menangkap masih rendah. Ketiga, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah.

Guru sebagai fasilitator merupakan tanggung jawab yang tinggi, sehingga dalam mengembangkan keterampilan sesuai perkembangan proses pembelajaran menjadi tugas yang wajib. Guru harus mengetahui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan siswa masa kini. Ditambah lagi peran guru yang dulunya sebagai pemyampai ilmu pengetahuan kini menjadi fasilitator bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Sehingga besar tanggung jawab guru dalam menentukan proses pembelajaran berkualitas sesuai kebutuhan siswa (Sundari 2017, h. 62-63).

Salah satu cara guru dalam mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Sejalan dengan itu, di dukung juga oleh pendapat (Zultaniah 2019). *Teaching Games For Understanding* adalah pendekatan



pendidikan yang menggabungkan taktik dan teknik ke dalam permainan. Pendekatan taktik dan teknik merupakan inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dan menggunakan pendekatan pembelajaran gerak, serta bermanfaat bagi guru dalam mengimplementasikan pendidikan jasmani tertentu dalam rangka mengembangkan kemampuan psikomotorik, kognitif, dan afektif serta karakter siswa. Pendekatan TGFU merupakan pendekatan yang berguna dan tepat untuk mengajarkan permainan tim di sekolah dasar karena dapat membantu guru olahraga mengembangkan keterampilan, pengetahuan tentang aturan, taktik, dan permainan siswa. Selain itu, peserta menekankan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kesenangan, keterlibatan, dan kerja sama siswa selama pelajaran (Papagiannopoulos dkk 2023, h. 489). Sedangkan Menurut Asmarita (2023, h. 30-31) *Teaching Games for Understanding* (TGFU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan perkembangan kesadaran taktik dan keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGFU) berusaha agar peserta didik memahami taktik dalam permainan untuk mendapatkan manfaatnya dan mengambil keputusan cepat tanpa menekankan teknik bermain.

Oleh karena penjabaran mengenai pendekatan pembelajaran TGFU diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran TGFU (*Teaching Games For Understanding*) terhadap hasil belajar penjas siswa kelas V SDN 200301 Pudung, Padangsidimpuan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan berlokasi SDN 200301 Pudun, yang beralamat di Jln. BM. Muda, Pudun, Kecamatan Batunadua, Padangsidimpuan, Sumatera Utara 22733. Penelitian dilakukan pada 22 januari sampai dengan 14 maret 2025. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *quasi eksperiment* dengan desain *One group pre-test post-test*. Variabel penelitian merupakan atribut, nilai/sifat dari suatu objek berasal dari kegiatan yang memiliki banyak variasi antara satu dengan lainnya yang telah ditentukan. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pendekatan Pembelajaran TGFU (*Teaching Games For Understanding*) sebagai variabel bebas (X), sedangkan variabel Terikat (Y) adalah hasil belajar penjas.

Populasi merupakan suatu kumpulan secara keseluruhan individu yang memiliki karakteristik yang diperlukan dalam penelitian (Rukminingsih, dkk, 2020, h. 165). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 200301 Pudun, Padangsidimpuan yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 40 siswa. Sampel adalah bagian yang lebih kecil dan representatif dari seluruh populasi yang dipilih menggunakan metode pengambilan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sejalan dengan pendapat (Machali 2021, h.74) menjelaskan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dilakukan oleh peneliti sendiri yang didasarkan pada ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Ciri atau sifat tersebut adalah siswa laki-laki dan sudah bisa baca tulis, sehingga didapatkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan wawancara. Tes digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar siswa. Dalam tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan berganda sebanyak 30 soal dengan materi *rounders*. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan responden. Wawancara dilakukan untuk menilai keadaan seseorang. Misalnya untuk mencari latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, perhatian dan sikap terhadap sesuatu. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara dengan guru penjas kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidimpuan terkait pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjas.

Teknik analisis data merupakan salah satu tahap yang sangat menentukan dalam suatu kegiatan penelitian. Oleh karena itu, sebelum menganalisis data dengan rumus t-test dalam uji hipotesis. Peneliti harus melakukan langkah-langkah uji persyaratan analisis data terlebih dahulu sebagai berikut:



Uji Normalitas *Liliefors*

Uji normalitas dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji kenormalan distribusi data dari sampel yang ada di dalam populasi. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *liliefors*. Menurut Ananda & Fadhli (2018, h. 159) terdapat langkah-langkah uji normalitas dengan rumus *liliefors* adalah sebagai berikut:

1. Data diurutkan dari yang terkecil sampai terbesar
2. Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan bulat tentukan nilai Z_i . Nilai Z_i digunakan rumus:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X : skor

\bar{X} : Nilai rata-rata hitung (mean)

S : Simpangan baku

3. Tentukan hasil nilai $F(Z_i)$
4. Tentukan nilai $S(Z_i)$. Nilai $S(Z_i)$ merupakan hasil bagi urutan skor dengan jumlah data (sampel)
5. Tentukan nilai terbesar dari kolom $|F(Z_i) - S(Z_i)|$
6. Tentukan nilai terbesar dari $|F(Z_i) - S(Z_i)|$
7. Bandingkan L_0 dengan L_{tabel} . Ambillah harga paling besar L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Bandingkan L_0 dengan L nyata dari daftar untuk taraf nyata (α) = 5% atau 0,05 dengan kriteria:
 - a. Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal
 - b. Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan dari investigasi ini menunjukkan varians yang seragam atau tidak. Untuk menilai homogenitas, seseorang dapat menggunakan rumus uji Fischer yang kadang-kadang disebut sebagai uji F. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan di seluruh kelompok atau sampel. enguji apakah sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dengan uji Barlet menggunakan rumus dibawah ini.

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sumber: Ananda & Fadhli, 2018, h.176)

Hasil dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau data bersifat Homogen
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau data bersifat Heterogen (Ananda & Fadhli 2018, h. 176)

Uji Hipotesis

Untuk menguji dan melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kedua kelompok yaitu *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan TGFU maka digunakan teknik analisis *Independent Sample t test*. *Independent Sample t test* adalah uji statistik yang membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang saing bebas (independent). Teknik analisis ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok



(*pre-test* dan *post-test*) dintinjau dari rata-rata. Adapun uji *Independent Sample t test* menggunakan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sumber: Magdalena, 2019, h.37)

Keterangan:

- X_1 : Rata-rata sampel 1
 X_2 : Rata-rata sampel 2
 n_1 : Jumlah sampel 1
 n_2 : Jumlah sampel 2
 S_1 : Simpangan baku sampel 1
 S_2 : Simpangan baku sampel 2

Setelah t_{hitung} sudah diketahui, maka peneliti harus membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar penjas siswa. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak H_a diterima. Berikut hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU)
 $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan sebuah penelitian, perlu dilakukan uji coba instrument penelitian. Adapun pelaksanaan uji coba instrument penelitian ini dilakukan di tanggal 22 Januari 2025 pada siswa kelas V SDN 200301 Pudun di semester genap dengan banyaknya siswa adalah 20 siswa sedangkan instrument soal yang dilakukan uji coba adalah instrument tes berupa pilihan berganda sebanyak 30 soal. Instrument tes yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 200301 Pudun, perlu terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk mengetahui valid tidaknya butir soal yang akan digunakan saat penelitian. Sampel penelitian terlebih dahulu diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui keadaan dan kemampuan awal belajar masing-masing kelas sedangkan *post-test* diberikan kepada siswa untuk mengetahui keadaan kemampuan hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Berikut adalah skor *pre-test* yang didapatkan masing-masing siswa di kelas V.

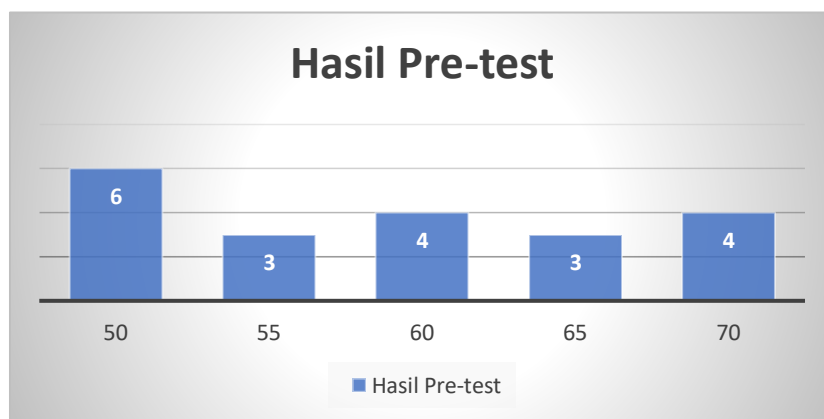
Tabel 2 Data Hasil *Pre-test* Kelas V

No	Nama Siswa Kelas 5	Skor <i>Pre-test</i>	Keterangan
1.	Siswa 1	70	Tidak Tuntas
2.	Siswa 2	65	Tidak Tuntas
3.	Siswa 3	50	Tidak Tuntas
4.	Siswa 4	60	Tidak Tuntas
5.	Siswa 5	55	Tidak Tuntas



6.	Siswa 6	70	Tidak Tuntas
7.	Siswa 7	50	Tidak Tuntas
8.	Siswa 8	65	Tidak Tuntas
9.	Siswa 9	65	Tidak Tuntas
10.	Siswa 10	55	Tidak Tuntas
11.	Siswa 11	50	Tidak Tuntas
12.	Siswa 12	50	Tidak Tuntas
13.	Siswa 13	50	Tidak Tuntas
14.	Siswa 14	60	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	50	Tidak Tuntas
16.	Siswa 16	55	Tidak Tuntas
17.	Siswa 17	60	Tidak Tuntas
18.	Siswa 18	70	Tidak Tuntas
19.	Siswa 19	70	Tidak Tuntas
20.	Siswa 20	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1180	
Nilai Maksimum		70	
Nilai Minimum		50	
Rata-Rata		59	
Median		60	
Standar Deviasi		7,711918	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pre-test menunjukkan bahwa tidak ada murid yang mencapai nilai diatas KKM, yang dimana KKM yang ditetapkan yaitu 75. Namun nilai rata-rata *pre-test* adalah 59.



Gambar 1. Skor *Pre-test*

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Hasil *Pre-test*

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	
2	84-92	Baik	-	
3	75-83	Cukup	-	
4	<75	Kurang	20	100 %



	Jumlah	-	20	100 %
--	--------	---	----	-------

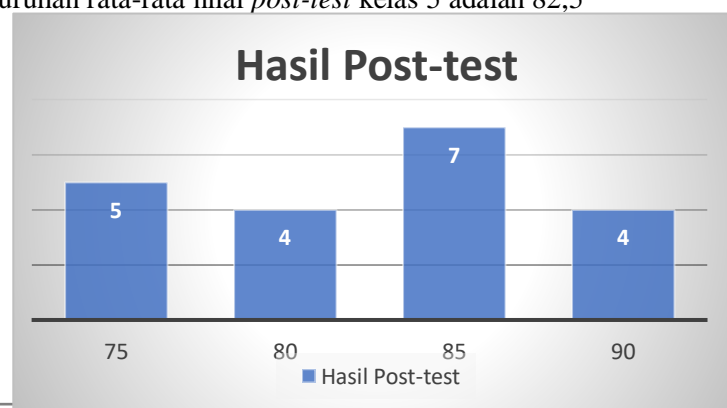
Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari kategori hasil belajar siswa sangat baik memiliki jumlah siswa 0 (0%), hasil belajar siswa baik 0 (0%), hasil belajar siswa cukup 0 (0%) dan hasil belajar siswa kurang 20 (100%). Dapat diartikan bahwa nilai *pre-test* siswa kelas V lebih dominan kurang dengan persentase (100%).

Setelah skor *pre-test* dibandingkan dengan skor *post-test* dapat digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa lebih baik. Setelah skor *pre-test* diperoleh siswa memulai pembelajaran dengan materi *rounders* dan menggunakan pendekatan TGFU. Siswa diberikan tes yang terdiri dari 20 soal pilihan berganda pada akhir kelas. Kegiatan ini disebut sebagai *post-test*. Setiap siswa dalam kelas menerima skor *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4 Data Hasil Post-test Kelas V

No	Nama Siswa Kelas 5	Skor <i>Pre-test</i>	Keterangan
1.	Siswa 1	90	Tuntas
2.	Siswa 2	85	Tuntas
3.	Siswa 3	75	Tuntas
4.	Siswa 4	85	Tuntas
5.	Siswa 5	85	Tuntas
6.	Siswa 6	90	Tuntas
7.	Siswa 7	75	Tuntas
8.	Siswa 8	85	Tuntas
9.	Siswa 9	85	Tuntas
10.	Siswa 10	85	Tuntas
11.	Siswa 11	80	Tuntas
12.	Siswa 12	80	Tuntas
13.	Siswa 13	75	Tuntas
14.	Siswa 14	85	Tuntas
15.	Siswa 15	75	Tuntas
16.	Siswa 16	75	Tuntas
17.	Siswa 17	80	Tuntas
18.	Siswa 18	90	Tuntas
19.	Siswa 19	90	Tuntas
20.	Siswa 20	80	Tuntas
Jumlah		1650	
Nilai Maksimum		90	
Nilai Minimum		75	
Rata-Rata		82,5	
Median		85	
Standar Deviasi		5,501196	

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan bahwa pada *post-test* di kelas 5 terdapat 4 siswa yang memiliki nilai tertinggi yaitu 90 dan 5 siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 75, namun secara keseluruhan rata-rata nilai *post-test* kelas 5 adalah 82,5





Gambar 2 Skor *Post-test* Kelas V

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Hasil *Post-test*

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	-
2	84-92	Baik	11	55 %
3	75-83	Cukup	9	45 %
4	<75	Kurang	-	-
	Jumlah	-	20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari kategori hasil belajar siswa sangat baik memiliki jumlah siswa 0 (0%), hasil belajar siswa baik 11 (55%), hasil belajar siswa cukup 9 (45%). Dapat diartikan bahwa nilai *post-test* siswa kelas 5 lebih dominan baik dengan persentase (50%). Tabel berikut ini menampilkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas V.

Tabel 6. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Nilai Maksimum	70	90
Skor Nilai Minimum	50	75
Total Skor	1180	1650
Skor Rata-Rata	59	82,5
Median	60	85
Standar Deviasi	7,711918	5,501196

Dari data yang diberikan, bisa diambil kesimpulan skor rata-rata *post-test* lebih besar daripada skor rata-rata *pre-test*. Lebih tepatnya skor *pre-test* adalah 59 dan skor *post-test* adalah 82,5. Hal ini mengindikasikan bahwa ketika strategi pembelajaran dengan pendekatan TGFU bisa meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 pada materi *rounders*.

Uji Normalitas

Skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas V dapat dijadikan data untuk uji normalitas. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* yang disebarakan di kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Liliefors

No	Data Kelas	Mean	S	L _{hitung}	L _{tabel}	Taraf Signifikan	Ket
1.	Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	59	7,71191	0,1783	0,190	5%	Normal



2.	Uji Normalitas <i>Post-test</i>	82,5	5,50119	0,1636	0,190	5%	Normal
----	---------------------------------	------	---------	--------	-------	----	--------

Sesuai dengan tabel, dapat diketahui bahwasanya hasil *pre-test* dikelas V didapatkan nilai mean sebesar 59, simpangan baku sebesar 7,71191. Kemudian ditemukan $L_{hitung} = 0,1783$ dari 20 jumlah sampel dengan memakai taraf signifikan 5% sehingga didapatkan nilai $L_{tabel} = 0,190$. Melalui kalkulasi tersebut dapat disimpulkan bahwasanya $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1783 < 0,190$) sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi **Normal**. Sedangkan hasil *post-test* yang disebar di kelas 5 didapatkan nilai mean sebesar 82,5, simpangan baku sebesar 5,50119. Kemudian ditemukan $L_{hitung} = 0,1636$ dari 20 jumlah sampel dengan memakai taraf signifikan 5% sehingga didapatkan nilai $L_{tabel} = 0,190$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1636 < 0,190$) yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini mengimplikasikan bahwa sampel berasal dari populasi yang mengikuti distribusi **Normal**.

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, data akan diuji ke homogenitas, sebelum melakukan uji hipotesis penelitian. Adapun uji homogenitas dilakukan dengan uji-f yaitu membandingkan varian terbesar dan terkecil. Selain itu, F_{hitung} pada tabel F dengan taraf signifikan 5%. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas *pre-test* seperti yang disimpulkan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

Kelas	Nilai Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	59,4736	1,96521	2,16825	Homogen

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} yang didapatkan sebesar 1,96521 dengan F_{tabel} sebesar 2,16825. Sehingga diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,96521 < 2,16825$) yang artinya data uji homogenitas soal *pre-test* tersebut bersifat **Homogen**.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

Kelas	Nilai Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i>	30,26315	1,96521	2,16825	Homogen

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} yang didapatkan sebesar 1,96521 dengan F_{tabel} sebesar 2,16825. Sehingga diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,96521 < 2,16825$) yang artinya data uji homogenitas soal *pre-test* tersebut bersifat **Homogen**. Untuk perhitungan pengujian homogenitas secara lebih lengkap dan mendetail terlampir pada lampiran 19 halaman 117.

Uji Hipotesis

Beriringan dengan uji normalitas dan homogenitas di atas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Tujuan dilakukannya uji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk memutuskan apakah hipotesis (H_0 dan H_a) yang diuji ditolak atau diterima. Jika H_a atau hipotesis alternatif diterima, artinya terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar penjas siswa kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidempuan, namun jika H_0 atau hipotesis nol yang diterima, maka tidak terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar penjas siswa kelas V SDN 200301 Pudun Padangsidempuan. Berikut adalah dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis:

1. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik yaitu uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan *degree of freedom* (df) = $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Penelitian ini menggunakan uji t atau independent sample t-test karena pada penelitian ini terdapat 1 sampel yaitu



hanya menggunakan satu kelas, secara keseluruhan siswa pada penelitian ini kurang dari 100 siswa. Uji t dalam penelitian ini dilakukan dengan Microsoft Excel 21.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Hipotesis *Pre-test* dan *Post test*

Data	Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	59	11,094	2,024	$T_{hitung} > T_{tabel}$	Terdapat pengaruh yang signifikan
<i>Post-test</i>	82,5				

Dari data diatas diperleh nilai uji t data *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,094 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bahwa perbedaan terjadi karena adanya perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan pendekatan pembelajaran TGFU, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar penjas siswa kela 5 SDN 200301 Pudun Padangsidimpuan.

4.SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rata-rata tes pengaruh pendekatan pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) diperoleh rata-rata *pre-test* kognitif sebesar 59 dan rata-rata *post-test* sebesar 82,5, sedangkan untuk afektif diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 9,45 (78,7%) dan rata-rata *post-test* sebesar 11,1 (92,5%), sedangkan untuk psikomotorik diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 61,24 dan rata-rata *post-test* sebesar 92,51. Dari data yang telah diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan adanya pendekatan pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU).
2. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 59 dan *post-test* sebesar 82,5. Berdasarkan hasil uji normalitas data *pre-test* dengan menggunakan uji Liliefors, diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,1783 yang lebih kecil daripada L_{tabel} sebesar 0,190 ($0,1783 < 0,190$). Demikian pula, hasil uji normalitas pada data *post-test* menunjukkan L_{hitung} sebesar 0,1636 yang juga lebih kecil daripada L_{tabel} sebesar 0,190 ($0,1636 < 0,190$), sehingga data *post-test* juga berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 1,9652 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 2,1682 ($1,9652 < 2,1682$), yang berarti bahwa varians data *pre-test* dan *post-test* homogen. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan t_{hitung} (11,094) lebih besar dari t_{tabel} (2,024), yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penerapan pendekatan TGFU terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar

5. sDAFTAR PUSTAKA -

- Ananda & Fadhli, (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Ariani dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Asmarita, Desi. (2023). “*Model Pembelajaran TGFU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas VIII Di Smp Negeri 2 Pajangan.*”
- Faiza, Silviana Nur. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 1 Nomor 2 Tahun 2017 p-ISSN: 2579-6259 e-ISSN: 2621-895X.



- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Paduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Magdalena, Riana, dan Maria Angela Krisanti. (2019). “*Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk.*” Jurnal Tekno 16 (2): 35–48.
- Papagiannopoulos, Dionysios, Nikolaos Digelidis, dan Ioannis Syrmipas. (2023). “*PE teachers’ perceptions of and experiences with using the TGFU model in teaching team games in elementary school.*” *Journal of Physical Education and Sport* 23
- Rukminingsih. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Art.
- Zultaniah, Anna. (2019). “*Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Siswa SMA Negeri 3 Takalar.*” *Journal of Chemical Information and Modeling* 110 (9): 1689–99.