

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN PENGASIH KULON PROGO YOGYAKARTA
TERHADAP MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
HENDRA WARNO
(16604229001)

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN PENGASIH KULON PROGO YOGYAKARTA
TERHADAP MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING
(TGFU)**

Oleh:

Hendra Warno
NIM 16604229001

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi belum adanya data tentang pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se- kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen pada penelitian ini berupa alat uji dalam bentuk tes salah benar. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru PJOK sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta sebanyak 26 responden. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase yang terbagi dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, kurang, sangat kurang.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 50%, dan kategori lainnya dengan persentase sebagai 11,53% sangat tinggi; 11,53% tinggi; 15,38 kurang; dan 11,53% sangat kurang.

Kata kunci: tingkat pengetahuan, guru PJOK, model pembelajaran teaching game for understanding (TGfU)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hendra Warno

NIM : 16604229001

Program studi : PGSD PENJAS

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri
se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap
Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 24 Oktober 2020

Yang menyatakan,



Hendra Warno

NIM.16604229001

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN PENGASIH KULON PROGO YOGYAKARTA
TERHADAP MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU)**

Disusun oleh :

Hendra Warno

NIM 16604229001

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
ujian akhir tugas akhir skripsi bagi yang bersangkutan

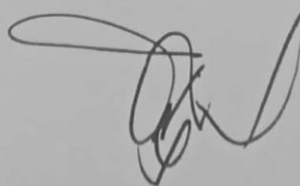
Yogyakarta, 4 November 2020

Mengetahui
koordinator Prodi PGSD Penjas



Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP 19670701 199412 1 001

Disetujui
Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Agus Sumhendartin S, M.Pd.
NIP 19581217 198803 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



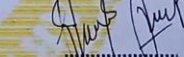
**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN PENGASIH KULON PROGO YOGYAKARTA
TERHADAP MODEL *TEACHING GAMES* for *UNDERSTANDING* (TGfU)**

Disusun Oleh:

Hendra Warno
NIM 16604229001


Telah dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi PGSD
Penjas Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta pada tanggal 10 November 2020

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Agus Sumhendartin S.,M.Pd.	Ketua Penguji		25-11-2020
Herka Maya Jatmika, M.Pd.	Sekretaris Penguji		25-11-2020
Dr. Muh. Hamid Anwar, M.Phil.	Penguji I		25-11-2020

Yogyakarta, 10 November 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Sumaryanto, M.Kes.
NIP 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Pengetahuan akan memberimu kekuatan, tetapi karakter akan memberi mu kehormatan (Bruce Lee).
2. Tugas kita bukan untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil (Buya Hamka).
3. Terus belajar bila gagal terus mencoba, jika gagal terus bangkit lagi lagi dan lagi (penulis).

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua kami yang kami hormati bapak Syarwono dan ibu Sumaini yang telah mendukung secara moral, material, doa yang tiada putus kepada anak-anaknya.
2. Kepada keluarga besar kami di Bangka Belitung yang selalu bahu-membahu dalam memberikan dukungan moral, materil, dan doa yang tiada putus.
3. Kepada seluruh jajaran pengurus Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Tengah yang telah memberikan dukungan berupa beasiswa agar kami dapat mengenyam pendidikan yang lebih tinggi dari jenjang sebelumnya.
4. Kepada Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi kami.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat, serta karunia-Nya yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan “Tugas Akhir Skripsi” yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)”.

Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana. Penulisan tugas akhir skripsi ini mustahil dapat diselesaikan bila mana tanpa bantuan, dorongan, dan semangat dari berbagai pihak, penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan banyak rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Drs. Agus Sumhendartin S, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan dorongan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes selaku koordinator Program Studi PGSD Penjas yang telah memberikan izin penelitian Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan nasihat dan arahan selama perkuliahan akan berlangsung.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama penulis kuliah di FIK UNY.

6. Kepala Sekolah beserta Guru-guru PJOK seluruh kecamatan Pengasih dan Sentolo yang telah sedia membantu dalam memberikan izin dan mengisi angket tugas akhir skripsi peneliti.
7. Teman-teman mahasiswa PGSD Penjas 2016 yang selalu bekerjasama dan berbagi pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas dapat menjadi amal dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi serta kajian yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Pengetahuan.....	10
2. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	19
3. Hakikat dan Kompetensi Guru PJOK	23
4. Hakikat Model Pembelajaran.....	28
5. Hakikat Model TGFU.....	31
B. Penelitian relevan.....	41
C. Kerangka berpikir.....	42

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
E. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Instrumen penelitian.....	49
2. Teknik Pengambilan Data.....	53
F. Validitas dan Reliabilitas Penelitian.....	53
1. Uji Coba Instrumen.....	53
2. Validitas Instrumen.....	54
3. Reliabilitas Instrumen	56
G. Teknik Analisis Data.....	59

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	61
1. Faktor <i>Remember</i> (Mengingat).....	63
2. Faktor <i>Understand</i> (Memahami).....	64
3. Faktor <i>Apply</i> (Menerapkan).....	65
4. Faktor <i>Analyze</i> (Menganalisis).....	67
5. Faktor <i>Evaluated</i> (Mengevaluasi).....	67
B. Pembahasan.....	69

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	78
B. Implikasi.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	79
D. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	83
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Guru Penjas di Kecamatan Pengasih Kulon Progo.....	47
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Uji Coba).....	51
Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Instrumen	55
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Tes Penelitian).....	58
Tabel 6. PAN (Penilaian Acuan Norma).....	60
Tabel 7. Statistik Hasil Data Penelitiang Tingkat Pengetahuan Guru.....	61
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan.....	62
Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Remember</i> (Mengingat).....	63
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Understand</i> (Memahami).....	64
Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Apply</i> (Menerapkan).....	66
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Analyze</i> (Menganalisis).....	67
Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Evaluated</i> (Menilai).....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Pengambilan Keputusan dalam TGfU.....	34
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan.....	62
Gambar 4. Grafik Hasil Penelitian <i>Remember</i> (Mengingat).....	63
Gambar 5. Grafik Hasil Penelitian <i>Understand</i> (Memahami).....	65
Gambar 6. Grafik Hasil Penelitian <i>Apply</i> (Menerapkan).....	66
Gambar 7. Grafik Hasil Penelitian <i>Analyze</i> (Menganalisis).....	67
Gambar 8. Grafik Hasil Penelitian <i>Evaluated</i> (Menilai).....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin uji coba instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3. Tanda Bukti Penelitian Dari Pihak Sekolah.....	86
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	94
Lampiran 5. Data Uji Coba Instrumen.....	99
Lampiran 6. Data Penelitian.....	99
Lampiran 7. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan.....	100
Lampiran 8. Data Penelitian <i>Remember</i>	100
Lampiran 9. Data Penelitian <i>Understand</i>	101
Lampiran 10. Data Penilaian <i>Apply</i>	101
Lampiran 11. Data Penelitian <i>Analyze</i>	102
Lampiran 12. Data Penelitian <i>Evaluated</i>	102
Lampiran 13. Statistik Hasil Uji Coba Instrumen.....	103
Lampiran 14. Statistik Hasil Penelitian.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting dalam menuntaskan banyak masalah dalam aspek kehidupan. Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam kegiatan mempersiapkan sumber daya manusia. Dengan demikian, usaha untuk mengoptimalkan potensi manusia itu sendiri menjadi kegiatan atau usaha bersama dari segala lapisan masyarakat dari unit terkecil yaitu; manusia itu sendiri, keluarga sebagai tempat awal pendidikan, hingga Negara di suatu wilayah yang berperan sentral dalam kemajuan sumber daya manusianya. Pendidikan juga merupakan jawaban atas kebutuhan zaman. Hal ini terkait, sumber daya manusia yang mampu mengolah sumber daya alam yang ada sebagai potensi daerahnya.

Indonesia sebagai negara berkembang di kawasan Asia Tenggara juga ikut berperan aktif dalam memajukan pendidikan. Pendidikan di Indonesia sendiri memiliki peran penting dalam terwujudnya kemerdekaan, sebagaimana diketahui kemerdekaan itu merupakan peran dari pemuda-pemuda yang telah mengenyam pendidikan dan sadar akan pentingnya persatuan. Dengan adanya sejarah tersebut maka secara sadar pemerintah Indonesia terus menerus meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya; mengeluarkan dana 20% dari APBN, membangun fasilitas-fasilitas pendidikan, melakukan penataran-penataran terhadap tenaga pendidik, memperbanyak media pembelajaran, mengembangkan kurikulum, dan lain-lainnya (Pasal 31 ayat (4) Undang-Undang Dasar 1945).

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Tersedianya sumber daya manusia yang handal dan tepat guna

memerlukan pendidikan bermutu tinggi. Peran seorang guru pun menjadi sentral, pemilihan metode dan model pembelajaran menjadi penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Selain itu, peran guru yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran juga tidak baik. Peran guru yang terlalu dominan akan mengakibatkan pembelajaran bersifat teoretis dan terkesan menonjolkan aspek kognitif saja dan mengabaikan dua aspek lainnya. Dengan demikian, sumber daya manusia yang dihasilkan pun memiliki karakter cerdas namun kurang cakap ketika terjun di masyarakat. Sumber daya manusia dengan karakter berikut kurang mampu memecahkan masalah-masalah di kehidupan nyata dengan kemampuan fisik yang rendah.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dalam dunia pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani juga memiliki peran dalam terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani memiliki dua tujuan yang sangat khas yaitu: 1) mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai untuk kesehatan dan mengajarkan bahwa kebugaran dipengaruhi latihan. 2) mengembangkan keterampilan yang layak dengan diawali oleh keterampilan gerak dasar, kemudian menuju ke keterampilan olahraga tertentu, dan akhirnya menuju pada olahraga sepanjang hayat. Pendidikan jasmani juga dapat menjadi alat pencapai dari tujuan pendidikan nasional serta ketersediaan sumber daya manusia yang sesuai tuntutan zaman.

Dalam pendidikan jasmani juga banyak hal yang dapat menjadi pendukung terwujudnya tujuan pendidikan. Ada beberapa unsur/faktor yang dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri diantaranya: guru, peserta didik,

sarana dan prasarana, tujuan, metode, strategi, lingkungan yang mendukung, penilaian, serta model yang digunakan. Salah satu dari berbagai faktor tersebut ialah model pembelajaran, lalu apakah itu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rangkaian antara pendekatan strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Jadi pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru secara khas. Dengan kata lain merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah *Tactical Game (teaching Game for Understanding/TGfU)* yang biasa disingkat model TGfU. Model pembelajaran ini lahir dari bentuk keprihatinan ketergantungan peserta didik yang cukup tinggi terhadap peran guru. Model pembelajaran TGfU merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam olahraga permainan, karena pemahaman taktik dan pengalaman saat bermain lebih ditekankan.

Model pembelajaran TGfU juga merupakan model pembelajaran yang efektif dalam pengambilan keputusan dalam pembelajaran permainan, sedangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sebagian besar merupakan kegiatan olahraga permainan. Model pembelajaran TGfU juga dapat menjadi solusi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang cerdas secara koognitif serta cakap saat terjun di masyarakat ketika menghadapi masalah-masalah di kehidupan nyata. Model pembelajaran TGfU ini akan mengarahkan peserta didik berfikir kreatif dalam bermain. Selain itu model pembelajaran TGfU sendiri menjadi solusi bagi guru untuk mengajarkan taktik dalam olahraga permainan, di mana

sebagian besar olahraga TGfU merupakan reaksi atas keprihatinan anak-anak di sekolah dengan: (1) kurangnya memperhatikan penampilan, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan administrasi permainan (Holt dkk, 2002:163). pendekatan TGfU mengusulkan bahwa taktik permainan untuk dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu dibutuhkan. Model pembelajaran TGfU harus dapat diterapkan pada pengalaman aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan keterampilan fisik dan psikis.

Teaching Game for Understanding biasa disingkat TGfU merupakan salah satu model pembelajaran jasmani yang dapat diterapkan disekolah dasar, Namun TGfU sendiri masih jarang digunakan padahal model pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa senang, pemahaman, dan kemampuan bermain pada peserta didik. Banyak penelitian yang dilakukan dengan penelitan tindakan kelas yang membuktikan model TGfU ini memberikan dampak positif. Model TGfU yang dilakukan dalam pembelajaran jasmani yang cenderung lebih menenkan pada pemahaman taktik, dimana melalui pendekatan latihan yang mirip dengan situasi yang sesungguhnya dapat meningkatkan minat serta kegembiraan peserta didik (subroto dalam Qohhar, 29-30). Model TGfU memusatkan pembelajaran pada peserta didik, atau bersifat konstruktif di mana peserta didik di pandang sebagai subjek aktif yang mampu membangun pengetahuannya sendiri. Model ini relevan

dengan paradigma model pembelajaran abad 21 dimana peserta didik merupakan subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Di Indonesia sendiri penelitian yang mencoba menggambarkan pengaruh model TGfU ini sendiri terhadap hasil pembelajaran sudah cukup banyak seperti penelitian yang dilakukan Chan dan Indrayeni (2018) dimana model pembelajaran TGfU ini dapat meningkatkan ke-mampuan passing bawah dalam permainan bola Voli. Selain itu penelitian Jaya dkk, (2019) membuktikan bahwa model TGfU ini dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak bola dan kerja sama siswa kelas 5 SDN 03 Sijuk, Kab Belitung. Selain itu Saryono dan Rithaudin dalam meta analisis pengaruh pembelajaran pendekatan taktik (TGfU) terhadap perkembangan aspek kognitif siswa dalam pendidikan jasmani yang dilakukan pada semua jenjang sekolah memaparkan bahwa model TGfU ini dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan atau eksekusi, transfer keterampilan dalam praktek, pemahaman taktik yang semakin berkembang, serta peningkatan kemampuan sosial.

Teaching Game for Understanding atau di Indonesia biasa disebut model pembelajaran pendekatan taktik merupakan salah satu model pembelajaran penjas yang dapat menjadi referensi bagi guru PJOK dalam memberikan variasi dan inovasi pada proses pembelajaran. Namun di Indonesia sendiri model ini masih jarang digunakan, hal ini juga dikarenakan model pembelajaran TGFU baru dikenalkan ke dunia pada akhir 80 an dan terbilang masih dalam tahap pengkajian dan penyesuaian agar penerapannya dapat menjadi maksimal. Salah satu penyebab masih jarang model TGfU ini digunakan ialah karena kebanyakan

pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional, di mana terdapat paradigma bahwa peserta didik itu merupakan objek bukan subjek yang menganggap peserta didik seolah seperti gelas kosong yang harus di isi terus menerus oleh guru.

Pembelajaran konvensional atau tradisional ini sendiri memiliki beberapa kelemahan seperti: (a) peserta didik memiliki cara belajar atau modalitas terbaik yang berbeda-beda, tidak semua peserta didik bisa belajar dengan baik bila hanya mendengarkan, (b) sering terjadi kesulitan untuk menjaga peserta didik tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, (c) cenderung tidak menuntut peserta didik kritis sehingga peserta didik menjadi pasif, (d) pendekatan tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar peserta didik itu sama dan tidak bersifat pribadi, padahal kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda (Suryosubroto dalam Yudha dkk).

Model pembelajaran TGfU bukan lah model pembelajaran yang tidak memiliki kelemahan namun menimbang dari kelebihan serta manfaat yang terdapat di dalam model TGfU ini sendiri dapat menjadi salah satu referensi bagi tenaga pendidik khususnya guru PJOK. Selain itu guru yang memiliki pengetahuan yang lebih banyak terkait model-model pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta meningkatkan kreatifitas serta inovasi sehingga kinerja seorang tenaga pendidik menjadi lebih profesional.

Lalu bagaimanakah penerapan model pembelajaran TGfU serta sejauh apakah pengetahuan guru PJOK terkait model TGfU. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGfU, peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Pengamatan dilakukan bertepatan dengan pelaksanaan pengenalan

lapangan persekolahan yang berlangsung selama 45 hari. Pengamatan berlangsung di SD Negeri 1 Pengasih yang bertempat di Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam kegiatan pengamatan peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani serta mengamati rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pengetahuan guru terkait model pembelajaran sangatlah penting. Dalam kegiatan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih, peneliti tidak menemukan kegiatan pembelajaran dengan model TGfU dalam olahraga permainan baik pada kelas atas maupun kelas bawah. Kegiatan belajar mengajar pada materi olahraga permainan lebih banyak bersifat pada penanaman teknik, sedangkan pada untuk pendekatan yang berkaitan dengan taktik sangat minim. Pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran juga tidak ditemukan adanya materi pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGfU. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti ingin mengetahui sejauh apakah tingkat pengetahuan guru PJOK Sekolah Dasar negeri di Kecamatan Pengasih terhadap model pembelajaran TGfU.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat di identifikasikan masalah yang ada dalam penelitian ini meliputi:

1. Tidak adanya pembelajaran yang mengarah pada pendekatan taktik
2. Tidak terdapatnya aturan penulisan (sintaks) model pembelajaran TGfU pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran guru
3. Kurangnya jelasnya struktur rencana pelaksanaan pembelajaran guru

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas peneliti membatasi masalah pada tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri di Kecamatan Pengasih terhadap model pembelajaran TGfU.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah pada seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru PJOK Sekolah Dasar negeri di Kecamatan Pengasih terhadap model pembelajaran TGfU.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri di kecamatan Pengasih terhadap model pembelajaran TGfU.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru PJOK dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar serta menjadi bahan kajian dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model TGfU agar didapat hasil yang optimal.

2. Praktis

a. Bagi kalangan pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru PJOK dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar serta menjadi

bahan kajian dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model TGfU agar didapat hasil yang optimal.

b. Bagi kalangan peneliti

- 1) Kegiatan penelitian ini akan melahirkan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah.
- 2) Dengan kegiatan penelitian ini, peneliti mendapat jawaban yang kongkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul penelitian

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan kepustakaan sebagai bahan bacaan/ referensi, dan komparasi maupun sumber informasi masyarakat.

d. Bagi siswa

Penelitian ini untuk mengembangkan bakat, minat, prestasi siswa di bidang akademik maupun non-akademik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengetahuan

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pengetahuan berarti segala sesuatu yang diketahui; atau segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan (mata pelajaran). Pengetahuan tidak harus didapat dalam lembaga pendidikan saja, melainkan dapat juga ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengetahui berita adanya pandemi di suatu daerah melalui media sosial. Menurut Notoatmojo pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini ada setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indra: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (G A Ayu Dharmawati dan I Nyoman Wirata, 2016: 1-2)

Menurut Pudjawidjaya, pengetahuan merupakan reaksi manusia atas rangsangannya oleh alam melalui persentuhan melalui objek dengan indra dan pengetahuan hasil yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu, Siti Makmudah (202:2018). Menurut Edmund Husserl Pengetahuan adalah sebagai suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu di dalam kedudukan yang tepat, ia berpendapat pengetahuan mempunyai nilai benar jika melakukan eksplorasi makna *neumon* dibalik yang *phenomenon* menuju ke metateori atau metasains dengan objek pengetahuan merupakan realitas sendiri yang menampilkan diri sendiri pada kita, melalui kesadaran yang intensional.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Ahmad Taufik Nasution (201: 3) Pengetahuan adalah bagian yang esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan adalah buah dan aktivitas berpikir yang dilakukan manusia berpikir (*nathiqiyyah*) merupakan diferensia (*al-fashl*) yang memisahkan manusia dari dari semua genus lainnya. Menurut pendapat dari Tanck dalam Dewi Meilani (2017: 28) mengemukakan bahwa pengetahuan adalah segenap apa yang diketahui tentang suatu objek tertentu, termasuk ke dalamnya adalah ilmu, di mana ilmu merupakan bagian dari pengetahuan yang diketahui oleh manusia di samping berbagai pengetahuan lainnya seperti seni dan agama.

Lorin w Anderson dan David R. Krathwohl (2010: 61) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan sebuah domain yang spesifik dan konseptual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dengan peran pengalaman juga konteks sosial dalam mengkontruksikan dan mengembangkan pengetahuan. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga, pengetahuan atau koognitif ini sangat menentukan dalam membentuk tindakan seseorang individu.

b. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan bagian penting yang harus dimiliki oleh pendidik, termasuk guru pendidikan jasmani. Pengetahuan dalam hal ini adalah pengetahuan tentang salah satu model pembelajaran jasmani yang ditunjuk untuk peserta didik agar memperoleh pengajaran pendidikan jasmani yang baik. Sebagian besar pengetahuan didapat melalui mata dan telinga (penglihatan dan pendengaran).

Pengetahuan tiap orang akan bervariasi tergantung akan pengindraan pada setiap individu terhadap objek atau sesuatu. Menurut Notoadmojo dalam Imas Masturoh dan Nauri Anggita T.(2018:4) pengetahuan adalah hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya dan secara garis besar terdapat 6 tingkatan pengetahuan yaitu:

1) Tahu (*know*)

Pengetahuan yang dimiliki masih sebatas mengingat kembali apa yang dipelajari melalui pengindraan sebelumnya, sehingga pengetahuan pada tingkat ini dapat dikatakan merupakan tingkat pengetahuan yang sangat rendah. Kemampuan pengetahuan pada tingkat ini seperti menguraikan, menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan.

2) Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan pada tahap ini bisa diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan tentang objek atau sesuatu dengan benar. Seseorang yang telah paham tentang pelajaran atau materi yang telah diberikan. Kemampuan pada tingkat ini seperti menjelaskan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan objek atau sesuatu yang telah dipelajari tersebut.

3) Aplikasi (*aplication*)

Pengetahuan pada tahap ini yaitu dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajari melalui penginderaan kepada situasi sebenarnya atau nyata. Pengetahuan pada tahap ini contohnya mengenakan prosedur-prosedur tertentu untuk menyelesaikan soal-soal ujian atau masalah.

4) Analisis (*analysis*)

Pengetahuan pada tahap ini kemampuan menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen-komponen yang ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis yang dimiliki dapat menggambarkan (membuat bagan), memisahkan dan mengelompokkan, membedakan atau membandingkan.

5) Sintesis (*synthesis*)

Pengetahuan pada tahap sintesis ini adalah kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh. Kemampuan pada sintesis ini seperti menyusun, merencanakan, mengkatagorikan, mendesain, dan menciptakan.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan pada tahap ini berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Evaluasi juga dapat digambarkan sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif dalam pengambilan tindakan.

Tahapan pengetahuan tersebut menggambarkan tingkatan pengetahuan yang dimiliki individu seseorang setelah melalui berbagai proses mencari, bertanya, mempelajari atau berdasarkan pengalaman. Definisi di atas merupakan definisi taksonomi Bloom ketika belum direvisi. Kemudian taksonomi Bloom ini direvisi kembali oleh Lorin Anderson dan Krathwohl yang dipublikasikan pada tahun 2001. Berikut adalah taksonomi Bloom menurut Anderson dan Krathwohl dalam Retno Utari Widyaiswara Madya (2011: 11) dimensi proses koognitif terdiri atas beberapa tingkatan sebagai berikut.

1) *Remember* (mengingat)

Remember atau mengingat adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan bisa jadi pengetahuan *factual*, *konseptual*, *procedural*, dan *metakoognitif* atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memangsangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

2) *Understand* (memahami)

Understand atau memahami adalah kemampuan merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mampu mengkomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan maupun grafik. Memahami dapat dikatakan juga kemampuan menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka serta dapat mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran. Kata operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini seperti: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, merincikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkonstrakan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

3) *Apply* (menerapkan)

Apply atau menerapkan adalah kemampuan menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah dengan kata lain menggunakan berbagai cara untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kata kerja operasional dalam jenjang ini ialah: menugaskan, menurunkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklarifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersonalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasi, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

4) *Analyze* (menganalisis)

Analyze atau menganalisis adalah kemampuan untuk memecahkan suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain atau bagian tersebut dan keseluruhannya. Menganalisis ini sendiri dapat dikatakan dengan kemampuan memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antar setiap bagian dengan struktur keseluruhannya. Kata operasional dalam tahap analisis ini adalah: menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkolerasikan, mendiagramkan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

5) *Evaluate* (menilai)

Evaluated atau menilai adalah kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasarkan kriteria. Menilai dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kata operasional yang dapat dipakai pada tahap ini seperti: mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, mengulangi, menghubungkan, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, mengganbungkan, memadukan, membatas, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

6) *Create* (berkreasi)

Create atau berkreasi adalah kemampuan menggeneralisasi ide baru, produk atau cara pandang yang baru dari suatu kejadian. Berkreasi atau mencipta merupakan menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional dan membuat produk baru dengan mereorganisasikan sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya dan melibatkan kreatifitas. Kata operasional yang dapat dipakai pada jenjang ini seperti: membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan,

menafsirkan, mempertahankan, merinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut (Notoatmojo, 2011: 20) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu:

1) Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam merespon terhadap sesuatu yang datang dari luar. Orang yang memiliki strata pendidikan tinggi dapat memberikan respon lebih rasional terkait informasi yang datang. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan orang lain menuju ke arah suatu cita-cita tertentu. Pendidikan juga dapat berpengaruh kepada perilaku seseorang akan pola hidup, terutama dalam memotivasi sikap untuk berperan serta dalam perkembangan kesehatan.

2) Paparan media masa

Melalui media cetak maupun media elektronik berbagai informasi dapat diterima oleh seseorang, sehingga individu yang lebih sering berinteraksi dengan media masa (TV, radio, majalah, pamphlet, dll) akan mendapatkan informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah atau jarang berinteraksi dengan media sosial.

3) Ekonomi

Usaha memenuhi kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder merupakan bagian dari ekonomi, di mana keluarga dengan status ekonomi baik akan lebih mudah tercukupi jika dibandingkan dengan keluarga berstatus ekonomi

rendah. Hal ini terkait dengan pemenuhan kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal.

4) Hubungan sosial

Manusia sejatinya adalah makhluk sosial di mana sepanjang hidupnya akan banyak terjadi interaksi antara satu individu dengan yang lainnya. Interaksi individu yang dilakukan secara berkelanjutan dengan individu lain akan berpotensi mendapat informasi yang lebih banyak dan luas. Sementara hubungan sosial juga memengaruhi kemampuan individu sebagai saran komunikasi untuk menerima pesan, dengan demikian hubungan sosial dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang tentang suatu informasi.

5) Pengalaman

Pengalaman seorang individu terkait berbagai hal biasanya diperoleh dari lingkungan dalam proses perkembangannya. Pengalaman sendiri merupakan hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia, di mana pengalaman memungkinkan individu untuk menjadi tahu dan hasil tahu ini kemudian disebut pengetahuan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah hasil dari tahu di mana merupakan rangsangan dari alam melalui persentuhan objek dengan panca indra meliputi indra: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan juga memiliki enam tingkatan dari yang terendah tahu, memahami, mengaplikasi, mengalisis, mensintesis, dan mengevaluasi, di mana hal tersebut

dapat dipengaruhi beberapa hal antaranya: pendidikan, paparan media masa, ekonomi, hubungan sosial, dan pengalaman.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan adalah salah satu mata pembelajaran pendidikan wajib bagi seluruh jenjang pendidikan di Indonesia. Nama mata pelajaran ini juga mengalami beberapa kali perubahan nama dan substansi kajiannya dan untuk saat ini nama yang digunakan ialah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional Bab I pasal I ayat(11) menyebutkan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Sedangkan menurut Wawan S. Suherwan dkk (2018:37) “pendidikan jasmani dapat di definisikan sebagai suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi.”

Terdapat beberapa pengertian terkait pendidikan jasmani diantaranya menurut Dini Rosdiani (dalam Agung Widodo, 2018:55) bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sabarudin Y. Bangun(2016:157) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan kegiatan

jasmani yang diselenggarakan sebagai media kegiatan pendidikan, di mana pendidikan jasmani merupakan bagian tidak terpisahkan dari pendidikan keseluruhan hal ini dikarenakan proses pembelajarannya berfokus pada aktivitas jasmani.

Menurut Resty dkk (2019:126) pendidikan jasmani merupakan suatu proses ajaran melalui aktifitas jasmani, dan sekaligus pula sebagai proses belajar untuk menguasai keterampilan jasmani. Dalam pernyataan ini pelaksanaan pendidikan jasmani dimaksudkan sebagai wahana atau pengalaman belajar, dan melalui pengalaman itu peserta didik dapat tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan pendidikan. Helmy firmansyah (dalam Hera Yuniarti dkk , 2017:149) “pendidikan jasmani merupakan wahana yang mampu mendidik manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan kontribusi dalam kehidupan nyata sehari-hari.” Pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan di mana aktivitas fisik dalam keseharian menjadi fokus utama, di mana hal tersebut dapat membantu perkembangan aspek kognitif, afektif, psikomotor serta kesegaran fisik peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani , di mana prosesnya teratur dan berkelanjutan di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani juga merupakan mata ajar wajib di semua jenjang pendidikan di Indonesia, di mana pendidikan

jasmani menjadi salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada seluruh jenjang sekolah, di mana pendidikan jasmani merupakan salah satu dari bagian pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (dependiknas, 2006:131). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan secara utuh dan pendidikan kurang lengkap jika tidak adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Revandi Imana Taqvim dkk, 2020:395). Pendidikan jasmani juga memiliki tujuan pendidikan yang tertuang di dalam peraturan menteri pendidikan nasional yang tertulis dalam tujuan permendiknas nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengolahan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Anak kecil biasanya kurang peduli terhadap pola hidup sehat dan cenderung mengabaikannya jika tidak ada bimbingan. Pendidikan mengenai olahraga dan pengelolaan diri sebaiknya diajarkan sejak usia dini termasuk dalam segmentasi pendidikan. Dengan melakukan hal ini kesadaran dan pemahaman tentang manfaat hidup sehat akan tertanam dalam setiap insan dari sejak usia dini.

- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Salah satu ciri dari makhluk hidup yaitu tumbuh dan berkembang. Tumbuh dan berkembang pada setiap individu akan berbeda dimana terdapat banyak hal yang dapat mempengaruhinya. Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani banyak aktivitas yang dilakukan terkait dengan aktivitas fisik. Hal ini memiliki banyak manfaat diantaranya dapat membantu perkembangan fisik serta psikis karena peserta didik tidak belajar secara pasif di ruang kelas.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Dengan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik pendidikan jasmani dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, di mana gerak dasar ini dapat mendukung perkembangan fisik bagi peserta didik.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam kegiatan pendidikan penanaman karakter dan moral menjadi usaha terus menerus bagi setiap insan pendidik. Dalam pendidikan jasmani terdapat banyak pembelajaran yang menekankan pada karakter moral baik secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya, saat mempelajari permainan sepak bola di mana sepak bola dapat dikatakan sebagai pembelajaran karakter dan sosial secara mini didalam masyarakat.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis. Tidak diragukan lagi pendidikan jasmani yang banyak terdapat kegiatan olahraga dan permainan dapat membentuk karakter

peserta didik untuk bersikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama, percaya diri, dan demokratis. Dengan kegiatan pembelajaran jasmani peserta didik dapat melakukan pengembangan sikap positif baik secara langsung maupun tidak langsung.

- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri, orang lain, dan lingkungan. Di dalam kegiatan pembelajaran jasmani banyak hal dapat dipelajari salah satunya keterampilan gerak dasar di mana ini sangat diperlukan untuk memiliki kemampuan menjaga keselamatan diri, orang lain, serta lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap positif. Dengan mempelajari pendidikan jasmani peserta didik dapat paham akan pentingnya serta manfaat bagi kesehatan, pola hidup bersih, perkembangan psikis yang lebih baik sehingga muncul banyak sifat positif.

3. Hakikat dan Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Hakikat guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam terlaksananya tujuan pendidikan, di mana guru merupakan salah satu agen pembelajaran. Guru juga memiliki tugas dan kewajiban yang sangat khas yang berbeda dengan profesi lainnya. Eksistensi guru merupakan hal yang sangat penting, guru merupakan profesi atau jabatan yang memerlukan keahlian khusus. Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengatur bahwa guru adalah pendidik

profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (pasal 1 ayat 1). Sedangkan Kunandar (dalam Probo Yusuf Wicaksono dan Junaidi Budi Prihanto, 2017:93) guru profesional adalah orang yang mempunyai kemampuan khusus dalam bidang keguruan di mana ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Dari beberapa definisi dapat disimpulkan guru adalah sebutan bagi seorang yang memiliki ilmu pengetahuan, gerak dan sikap yang dapat dijadikan teladan siswa serta memiliki tanggung jawab mendidik siswa untuk menjadi beradab juga berkompeten di bidang tertentu yang dikuasai.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) punya peran dan kontribusi dalam menanamkan nilai-nilai kesehatan dengan sarana pendidikan, salah satu usaha dalam mencapai tujuan kesehatan adalah melalui peran seorang guru atau tenaga pendidik. Senada dengan hal itu peran guru PJOK sangat sentral dalam mewujudkannya. Menurut Setyo guru PJOK adalah seorang pendidik profesional yang menguasai pengetahuan di bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (dalam Probo Yusuf Wicaksono dan Junaidi Budi Prihanto, 2017:94). Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh, bukan hanya menganggapnya sebagai orang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan pembelajaran jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, koognitif, dan tidak melupakan domain afektif.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah bagian dari sistem pendidikan di Indonesia, maka itu peran guru PJOK sangat penting dalam membentuk karakter anak. Guru juga harus berkompeten dalam bidangnya, hal ini terkait dengan profesionalitas guru. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) minimum DIV/ S1 pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 Tahun 2007 Pasal tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dalam empat kompetensi meliputi empat kompetensi sosial, kepribadian, pedagogik, dan kesehatan di mana kompetensi tersebut bersifat holistik dan merupakan kesatuan untuk menjadi ciri guru profesional.

b. Kompetensi Guru

Kompetensi guru merupakan kemampuan guru untuk melaksanakan kewajiban-kewajiban secara tanggung jawab dan layak. Kompetensi guru ini merupakan sikap profesional dan keahlian pada bidang pembelajaran. Kompetensi guru terdiri dari pengalaman dan pemahaman tentang fakta dan konsep, peningkatan keahlian, pengajaran, perilaku dan sikap (Muhamad Nurtanto, 2016:555). Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 Tahun 2007 Pasal tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki yaitu sebagai berikut:

1) Kompetensi pedagogik

Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan juga pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengkulturasikan berbagai kompetensi yang dimilikinya (Muhamad Nurtanto, 2016:555). Kompetensi pedagogik meliputi sub kompetensi (1) menguasai karakter peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. (2) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik (3) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/ bidang pengembangan yang diampu (4) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran (6) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki (7) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik (8) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar (9) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran (10) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran (Permendiknas no.16, 2007).

2) Kompetensi kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang harus dimiliki seorang guru dengan mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa untuk dijadikan bagi peserta didik (Muhamad Nurtanto, 2016:557). Kompetensi kepribadian meliputi sub kompetensi (1) bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional

Indonesia (2) menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berahlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat (3) menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa (4) menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri (5) menjunjung tinggi kode etik profesi guru (Permendiknas no.16, 2007).

3) Kompetensi sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat yang terlibat dalam pembelajaran (Muhamad Nurtanto, 2016:558). Kompetensi sosial meliputi sub kompetensi (1) bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial (2) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat (3) beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya (4) berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lainnya (Permendiknas no.16, 2007).

4) Kompetensi profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi (Muhamad Nurtanto, 2016:558). Kompetensi profesional meliputi sub kompetensi (1) menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang di ampu (2)

menguasai standar kompetensi dasar mata pelajaran yang di ampu (3) mengembangkan materi pembelajaran yang di ampu secara efektif (4) mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan efektif (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Kompetensi guru merupakan kemampuan guru untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan kewajiban secara profesional. Guru yang berkualitas adalah guru yang pendidik, menguasai materi/isi pelajaran sesuai standar isi, dan menghayati dan melaksanakan pembelajaran sesuai standar pembelajaran. Guru merupakan faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar, di mana guru merupakan orang yang diberi kepercayaan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Sehingga guru harus mempunyai kompetensi yang baik meliputi kompetensi secara akademik dan kemampuan keahlian yang mengacu pada kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

4. Hakikat Model Pembelajaran

Mengajar adalah kegiatan kompleks hal ini dikarenakan penggunaan komponen secara integratif yang terdapat dalam setiap proses penyampaian pesan dalam pembelajaran. Sejalan dengan semakin kompleks nya kompetensi yang ingin dicapai di dalam dunia pendidikan jasmani dan olahraga, maka berbagai macam pendekatan yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangan pendidikan jasmani dikenal berbagai ragam pendekatan dan yang paling modern adalah model pembelajaran, lalu apakah itu model pembelajaran. Menurut Agus S. Suryobroto (2018:60) model pembelajaran

merupakan rangkaian atau strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran di mana model pembelajaran merupakan bungkus/bingkai dari penerapan suatu pendekatan.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, di mana model pembelajaran terdiri dari empat komponen yang meliputi fokus, sintak, sistem sosial, sistem pendukung (Suhaimin dkk, 2017: 155). Pendapat ini menekankan bahwa model pembelajaran sebagai sejumlah komponen strategis yang disusun secara integrative, terdiri dari langkah-langkah sistematis, contoh-contoh, latihan, serta berbagai strategi untuk memotifasi para pembelajar.

Menurut Dhani Wasito Adi Putra (2017:22) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan setelah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang digunakan baik langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Menurut Kilen (dalam Dhani Wasito Adi Putra, 2017) penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa senang pada saat menerima pembelajaran serta membuat motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Ukuran untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran yaitu di indikasikan dengan peningkatan kemampuan belajar siswa, maka dari itu guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang berbagai model pembelajaran sehingga membawa pengaruh baik terhadap hasil

belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan segala rangkaian antara strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran yang disusun secara sistematis baik sebelum, sesaat, dan setelah pembelajaran dan ditunjuk sebagai sarana peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai macam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Namun pemahaman yang mendalam dan menyeluruh terhadap konsep saja tidak cukup untuk mengajarkan pendidikan jasmani secara efektif. Dalam hal ini guru dituntut dapat memahami dan menguasai keterampilan yang memadai dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Model-model pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler () setidaknya ada 8 yaitu: [1] *Direct Intruction (Teacher as Intructional Leader)*; [2] *Personalized Sistem For Intruction (Student Progress as Fast as They Can or as Slowly as They Need)*; [3] *Cooperative Learning (Student Learning With, By, and For Each Other)*; [4] *Sport Education (Learning to Become Competent, Literate, an Enthusiatic Sportsperson)*; [5] *Peer Teaching (I Teach You, Then You Teach Me)*; [6] *Inquiry Teaching (Leaner as Problem Solver)*; [7] *Tactical Game (Teaching Game For Understanding/TGFU)*; [8] *Teaching For Personal and Sosial Responsibility (Integration, Transfer,Empowerment, and Teacher Student Relationship)*.

5. Hakikat Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

a. Hakikat *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Dalam upaya mencapai hasil pembelajaran yang baik, guru PJOK perlu mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas model pembelajaran. Model pembelajaran yang berkualitas dan efektivitas ialah model tersebut dapat melibatkan banyak peserta didik dalam proses pembelajarannya, sehingga dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif serta kreatif dalam beraktifitas. *Teaching Game for Understanding* (TGfU) atau yang lebih dikenal di Indonesia sebagai model pendekatan taktik merupakan model pembelajaran permainan yaitu pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya (I Dewa Made Krina Yudha dkk, 2017). Melalui konsep TGfU peserta didik belajar suatu permainan olahraga yang diarahkan kepada kesadaran taktik bermain juga pemecahan masalah melalui aksi taktik yang dilakukan. Menurut Saryono dan Nopembri (2009) dalam (Lucky Wijaya dan Nurdian 2019:81) model *Teaching Game for Understanding* akan menimbulkan perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe bersama David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris pada kisaran tahun 1970-an hingga awal 1980-an. Dalam pengamatan Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pembelajaran permainan lebih menekankan pada pengembangan teknik, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih dan hanya sedikit pembelajaran yang mengaktualisasikan bermain

dalam permainan. Pengembangan model TGfU ini juga merupakan bentuk keprihatinan bahwa peserta didik berada di sekolah dengan: (1) kurang memperhatikan penampilannya, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt dkk dalam Agus S. Suryobroto, 2018:149).

Teaching Game for Understanding adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan sifat pembelajaran yang konstruktif, Griffin dan Patton dalam (Lucky Wijaya dan Nurdian Ahmad, 2019:79). Begitu pula yang dinyatakan oleh Saryono dan Rithaudin (2011:147 dalam Lucky Wijaya dan Nurdian Ahmad, 2019) bahwa *Teaching Game for Understanding* merupakan permainan yang berpusat dalam bermain itu sendiri, di mana semua peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan suasana yang tidak membosankan berupa permainan kelompok yang tidak membosankan. Melalui TGfU secara tidak langsung permainan yang dimainkan akan membawa peserta didik agar memahami satu jenis olahraga, di mana dengan konsep bermain peserta didik dapat memahami taktik tersendiri dengan cara yang menyenangkan.

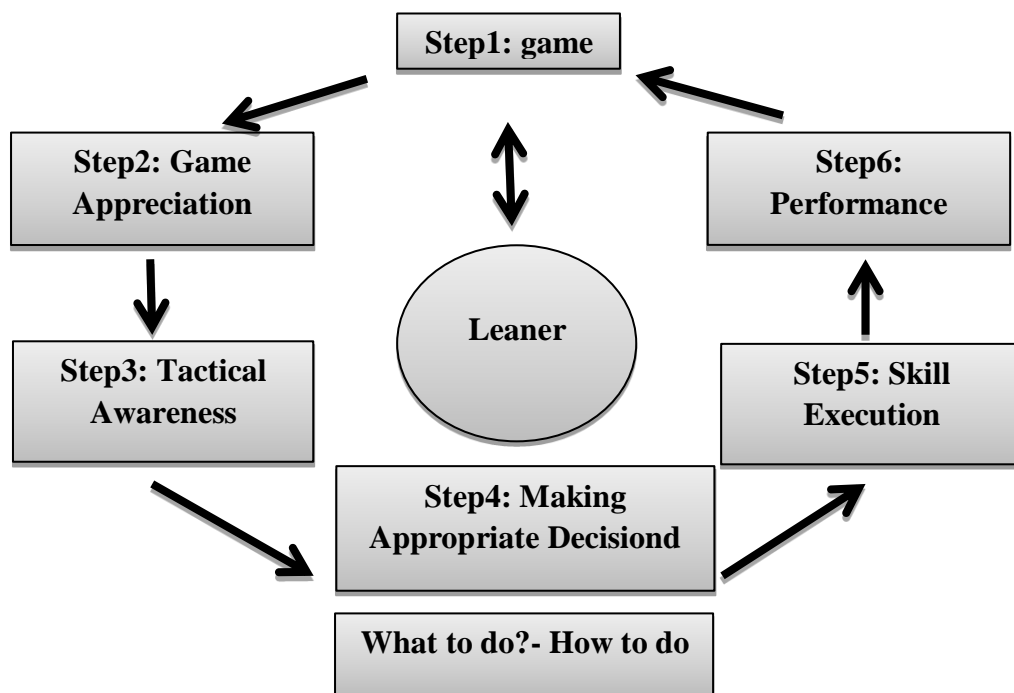
Teaching Game for Understanding (TGfU) menurut Slavin (dalam Sony Hasmarita, 2018:3) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain, dalam hal ini TGfU tidak memfokuskan kegiatan pembelajaran pada teknik bermain sehingga peserta didik bermain secara dinamis sesuai tahap

perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain cenderung akan menimbulkan tantangan pada peserta didik untuk mengembangkan seluruh kemampuannya, dalam hal ini TGfU merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik dalam memahami suatu permainan di mana peran peserta didik itu sendiri sangat dibutuhkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Sony Hasmarita, 2018:5).

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Game For Understanding* (TGfU) atau yang di Indonesia lebih dikenal dengan model pendekatan taktik merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani di mana pengajaran tidak memfokuskan pada pembelajaran teknik semata, melainkan pada lebih pada pemahaman taktik melalui konsep dasar bermain.

b. Konsep pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU)

TGFU merupakan ide pokok dalam pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun di berbagai belahan dunia TGfU memiliki banyak nama yang berbeda seperti *A Tactical Game Approach* yang terkenal di Amerika dan *Game Sense Approach* di Australia sedangkan di singapura memiliki istilah *Game Center Approach*. Konsep pembelajaran TGfU menekankan pada keaktifan siswa, di mana ranah yang dicapai perkembangannya tidak hanya pada rana psikomotor saja namun melainkan juga rana koognitif dan afektif. Berikut beberapa proses dan gambar dalam pengambilan keputusan dalam model pembelajaran TGfU ini pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Pengambilan Keputusan Dalam TGFU

- 1) *Game form* pada tahap ini peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan, tahap ini terbilang sangat penting dimana pendidik harus terlebih dahulu mengenalkan tentang berbagai bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena guru harus berpikir serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditunjukkan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan. Dengan demikian, tercipta lah situasi permainan yang tepat untuk pelaksanaan pembelajaran yang dituju.
- 2) *Game appreciation* pada tahap ini peserta didik harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, meski pun peraturan tersebut sangat sederhana. Penting diketahui bahwa peraturan akan memberi bentuk pada permainan. Modifikasi peraturan permainan dapat ber implikasi pada taktik

apa yang akan digunakan dalam permainan. Misal saja mempertinggi net akan memperlambat permainan atau memperbesar target dalam *invasion game* akan membuat pemain bertahan untuk melindungi gol yang akan masuk. Selain itu, aturan akan memberikan batasan ruang dan waktu, menentukan bagaimana poin dinilai, juga yang sangat penting lagi akan menentukan serangkaian keterampilan yang diperlukan.

- 3) *Tactical awareness* pada tahap ini jika peserta didik telah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan pada tahap sebelumnya, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan di mana hal tersebut membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut. Pada pelaksanaan rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik harus diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu disadari bahwa kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan sebut saja *backhand* yang jelek, *tackling* yang tidak disukai, segan menangkap bola yang sulit (*hard ball*), namun hal ini merusak permainan yang dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif dari sebuah permainan.
- 4) *Decision making* atau pengambilan keputusan, dalam hal ini terdapat perbedaan keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” peserta didik dan guru dalam hal ini akan mengenali dan menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan. Situasi permainan yang terus menerus berubah merupakan hal yang alamiah dalam sebuah permainan. Hal yang dipilih dalam memutuskan apa yang harus

dilakukan pada setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan memahami isyarat (termasuk proses perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi, dan sebagainya) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari berbagai macam hal) semua ini menjadi hal penting dalam memilih atau mengambil keputusan, pemain yang handal hanya butuh waktu singkat dalam mempertimbangkan keputusan yang diambil.

- 5) *Skill execution* dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagai mana telah digambarkan guru dan bagaimana peserta didik itu sendiri menyadari keterbatasannya. Hal ini harus dipandang berbeda dari “*performance*” dan dalam tahap ini melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dari segi efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya pada situasi permainan.
- 6) *Performance* Tahap ini merupakan hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasarkan kriteria yang bersifat individual dari peserta didik. Itulah cara mengklarifikasikan bagus tidaknya anak berdasarkan pada ukuran ketetapan respon.

c. Klasifikasi Permainan Teaching Game for Understanding (TGfU)

Teaching Game For Understanding (TGfU) memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang mengklasifikasikan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu:

1) *Target Game*

Target game (permainan target) adalah permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dipukul atau di lempar dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin sedikit semakin baik. Pada *target game* ini akurasi dan konsentrasi tinggi sangat diandalkan. Permainan-permainan yang termasuk ke dalam *target game* diantaranya bowling, panahan, golf, dan woodball.

2) *Net Game*

Net/Wall games (permainan net) adalah permainan tim atau individu di mana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan net ini mensyaratkan pemain untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan baik menggunakan kekuatan atau akurasi. Permainan ini juga mensyaratkan penutupan ruang kosong pada area pemain itu sendiri untuk mencegah lawan mendapatkan *score/poin*. Permainan-permainan yang termasuk ke dalam permainan net ini diantaranya bola voli, bulu tangkis, tenis, dan sepak takraw.

3) *Striking Fielding*

Striking / fielding games (permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim di mana cara mendapatkan *score* atau poinnya dengan cara memukul bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada area tertentu agar tidak ditangkap oleh

pemain tim yang berjaga sehingga pemukul dapat berlari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ke tempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar agar dapat di tepatkan pada area kosong lapangan sehingga pemukul dapat berlari ke tempat aman. Permainan-permainan yang termasuk permainan *striking fielding* ini diantaranya *baseball*, *softball*, *cricket*, dan kasti.

4) *Invasion Game*

Invasion game (permainan serangan/invasi) adalah permainan tim dimana skor diperoleh dengan cara pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk di masukan ke gawang lawan atau daerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau area lapangannya dari serangan lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang hingga memudahkan bola mendekat ke arah pertahanan lawan untuk menghasilkan skor. Permainan-permainan yang termasuk ke dalam permainan invasi ini diantaranya sepak bola, *rugby*, bola basket, dan bola tangan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Teaching Game for Understanding (TGfU)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing tidak ada model pembelajaran yang paling efektif dan sesuai dengan semua materi pembelajaran. Pada pendidikan jasmani terdapat delapan model pembelajaran di mana masing-masing model tersebut memiliki keunggulan serta

kelemahan tersendiri. Model *Teaching Game for Understanding* itu sendiri hadir untuk mengatasi beberapa masalah pada pendidikan jasmani.

Berdasarkan Linda L.Griffin & Kevin Patton model TGfU dapat membantu peserta didik memahami kesadaran taktik dan pengembangan kemampuan dasar pada keterampilan. Menurut Butler (dalam Zultania, 2019:5) pada model TGfU peserta didik diberi peluang dan ruang penuh dalam membuat keputusan. selain itu model TGfU ini juga memberikan kesempatan peserta didik menyelesaikan permasalahan berdasarkan pemahaman mereka di mana guru hanya bertindak sebagai pembimbing saja. Untuk guru sendiri TGfU ini dapat menguji cara berpikir guru tentang pengajaran permainan, melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan, menguji penggunaan studi kasus sebagai alat dalam pengembangan kurikulum, dan mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penyelidikan guru.

Model TGfU ini sendiri merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktifis di mana peserta didik tidak hanya dianggap sebagai objek saja melainkan juga sebagai subjek yang dapat menentukan arah dan kemampuannya. Namun Butler juga melihat kekurangan pada model TGfU ini saat permainan yaitu peserta didik hanya tertarik pada tuntutan taktik dari permainan yang diberikan, padahal teknik juga harus tetap dikuasai tidak hanya taktik semata (dalam Zultania, 2019:7).

e. Tujuan Teaching Game for Understanding (TGfU)

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan pendekatan yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan. Thorpe dan Bungker mengamati bahwa dalam mengajar dan melatih permainan didominasi oleh kegiatan penanaman teknik dasar, sehingga menyita waktu yang cukup besar dan berakibat pada waktu bermain yang semakin sedikit pada

permainan itu sendiri. Meskipun kegiatan penanaman teknik dan kegiatan bermain dilakukan bersamaan tidak banyak guru yang memberikan pengetahuan terkait kapan dan bagaimana penggunaan teknik tersebut dalam situasi permainan (Kirk & MacPhail dalam Rachaman, 2008:5).

Berdasarkan pendapat diatas Ranchman berpendapat terkait tujuan model pembelajaran TGfU yaitu; pertama, meningkatkan proses pembelajaran melalui pengembangan rasa apresiasi peserta didik terhadap prinsip-prinsip permainan. Kedua, memberikan pengalaman mengenai nilai-nilai moral, kehidupan kemasyarakatan yang sehat kepada anak didik melalui permainan. Ketiga, mengembangkan kesadaran anak didik untuk mengunjung tinggi kejujuran dalam melakukan permainan, dan perlunya hal itu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, memberikan kesempatan pada anak didik untuk mengembangkan sendiri bentuk-bentuk permainan dengan memperhatikan nilai-nilai permainan. Dengan demikian peserta didik akan memiliki keterampilan bermain, yang dilandasi oleh pemahaman taktik dan sikap menghargai terhadap nilai-nilai dalam permainan yang dilakukannya.

Sementara itu Oslin (dalam Rachaman, 2008:9) menyatakan pendapat bahwa pendekatan TGfU bertujuan untuk mengubah cara guru dalam mengajar permainan di mana penalaran peserta didik menjadi fokus utama. Mitchell juga menyatakan pendapat bahwa pendekatan taktik dapat diarahkan untuk meningkatkan kemampuan melakukan permainan dengan memadukan keterampilan teknik dan taktik, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam kontek permainan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Rikard Fibriana (2016) yang berjudul tingkat pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunung kidul Tentang Penggunaan Internet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei dengan instrumen berupa angket dan tes pengetahuan dengan pilihan ganda, dengan nilai validitas 0,907 dan nilai reliabilitas 0,910. Subjek penelitian yang digunakan adalah guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 31 orang, Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diketahui pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunung kidul tentang penggunaan internet sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase sebesar 51,6%, pada ketegori baik sebesar 38,7%, pada kategori kurang sebesar 9,7 %, dan pada kategori rendah sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunung kidul Tentang Penggunaan Internet adalah cukup.
2. Penelitian Iksan Nur Wicaksono (2016) yang berjudul Tingkat pengetahuan guru penjasorkes terhadap manfaat ALK di sekoah dasar se- Kecamatan Candimulyo Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa tes pengetahuan dengan soal pilihan ganda. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di UPT Kecamatan Candimulyo

Kabupaten Magelang yang berjumlah 22 guru dengan laki-laki 10 dan perempuan 12. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 2 responden atau 9,09% tingkat pengetahuan guru penjasorkes termasuk dalam kategori tinggi, dan sebanyak 20 responden atau 90,91% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai rerata skor tingkat pengetahuan guru penjas tentang aktivitas luar kelas sebesar 32,55 yang terletak pada interval 30 - 37, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas sekolah dasar se Kecamatan Candimulyo termasuk dalam kategori sangat tinggi.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dalam pendidikan di Indonesia, di mana pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang cakap dan sesuai kebutuhan zaman. Proses pembelajaran jasmani di sekolah dasar lebih banyak dalam bentuk permainan, di mana hal ini sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang masih menyenangi kegiatan bermain. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam kegiatan bermain pun lebih mudah diterima oleh peserta didik serta mampu menyentuh ranah kognitif, psikomotor, serta afektif secara bersamaan. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut pembelajaran harus di kemas dan diolah dengan baik oleh pendidik.

Untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan bukanlah sesuatu yang mudah, akan tetapi banyak hal yang dapat dilakukan guru. Beberapa hal yang dapat dilakukan pendidik untuk mencapai tujuan seperti mengenal karakter

peserta didik, menentukan strategi pembelajaran, memilih model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran, di mana model pembelajaran merupakan rangkaian antara pendekatan, strategi, teknik, taktik pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran juga merupakan petunjuk bagi strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Dewasa ini banyak pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang dilakukan oleh guru lebih bersifat kegiatan yang bersifat pada pendekatan taktik saja dan mengesampingkan pada pendekatan taktik, padahal pendekatan pembelajaran taktik juga sangat penting dalam memberikan pengalaman dalam sebuah permainan. Hal ini dikemukakan dalam hasil temuan pada disertasi Turner (1995: 151 dalam Metzler, 2011) menyatakan bahwa pembelajaran permainan olahraga melalui pendekatan taktik dapat membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan taktik dan strategi ketika melakukan permainan. Pendekatan taktik juga mengajarkan penerapan keterampilan dalam situasi permainan, tujuan utama dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk memecahkan masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan (9 : 2014 Adam Sudrajat).

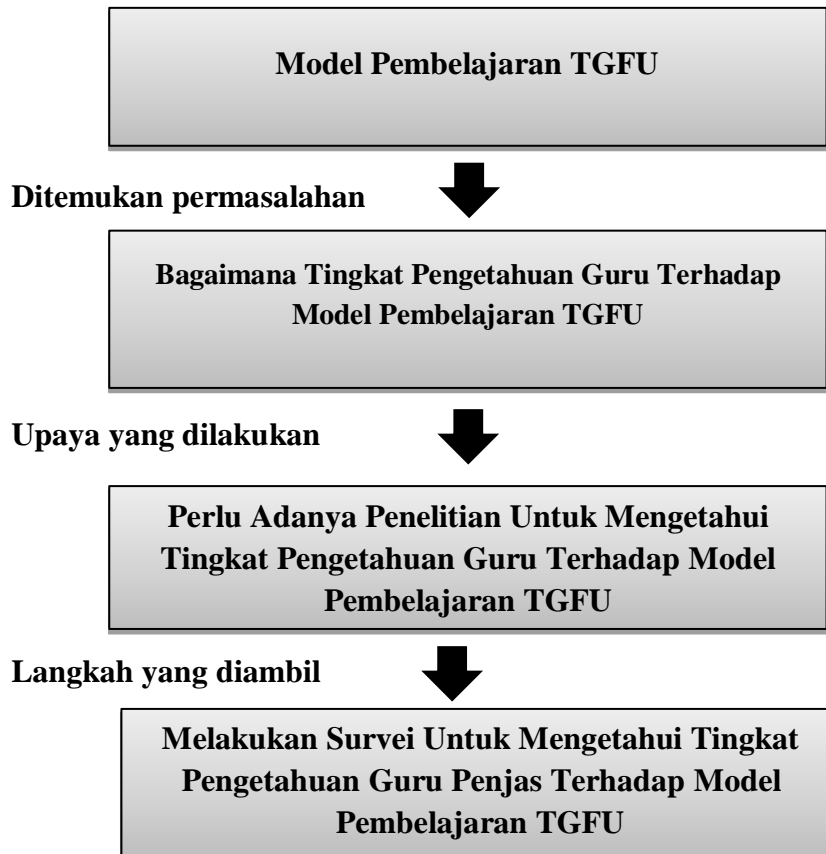
Di dalam dunia pendidikan jasmani terdapat model pembelajaran pendidikan jasmani yang khusus menekankan pada pendekatan taktik yaitu model

pembelajaran *Teaching Game for Understand (TGfU)*. *Teaching Game for Understand (TGfU)* merupakan salah satu model pendekatan pembelajaran jasmani melalui bentuk dasar konsep bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran lebih bersifat dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Model TGfU ini juga dapat menjadi solusi dan pilihan bagi pendidik dalam memberikan pembelajaran yang menekankan pada pendekatan taktik dalam kegiatan bermain.

Peran guru penjas sangat lah penting dalam proses pembelajaran, di mana guru penjas sebagai pendidik yang menentukan ke arah mana pembelajaran serta apa yang akan dicapai dalam suatu proses pembelajaran. Lalu sejauh apakah pengetahuan guru pendidikan jasmani terkait model pembelajaran TGfU sebagai model pembelajaran ini menjadi salah satu solusi bagi pembelajaran yang bersifat monoton pada pendekatan teknik saja.

Mengetahui merupakan salah satu aspek rana kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran. Menurut Benjamin S Bloom pengetahuan adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan (Lorin W Anderson dan David R. Krathwohl, 2010: 61).. Maka apabila guru pendidikan jasmani dapat mengetahui model pembelajaran TGFU diharapkan dapat berperan penting dalam memberikan variasi dan kemajuan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian di

atas yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dibuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut pada gambar 2.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Berdasarkan Arikunto (2010: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Skor yang diperoleh dari hasil analisis dengan teknik statistik deskriptif kuantitatif akan dipaparkan dalam bentuk persentase yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu objek yaitu tingkat pengetahuan guru penjas sekolah dasar negeri se-kecamatan pengasih terhadap model pembelajaran TGFU.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini bertempat di kecamatan Pengasih kabupaten Kulon Progo provinsi DI Yogyakarta. Hal ini terkait dengan observasi awal yang dilakukan di salah satu sekolah di lokasi tersebut. Waktu penelitian ditentukan yaitu 21 agustus 2020 sampai dengan 30 september 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah sekumpulan objek atau sumber data penelitian (Winarno, 2013:81). Populasi sendiri merupakan seluruh data yang menjadi perhatian bagi peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. populasi pada penelitian ini yaitu guru pendidikan jasmani sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta, yang berjumlah 26 orang guru PJOK. Pada penelitian ini populasinya dapat dikatakan sebagai

kategori populasi terhingga, karena anggota populasi ini terdiri dari guru penjas sekolah dasar di kecamatan pengasih.

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi pusat perhatian penelitian dengan kata lain merupakan target atau sasaran penelitian dalam ruang lingkup waktu yang kita tentukan (Winarno, 2013:84). sampel pada penelitian ini yang digunakan yaitu seluruh guru pendidikan jasmani sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon progo Daerah Istimewa Yogyakarta, yang berjumlah 26 orang guru PJOK. Berikut ini adalah sekolah-sekolah yang menjadi tempat pengambilan data peneliti:

Tabel 1. Jumlah guru penjas di kecamatan Pengasih Kulon Progo

No	Nama sekolah	Jumlah
1	SD NEGERI 1 JANTURAN	1
2	SD NEGERI 1 KALI PETIR	1
3	SD NEGERI 1 KARANG SARI	1
4	SD NEGERI 1 NGULAKAN	1
5	SD NEGERI 1 PENGASIH	1
6	SD NEGERI 2 JANTURAN	1
7	SD NEGERI 2 KALIPETIR	1
8	SD NEGERI 2 KARANGSARI	1
9	SD NEGERI 2 NGULAKAN	1
10	SD NEGERI 3 KALIPETIR	-
11	SD NEGERI 2 PENGASIH	1
12	SD NEGERI 3 PENGASIH	1
13	SD NEGERI BLUBUK	1
14	SD NEGERI CLERENG	1
15	SD NEGERI GEBANGAN	1
16	SD NEGERI GUNUNG DANI	1
17	SD NEGERI KARANGSEM	1
18	SD NEGERI KEDUNG REJO	-
19	SD NEGERI KEDUNG TANGKIL	1
20	SD NEGERI KEMARAS	1
21	SD NEGERI KEPEK	1
22	SD NEGERI KLEGEN	-
23	SD NEGERI KUTOGIRI	1
24	SD NEGERI MARGOSARI	-

25	SD NEGERI NGENTO	1
26	SD NEGERI PENDEM	-
27	SD NEGERI SENDANG	1
28	SD NEGERI SENDANGSARI	-
29	SD NEGERI SERANG	1
30	SD NEGERI SIDOMULYO	1
31	SD NEGERI TAWANG SARI	1
32	SD NEGERIWIDORO	1
TOTAL		26

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala hal yang berbentuk apa saja yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari agar dapat diperoleh informasi terkait hal tersebut dan ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini sendiri yaitu pengetahuan guru penjas sekolah dasar se-kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta terhadap model pembelajaran TGfU. Pengetahuan guru terkait model pembelajaran TGfU di sini merupakan kemampuan guru untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan berkreasi terhadap model pembelajaran TGfU. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru Penjas sekolah dasar negeri se-kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta terhadap model TGfU, pada penelitian ini peneliti membagikan alat uji berbentuk tes yang berupa *test true false* atau tes salah benar yang berisi tentang materi model pembelajaran TGfU yang nantinya diisi oleh guru guru Penjas sekolah dasar negeri se-kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:150) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan menjadi lebih muda dan hasilnya lebih baik dalam artian lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pada penelitian ini instrumen atau alat uji berupa tes true and false. Sebagai alat pengambilan data alat uji berupa tes penelitian dibuat tertutup sehingga responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan saja. Skor yang digunakan pada penelitian ini ialah melalui tes penilaian objektif *true and false* atau tes salah benar.

Bentuk tes salah benar atau *test true false* adalah bentuk tes soal yang berupa pertanyaan. Sebagian pertanyaan itu merupakan benar dan sebagian lagi merupakan pertanyaan salah. Pada umumnya bentuk soal salah benar dipakai untuk mengukur pengetahuan responden tentang fakta, definisi, dan prinsip. Proses pengisian jawaban oleh responden tidak selalu sama antar setiap responden oleh karena itu peneliti membuat pedoman atau kunci jawaban dari pernyataan yang diberikan, hal ini dilakukan agar peneliti menjadi mudah untuk mengklarifikasikan jawaban responden dan memberikan penilaian atas jawaban yang diberikan responden. Dengan menggunakan tes salah benar ini, responden dapat memilih jawaban yang pasti dikarenakan pilihan jawaban yang diberikan hanya benar dan salah. Tingginya skor yang didapatkan oleh responden dapat mencerminkan tingkat pengetahuan responden tersebut.

Pengembangan instrumen penelitian ini didasarkan atas teori yang disusun sebelumnya, kemudian atas dasar teori tersebut dikembangkan tentang faktor-faktor pada variabel penelitian dan juga indikator-indikator variabel yang selanjutnya dijabarkan dalam butir pertanyaan. Menurut Hadi (1991:7) langkah-langkah yang perlu dilaksanakan untuk menyusun instrumen adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah membatasi perubahan atau variabel yang nantinya akan diteliti oleh peneliti, hal ini dimaksudkan agar nantinya tidak ada kesalahan dalam proses penelitian. Kontrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se-Kecamatan Pengasih.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan suatu tahapan yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen pertanyaan/pernyataan yang akan diajukan kepada responden. Faktor dalam penelitian ini disusun atas dasar teori yang digunakan pada kajian teori. Faktor yang digunakan berkaitan dengan enam jenjang berpikir rana koognitif namun di sini peneliti membatasi sampai lima jenjang saja, hal ini dikarenakan pada jenjang tertinggi *created* (berkreasi) dibutuhkan instrumen yang berbeda dan jika dilakukan pengujian memakan waktu lebih lama. Berikut faktor yang digunakan pada penelitian ini yaitu: *remember* (mengingat), *understand* _(memahami), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluated* (menilai).

c. Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Langkah berikutnya ialah menyusun butir item pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun variabel, item-item pertanyaan merupakan penjabaran dari isi faktor, setelah itu berdasarkan faktor-faktor disusunlah item-item pertanyaan yang dapat memberikan gambaran terkait angket yang akan dipakai dalam penelitian ini, maka dibuat kisi-kisi instrumen uji coba penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Uji Coba)

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
			(+)	(-)	
Pengetahuan Guru Penjas Terkait Model Pembelajaran TGfU	<i>Remember</i> (mengingat)	a. mengingat arti model pembelajaran TGfU	1,3	5	3
		b. mengingat tujuan pendekatan model pembelajaran TGfU	2,4	6	3
	<i>Understand</i> (memahami)	a. memahami klasifikasi permainan dalam model pembelajaran TGfU	7,8	9	3
		b. memahami tahapan model pembelajaran TGfU	10,11	12	3
	<i>Apply</i> (menerapkan)	a. menerapkan model pembelajaran TGfU kepada	14,16	18	3

	b. siswa menerapkan tahapan pembelajaran model pembelajaran TGfU	13,15	17	3
		(+)	(-)	
<i>Analyze</i> (menganalisi)	a. menganalisis pengambilan keputusan dalam permainan peserta didik	20,22	23	3
	b. menganalisis taktik dalam model pembelajaran TGfU	21,24	19	3
<i>Evaluated</i> (menilai)	a. Menilai peserta didik dalam proses pembelajaran pada model TGfU	25,27	26	3
	b. Mengevaluasi proses pembelajaran model TGfU	28,30	29	3
Total		20	10	30

Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

Pertanyaan\Pernyataan	Alternatif Jawaban	skor
Positif	Benar	1
	Salah	0
Negatif	Benar	0
	Salah	1

Sumber: Sugiyono (2014: 96)

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data pada penelitian ini ialah melalui tes, di mana pengumpulan data diperoleh dengan membagikan alat uji berupa tes kepada guru PJOK di sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo yang akan digunakan untuk penelitian. Peneliti mendatangi sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo, kemudian meminta izin kepada sekolah melalui kepala sekolah untuk bertemu dengan PJOK. Setelah mendapat izin berikutnya ialah menemui guru PJOK yang merupakan subjek dalam penelitian ini dan membagikan soal untuk diisi sesuai dengan waktunya, setelah selesai maka peneliti meminta tanda tangan sebagai bukti telah melakukan penelitian di sekolah tersebut.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan karena instrumen mengalami beberapa penyesuaian untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen ini

diujikan pada guru penjas sekolah dasar negeri di Kecamatan Sentolo. Pemilihan guru PJOK sekolah dasar negeri di Kecamatan Sentolo sebagai responden untuk uji coba instrumen didasarkan pada karakteristik lingkungan yang hampir sama. Uji coba instrumen ini dilakukan sebelum pengambilan data penelitian, hal ini bertujuan agar alat uji berupa tes pertanyaan *true and false* yang digunakan untuk pengambilan data menjadi instrumen yang baik dan teruji validitas dan reliabilitasnya.

2. Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2014:96) validitas tes adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menganalisis kesahihan data dari butir instrumen yang telah disusun peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *person*

Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x^2)\} \{n \sum y^2 - (\sum y^2)\}}}$$

Keterangan: r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total
 n = jumlah responden
 X = skor butir
 Y = skor total

Dalam pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan program komputer SPSS versi 22 menggunakan *Microsoft window excel 2003*. Butir soal pada angket dinyatakan valid apabila koefisien r hitung > r tabel. Butir pertanyaan

dinyatakan valid apabila mempunyai korelasi yang lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan tertentu. Apabila korelasi lebih kecil dari pada r tabel maka butir pertanyaan dinyatakan gugur atau tidak valid.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Instrumen

No	r hitung	r tabel	keterangan
1	0,619	0,433	valid
2	0,833	0,433	valid
3	0,525	0,433	valid
4	0,104	0,433	tidak valid
5	0,476	0,433	valid
6	0,571	0,433	valid
7	0,438	0,433	valid
8	0,619	0,433	valid
9	0,833	0,433	valid
10	0,512	0,433	valid
11	0,5	0,433	valid
12	0,441	0,433	valid
13	0,529	0,433	valid
14	0,589	0,433	valid
15	0,665	0,433	valid
16	0,509	0,433	valid
17	0,487	0,433	valid
18	0,445	0,433	valid
19	0,619	0,433	valid
20	0,833	0,433	valid
21	0,663	0,433	valid
22	0,596	0,433	valid
23	0,474	0,433	valid
24	0,585	0,433	valid
25	0,285	0,433	tidak valid
26	0,475	0,433	valid
27	0,535	0,433	valid
28	0,45	0,433	valid
29	0,64	0,433	valid
30	0,637	0,433	valid

Dari hasil data uji coba instrumen tersebut terdapat 2 butir soal yang gugur yaitu soal no 4 dan 25 dari 30 butir soal. Tidak validnya butir soal dikarenakan r hitung kurang dari r tabel sehingga untuk penelitian berikutnya 2 soal tersebut tidak digunakan, untuk itu pengambilan data pada penelitian akan menggunakan 28 butir soal.

3. Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2013: 221) reliabilitas instrumen merujuk pada pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji coba instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbanch* menurut Anas Sudjiono (2011: 207-208) sebagai berikut:

$$r_{II} = \left[\frac{n}{n-1} \right] 1 - \left[\frac{\sum S_i^2}{S} \right]$$

Keterangan:

r_{II} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = bilangan konstan

$\sum S_i^2$ = jumlah variasi skor dari tiap butir-butir item

S = varian total

Analisis uji reliabilitas data pada uji coba instrumen ini diolah dengan menggunakan program SPSS versi 22. Setelah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas dengan r tabel, apabila r hitung $>$ r tabel pada pada derajat kemaknaan dengan taraf lima persen maka alat tersebut dinyatakan *reliabel*.

Dari beberapa literatur disebutkan bahwa kriteria indeks reliabilitas sebagai berikut:

- 1) 0,800-1,00 = Sangat Tinggi
- 2) 0,600-0,800 = Tinggi
- 3) 0,400-0,600 = Cukup
- 4) 0,200-0,400 = Rendah
- 5) 0,00-0,200 = Sangat Rendah

Berdasarkan uji coba reliabilitas instrumen menunjukkan angka sebesar 0,934 karena nilai tersebut lebih dari 0,6 maka instrumen penelitian ini dinyatakan reliable sehingga layak digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukan uji coba dan didapatkan hasil perhitungan terkait validitas dan reliabilitas instrumen, maka kisi-kisi pada alat uji berupa tes tersebut diperbaiki sesuai hasil uji coba. Berikut instrumen penelitian menjadi:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Penelitian (Tes Penelitian)

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
			(+)	(-)	
Pengetahuan Guru Penjas Terkait Model Pembelajaran TGfU	<i>Remember</i> (mengingat)	c. mengingat arti model pembelajaran TGfU	1,3	4	3
		d. mengingat tujuan pendekatan model pembelajaran TGfU	2	5	2

<i>Understand</i> (memahami)	c. memahami klasifikasi permainan dalam model pembelajaran TGfU	6,7	8	3
	d. memahami tahapan model pembelajaran TGfU	9,10	11	3
<i>Apply</i> (menerapkan)	c. menerapkan model pembelajaran TGfU kepada siswa	13,15	17	3
	d. menerapkan tahapan pembelajaran model pembelajaran TGfU	12,14	16	3
<i>Analyze</i> (menganalisi)	c. menganalisis pengambilan keputusan dalam permainan peserta didik	19,21	22	3
	d. menganalisis taktik dalam model pembelajaran TGfU	20,23	18	3
<i>Evaluated</i> (menilai)	c. Menilai peserta didik dalam proses pembelajaran pada model TGfU	25	24	2
	d. Mengevaluasi proses pembelajaran model TGfU	26,28	27	3
Total		18	10	28

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut pendapat Arikunto (2010: 284) data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil dari perhitungan atau pengukuran diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase. Data dalam penelitian ini didapatkan dari yang diperoleh setelah responden mengisi angket. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dalam proses analisis data. Data yang telah tertuang dalam penyajian data kemudian dianalisis menggunakan rumus yang telah dipilih sesuai dengan jenis penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, sedangkan perhitungannya menggunakan persentase.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif, maka setiap jawaban akan diberikan skor. Adapun skornya menggunakan skala *Guttman* dan setelah semua data didapatkan, selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data hingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

Untuk mengetahui kriteria dalam penskoran data pada tiap faktor maka dilakukan pengkategorian yang sesuai dengan instrumen. Untuk mempermudah dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan tiap-tiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai rata-rata/*Mean* (\bar{x}) dan standar *deviasi* (σ) dengan menggunakan PAN (penilaian acuan norma) dalam skala seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. PAN (Penilaian Acuan Norma)

interval	kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat tinggi
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan:

$X = skor$

$M = mean$

$SD = standar deviasi$

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian dilanjutkan dengan mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase sesuai dengan rumus Anas Sudijono (2011: 43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase

f= frekuensi

N= *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga hasil penelitian ini digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Hasil penelitian tentang “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*”, perlu dideskripsikan secara keseluruhan terkait dengan variabel penelitian. Untuk mempermudah pendeskripsian data, maka dilakukan pengkategorian yang meliputi pengkategorian seluruh tanggapan dan pengkategorian tiap faktor.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*. Hasil dari penelitian dengan 28 butir pertanyaan yang diujikan kepada 26 responden diperoleh hasil nilai maksimum= 27; nilai minimum= 18; mean=21,96; standar deviasi= 2,56; dan median=22,5 yang bila dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 7. Statistik Hasil Data Penelitiang Tingkat Pengetahuan Guru

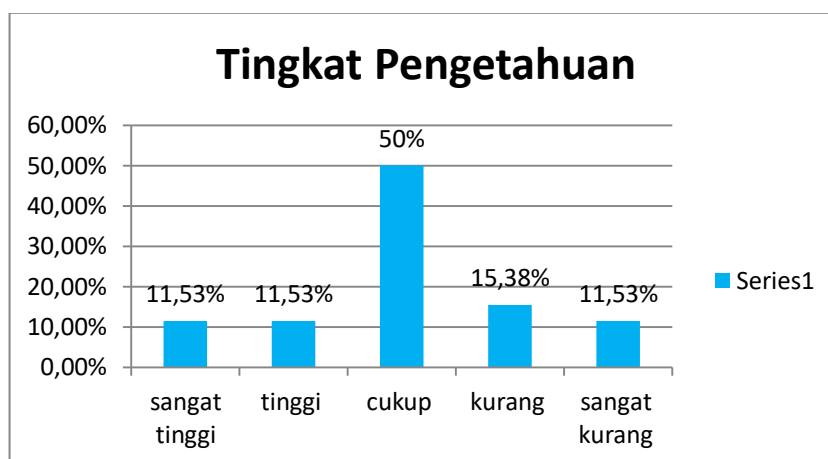
Nilai Maksimum	27
Nilai Minimum	18
Mean	21,96
Standar Deviasi (SD)	2,56
Median	22,5

Deskripsi Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* juga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
$>25,8$	Sangat tinggi	3	11,53
$23,24 \leq X < 25,8$	Tinggi	3	11,53
$20,68 \leq X < 23,24$	Cukup	13	50
$18,12 \leq X < 20,68$	Kurang	4	15,38
$< 18,12$	Sangat kurang	3	11,53
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dengan persentase sebagai 11,53% sangat tinggi; 11,53% tinggi; 50% cukup; 15,38 kurang; dan 11,53% sangat kurang. Hasil penelitian berdasarkan faktor-faktor dapat dijabarkan sebagai berikut.

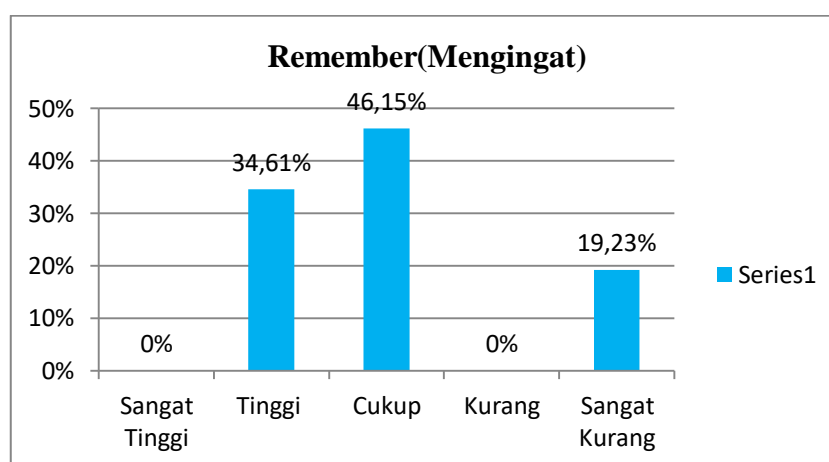
1. Faktor *Remember* (Mengingat)

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor *Remember* (mengingat) diukur dengan alat uji berupa tes berjumlah 5 butir soal. Hasil dari 26 responden dengan perolehan hasil skor maksimum= 5; skor minimum= 3; mean= 4,15; median= 4; dan standar deviasi= 0,73. Deskripsi hasil penelitian *remember* (mengingat) dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian *Remember* (mengingat)

Interval	Kategori	Jumlah	Persen(%)
$>5,24$	Sangat tinggi	0	0
$4,51 \leq X < 5,24$	Tinggi	9	34,61
$3,78 \leq X < 4,51$	Cukup	12	46,15
$3,06 \leq X < 3,78$	Kurang	0	0
$< 3,06$	Sangat kurang	5	19,23
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Hasil Penelitian *Remember* (Mengingat)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *remember* (mengingat) dapat dilihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 46,15%; sangat tinggi dengan persentase 0%, tinggi dengan persentase 34,61%, kurang dengan persentase 0%, dan sangat kurang 19,23%.

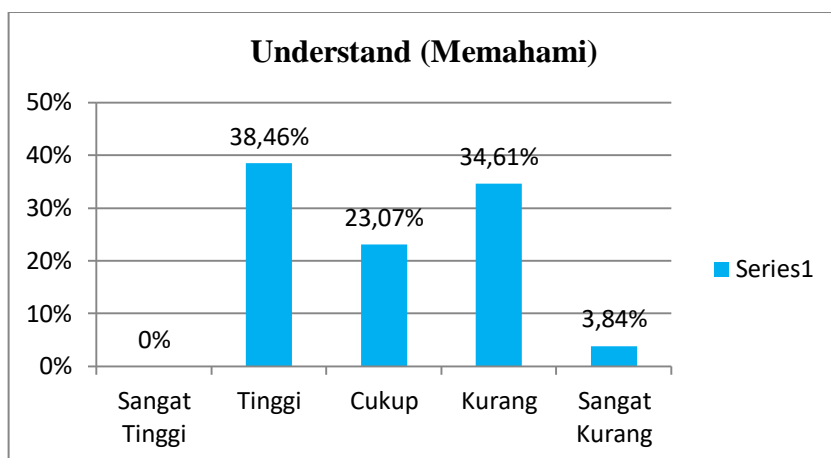
2. Faktor *Understand* (Memahami)

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor *understand* (memahami) diukur dengan alat uji berupa tes berjumlah 6 butir soal. Hasil dari 26 responden dengan perolehan hasil skor maksimum= 6; skor minimum= 1; mean= 4,76; median= 5; dan standar deviasi= 1,30. Deskripsi hasil penelitian *understand* (memahami) dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian *Understand* (Memahami)

Interval	Kategori	Jumlah	Persen(%)
>6,71	Sangat tinggi	0	0
$5,41 \leq X < 6,71$	Tinggi	10	38,46
$4,11 \leq X < 5,41$	Cukup	6	23,07
$2,81 \leq X < 4,11$	Kurang	9	34,61
<2,81	Sangat kurang	1	3,84
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Penelitian *Understand* (Memahami)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *understand* (memahami) dapat dilihat sebagian besar pada kategori tinggi dengan persentase 38,46%; sangat tinggi dengan persentase 0%, cukup dengan persentase 23,07%, kurang dengan persentase 34,61%, dan sangat kurang 3,84%.

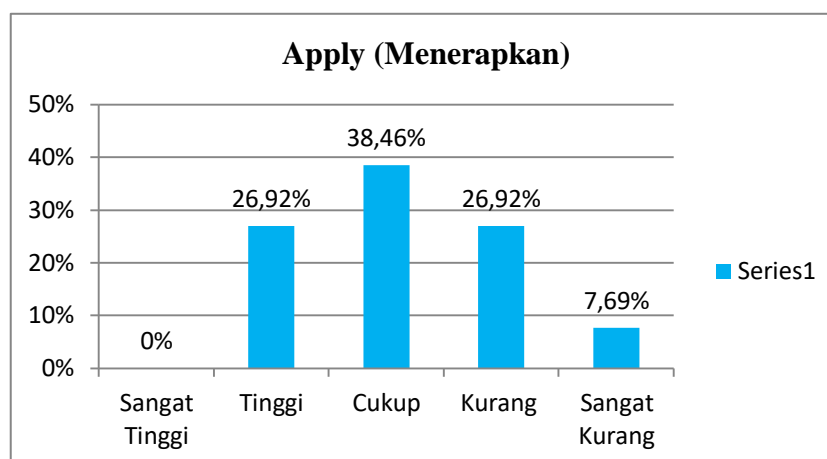
3. Faktor *Apply* (Menerapkan)

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor *apply* (menerapkan) diukur dengan alat uji berupa tes berjumlah 6 butir soal. Hasil dari 26 responden dengan perolehan hasil skor maksimum= 6; skor minimum= 3; mean= 4,84; median= 5; dan standar deviasi= 0,92. Deskripsi hasil penelitian *apply* (menerapkan) dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian *Apply* (menerapkan)

Interval	Kategori	Jumlah	Persen(%)
$>6,22$	Sangat tinggi	0	0
$5,30 \leq X < 6,22$	Tinggi	7	26,92
$4,38 \leq X < 5,30$	Cukup	10	38,46
$3,46 \leq X < 4,38$	Kurang	7	26,92
$< 3,46$	Sangat kurang	2	7,69
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Hasil Penelitian *Apply* (menerapkan)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *apply* (menerapkan) dapat di lihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 38,46%; sangat tinggi dengan persentase 0%, tinggi dengan persentase 26,92%, kurang dengan persentase 26,92%, dan sangat kurang 7,69%.

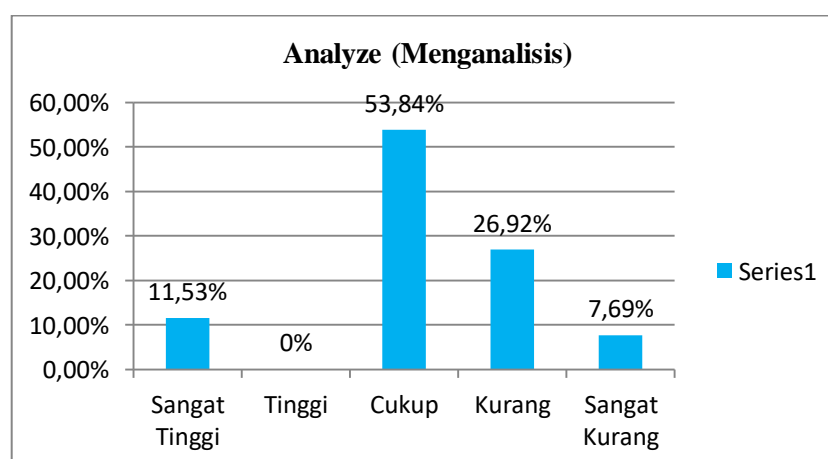
4. Faktor *Analyze* (Menganalisis)

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor *analyze* (menganalisis) diukur dengan alat uji berupa tes berjumlah 6 butir soal. Hasil dari 26 responden dengan perolehan hasil skor maksimum= 6; skor minimum= 3; mean= 4,69; median= 5; dan standar deviasi= 0,78. Deskripsi hasil penelitian *analyze* (menganalisis) dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian *Analyze* (menganalisis)

Interval	Kategori	jumlah	Persen(%)
$>5,86$	Sangat tinggi	3	11,53
$5,08 \leq X < 5,86$	Tinggi	0	0
$4,30 \leq X < 5,08$	Cukup	14	53,84
$3,52 \leq X < 4,30$	Kurang	7	26,92
$< 3,52$	Sangat kurang	2	7,69
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Grafik Hasil Penelitian *Analyze* (menganalisis)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *analyze* (menganalisis) dapat dilihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 53,84%; sangat tinggi dengan persentase 11,56%, tinggi dengan persentase 0%, kurang dengan persentase 26,92%, dan sangat kurang 7,69%.

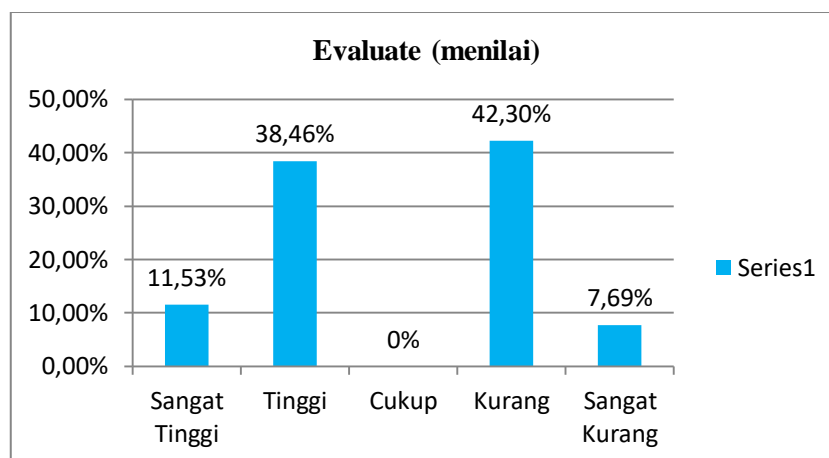
5. Faktor *Evaluated* (Menilai)

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor *evaluated* (menilai) diukur dengan alat uji berupa tes berjumlah 5 butir soal. Hasil dari 26 responden dengan perolehan hasil skor maksimum= 5; skor minimum= 1; mean= 3,5; median= 3,5; dan standar deviasi= 0,90. Deskripsi hasil penelitian *evaluated* (menilai) dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian *Evaluated* (menilai)

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
>4,85	Sangat tinggi	3	11,53
$3,95 \leq X < 4,85$	Tinggi	10	38,46
$3,05 \leq X < 3,95$	Cukup	0	0
$2,15 \leq X < 3,05$	Kurang	11	42,30
<2,15	Sangat kurang	2	7,69
Jumlah		26	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Grafik Hasil Penelitian *Evaluated* (menilai)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *evaluated* (menilai) dapat di lihat sebagian besar pada kategori kurang dengan persentase 42,30%; sangat tinggi dengan persentase 11,53%, tinggi dengan persentase 38,46%, cukup dengan persentase 0%, dan sangat kurang 7,69%.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini pengetahuan diartikan sebagai hasil dari tahu atau yang diketahui dan merupakan hasil rangsangan dari alam melalui persentuhan objek dengan pancaindra meliputi indra: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan juga memiliki enam tingkatan dari yang terendah mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi tingkat pengetahuan tersebut dapat dipengaruhi beberapa hal seperti pendidikan, paparan media masa, ekonomi, hubungan sosial, dan pengalaman. Seorang guru di

dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kualitas suatu pendidikan, dengan itu guru harus mampu menguasai dan mempunyai pengetahuan terkait dengan pembelajaran dan segala sarana dan prasarana pendukungnya. Dengan pengetahuan yang baik diharapkan guru dapat menguasai dan membuat pembelajaran ke arah yang lebih baik, serta mampu menjadi bahan referensi bagi peserta didik.

Model pembelajaran adalah salah satu pendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik, bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian atau strategi, metode, teknik, dan taktik sebab model pembelajaran merupakan bingkai penerapan suatu pendekatan (Suryobroto, 2018: 60). Pada dunia pendidikan jasmani dikenal salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran penjas serta mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif yaitu model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU). Model pembelajaran jasmani *Teaching Game for Understanding* atau yang biasa disingkat dengan TGfU ini adalah merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang pengajarannya tidak memfokuskan pada pembelajaran teknik semata, melainkan pada lebih pada pemahaman taktik melalui konsep dasar bermain. Pada model TGfU ini sendiri peserta didik menjadi lebih aktif baik dari segi kognitif, psikomotor, maupun afektif, hal ini dikarenakan peserta didik belajar secara dinamis melalui konsep dasar bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Tetapi tidak semua guru pendidikan jasmani memiliki pengetahuan tinggi terkait dengan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* atau TGfU

ini, maka dari itu untuk mengetahui pengetahuan guru penjas terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dilakukanlah pengukuran dengan tes pengetahuan dalam bentuk tes benar salah (*true false*). Melalui tes pengetahuan ini selain untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas terkait dengan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding*, juga untuk mengetahui seberapa baik pemahaman dan implemetasi model pembelajaran TGfU ini sendiri di dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 50% dan pada kategori sangat tinggi 11,53%, pada kategori tinggi 11,53%, kategori kurang 15,38%, dan 11,53% pada kategori sangat kurang. Hasil penelitian tersebut dapat diartikan sebagian besar guru PJOK di sekolah dasar negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta pada kategori cukup.

Pengetahuan diartikan sebagai hasil dari tahu atau yang diketahui dan merupakan hasil rangsangan dari alam melalui persentuhan objek dengan pancaindra, bila teori ini dikaitkan dengan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar guru PJOK di kecamatan Pengasih hanya sedikit guru PJOK saja yang berada pada tingkatan tinggi dan sangat tinggi terkait dengan pengetahuan terhadap model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) ini. Persentase guru yang berada pada tingkatan tinggi dan sangat tinggi pengetahuannya hanya 23,06% saja, hal ini mengidentifikasi bahwa sebagian

besar guru-guru PJOK belum sepenuhnya tahu dengan model TGfU ini. Pengetahuan guru terkait model pembelajaran TGfU ini dipengaruhi oleh rangsangan terhadap objek melalui panca indra masih belum optimal. Pada saat dilakukan penelitian kebanyakan tanggapan dari beberapa guru masih asing dengan istilah *Teaching Game for Understanding* (TGfU) maupun dengan istilah pembelajaran model taktik.

Bila ditarik kesimpulan dengan latar belakang masalah di penelitian ini maka dapat terjawab mengapa masih belum terdapat model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) ini pada rancangan pelaksanaan pembelajaran. Pengetahuan guru terhadap model pembelajaran TGfU ini juga didasarkan pada beberapa faktor seperti: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, serta menilai. Berikut hasil penelitian bila dijabarkan pada setiap faktor yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *remember* (mengingat) dapat di lihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 46,15%; sangat tinggi dengan persentase 0%, tinggi dengan persentase 34,61%, kurang dengan persentase 0%, dan sangat kurang 19,23%. Mengingat sendiri merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Bila disimpulkan dengan hasil penelitian maka dapat dikatakan kemampuan guru PJOK di kecamatan Pengasih mengalami kesulitan dalam upaya mendapatkan

kembali pengetahuan tentang model TGfU, hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian di mana sangat tinggi dan tinggi tidak lebih banyak dari persentase cukup, kurang, dan sangat kurang.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *understand* (memahami) dapat di lihat sebagian besar pada kategori tinggi dengan persentase 38,46%; sangat tinggi dengan persentase 0%, cukup dengan persentase 23,07%, kurang dengan persentase 34,61%, dan sangat kurang 3,84%. Memahami merupakan aktifitas mengklarifikasi (*classification*) suatu informasi yang spesifik untuk mengetahui konsep dan prinsipnya. Selain itu juga terdapat aktifitas membandingkan (*comparing*) atau membandingkan dua objek atau lebih. Kemampuan guru PJOK dikecamatan Pengasih dalam kegiatan mengklarifikasi informasi yang terkait model TGfU ini masih belum sepenuhnya menguasai hal ini dapat di lihat dari persentase hasil penelitian yang mana angkat persentase sangat tinggi dan tinggi tidak lebih banyak dari persentase cukup, kurang, dan sangat kurang.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *apply* (menerapkan) dapat di lihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 38,46%; sangat tinggi dengan persentase 0%, tinggi dengan persentase 26,92%, kurang dengan persentase 26,92%, dan sangat kurang 7,69%. Menerapkan merujuk pada proses koognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan

percobaan atau menyelesaikan permasalahan, dimana ini terkait dengan aktifitas menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*). Kemampuan guru PJOK di kecamatan Pengasih pada kemampuan memanfaatkan atau mempergunakan prosedur model TGfU ini masih sebagian besar belum menguasai hal ini terlihat dari hasil penelitian di mana hanya ada 26,92% persen saja guru PJOK yang memiliki kemampuan mempergunakan prosedur TGfU sendiri dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) pada faktor *analyze* (menganalisis) dapat di lihat sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 53,84%; sangat tinggi dengan persentase 11,56%, tinggi dengan persentase 0%, kurang dengan persentase 26,92%, dan sangat kurang 7,69%. Menganalisis merupakan suatu kemampuan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut. Hal ini berkaitan dengan memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Kemampuan guru PJOK di kecamatan Pengasih pada kemampuan mencari keterkaitan dari permasalahan serta memisahkan tiap-tiap bagian pada permasalahan yang terdapat dalam model TGfU ini masih banyak guru belum sepenuhnya menguasai di mana angka persentase guru PJOK yang dapat dikategorikan menguasai hanya 11,56% saja.

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game*

for Understanding (TGfU) pada faktor *evaluated* (menilai) dapat di lihat sebagian besar pada kategori kurang dengan persentase 42,30%; sangat tinggi dengan persentase 11,53%, tinggi dengan persentase 38,46%, cukup dengan persentase 0%, dan sangat kurang 7,69%. Mengevaluasi berkaitan dengan kegiatan memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Evaluasi ini meliputi mengecek (*checking*) yaitu kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi. Mengkritisi (*critiquing*) mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Kemampuan guru PJOK di kecamatan Pengasih dalam kegiatan memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ada pada model TGfU masih dapat dikatakan belum dikuasai hal ini tergambar jelas pada hasil penelitian yang mana sebagian besar guru PJOK di kecamatan Pengasih pada kategori kurang yaitu dengan persentase 42,30 %.

Dengan penjabaran hasil penelitian pada lima faktor tersebut dapat diartikan bahwa pengetahuan guru terhadap model TGfU ini dalam kategori cukup pada faktor mengingat, menerapkan, menganalisis. Sedangkan untuk memahami sudah pada kategori tinggi dan namun masih kurang pada faktor menilai. Untuk penelitian secara keseluruhan terkait dengan tingkat pengetahuan guru pada kecamatan Pengasih berada dalam kategori cukup. Hasil penelitian ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti tingkat pendidikan, di mana sebagian besar guru PJOK di kecamatan pengasih berasal dari pendidikan keolahragaan baik dari jenjang S1 berjumlah 14 orang guru PJOK dan 12 guru PJOK pada jenjang DII.

Selain itu pengalaman mengajar guru PJOK juga dapat memberikan wawasan yang lebih luas di mana kebanyakan guru-guru PJOK di kecamatan pengasih sudah memiliki pengalaman mengajar di atas 30 tahun. Namun pada penelitian ini bila dilihat berdasarkan hasil penelitian untuk persentase sangat tinggi dan tinggi di dapat angka 11,53% atau dengan kata lain terdapat tiga guru PJOK dikategori sangat tinggi dan tiga orang guru PJOK dikategori tinggi. Jumlah guru PJOK yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tertinggi terdapat enam orang guru PJOK dan jika di lihat berdasarkan kategori umur terdapat tiga orang guru PJOK yang memiliki umur 27 tahun hingga 42 tahun atau dengan kata lain guru-guru yang umurnya relatif masih muda dan pengalaman mengajar berkisar dari 3 tahun hingga 14 tahun.

Bila dilihat dari hasil penelitian untuk perolehan nilai tertinggi dengan 27 point dari 28 butir pertanyaan tes diperoleh oleh guru PJOK yang memiliki usia paling muda yaitu 27 tahun dengan pengalaman mengajar 5 tahun. Bila dikaitkan dengan usia maka dapat dikatakan guru-guru yang memperoleh nilai yang tinggi sebagian memiliki usia muda dan dapat dikatakan bahwa guru tersebut lulusan dengan angkatan kelulusan lebih mudah. Hal ini mengindikasikan sebagian besar guru PJOK yang memiliki pengalaman mengajar diatas 30 tahun sebagian besar memiliki pengetahuan tentang model TGfU ini berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang.

Hasil penelitian ini jika dihubungkan antara pengalaman mengajar guru PJOK dengan model pembelajaran TGfU itu sendiri dapat dikatakan bahwa guru-guru yang memiliki pengetahuan terkait model TGfU adalah guru-guru yang

merupakan angkatan kelulusan pendidikan lebih muda, sedangkan guru-guru yang berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang sebagian besar adalah guru-guru PJOK yang merupakan lulusan pendidikan yang lebih muda. Jika dikaitkan dengan model TGfU didapat kesimpulan bahwa model tersebut sendiri baru dikembangkan Rod Thorpe bersama David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris pada kisaran tahun 1970-an hingga awal 1980-an atau tiga puluh tahun yang lalu. Bila di lihat dari pengalaman mengajar sebagian besar guru PJOK di kecamatan Pengasih yang berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang didapati bahwa sebagian besar pada pengalaman mengajar di atas 30 tahun atau dengan kata lain telah lulusan pendidikan pada pertengahan tahun 1980-an.

Bila dilihat dari pembahasan didapatkan bahwa guru-guru PJOK di kecamatan Pengasih yang berada dalam kategori cukup, kurang, dan sangat kurang sebagian besar belum mendapatkan pengetahuan terkait dengan model TGfU selama masa pendidikan sebelum menjadi tenaga pendidik atau guru PJOK. Hal tersebut berkaitan dengan model TGfU itu sendiri yang terbilang masih belum terlalu lama dikenalkan didalam dunia pendidikan dan masih dalam tahap pengkajian, inilah kemudian menjadi salah satu faktor mengapa model TGfU sendiri masih jarang dan asing bagi sebagian besar guru PJOK. Pengetahuan Guru terhadap model TGfU yang sebagian besar pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang kemungkinan besar disebabkan belum didapatnya pengetahuan tentang model tersebut pada masa pendidikan menjadi tenaga pendidik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* yang terdiri dari 26 guru PJOK dengan menggunakan 28 butir pertanyaan sebagian besar berada dalam kategori cukup. Hasil penelitian tersebut bila dijabarkan pada setiap kategori sebagai berikut 11,53% sangat tinggi; 11,53% tinggi; 50% cukup; 15,38 kurang; dan 11,53% sangat kurang. Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* adalah cukup.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu :

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengetahui diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah dasar negeri se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*.
2. Menjadi referensi model-model pembelajaran bagi guru PJOK dalam dunia pendidikan jasmani.

3. Memberikan pemahaman bagi guru PJOK mengenai pentingnya pengetahuan guru terhadap model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dan model-model pembelajaran penjas lainnya.

C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan antara lain:

1. Pengambilan data dilapangan, peneliti tidak bias mendampingi para guru dalam mengisi tes penelitian, sehingga peneliti tidak mengetahui apakah hasil tersebut sesuai dengan kenyataan atau tidak.
2. Penelitian ini juga terhambat karena sebagian besar guru PJOK pengasih belum mengenal model TGfU ini dalam masa pendidikan sebelum menjadi tenaga pendidik.
3. Penelitian dilakukan pada masa pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia juga Indonesia sehingga penelitian dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan. Selain itu sebagian guru enggan ditemui secara langsung dan pengisian angket dilakukan tanpa bertemu langsung.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru PJOK sebaiknya memperluas pengetahuan mengenai model-model pembelajaran di dalam pendidikan jasmani, salah satunya model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran menjadi bingkai utama dalam proses

pembelajaran sehingga pengetahuan tentangnya menjadi factor penting dalam tercapainya tujuan pendidikan.

2. Bagi guru dapat meningkatkan pengetahuan dengan memanfaatkan media internet sebagai media informasi, dimana pada masa ini telah mudahnya mencari serta mengakses informasi terkait dengan pengetahuan diberbagai bidang salah satunya bidang pendidikan.
3. Bagi peneliti dapat akan lebih baik bila hasil penelitian dapat dijadikan gambaran dalam dunia pendidikan serta menjadi bahan pertimbangan untuk selalu meningkatkan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.


DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. & Abidin, Z. (2016). Perbandingan Efektivitas Motivasi dan Hasil Belajar Kesegaran Jasmani Siswa Kelas Rendah Antara Model TGfU Dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung. *Jurnal Menssana*,1,1-15.
- Burrows,L., Macdonald,D., Wright, J. (2013) *Critical Inquiry and Problem solving in Physical Education*. Frances: ROutledge.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Griffin, L.L. & Butler, J. (2005) *Teaching Game For Understanding*. Australia: Human kinetic.
- Hakim, L. (2017). Pengaruh Pembelajaran TGfU dan Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Sepak Bola Dengan Kemampuan Motorik Tinggi dan Kemampuan Motorik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1,145-161.
- Jabar, C.S.A. & Dkk.(2016). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jaya, B.S., Suntoda, A., dan Budiman, D. (2019). Penerapan Teaching Game For Understanding dalam Permainan Sepak Bola di Sekolah Dasar. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*,1,35-38.
- Meilani, D. (2017). *Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Sekolah Daasar Negeri Se-Kecamatan Kotagede Yogyakarta Terhadap Gaya Mengajar Latihan* Yogyakarta: FIK UNY.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22.(2016). Standar proses pendidikan dasar dan menengah.
- Qohhar, D. & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*,1,28-36.
- Rachman, H.A. (2008). Teaching Game For Understanding (TGfU): Memahami pendekatan taktik sebagai model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 5, no.2, November 2008.
- Saryono. & Rithaudin, A. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 8, no.2, November 2011.

- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suryobroto, A.S. (2018). *Strategi Dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY Press.
- Siswoyono, D. & Dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suherwan, W.S., Winanrni, S., Rithaudin, A., et al. (2018). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Kota Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Supriadi, D. (2019) “*Implementasi Model Teaching Game For Understanding Terhadap Keterampilan Bermain dalam Strike and Fielding Game*” Jawa Barat: STKIP PASUNDAN.
- Sudrajat, A. (2014). Penerapan Model Teaching Game for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli Pada siswa Kelas VII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarno Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Febriana, R. (2016). *Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet*. skripsi FIK:UNY.
- Wicaksono, I.N. (2016). *Tingkat pengetahuan guru penjasorkes terhadap manfaat ALK di sekoah dasar se- Kecamatan Candimulyo Kabupaten Magelang*. skripsi FIK:UNY.
- Wijaya, L. & Ahmad, N. (2019) *Pengaruh Teaching Game For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket*. BRAVO’S (Jurnal Progam studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan), volume 7, no.2. (Di akses pada tanggal 13 april 2020 pukul 20.22).
- Widati, S.S. (2015). *Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Materi Pembelajaran Bola Basket di SMP Negeri Se-Kabupaten Klaten Barat*”. Yogyakarta: FIK UNY.
- Yudha, I.D.M., Artanayasa, I.W., dan Spyanwati, N.L.P. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha, vol 8, No.2, Tahun 2017.
- Zultaniah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap hasil belajar servis siswa SMA Negeri 3 Takalar. skripsi FIK UNM.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin uji coba instrumen Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id


Nomor : 69/UN34.16/LT/2020 7 September 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri ... *Se-Kecamatan Sentoto*
Kabupaten Kulon Progo

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:


Nama : Hendra Warno
NIM : 16604229001
Program Studi : Pgsd Penjas - S1
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Guru penjas sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model Teaching Game for Understanding (TGFU)
Waktu Uji Instrumen : 7 - 17 September 2020

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 395/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**



30 September 2020

Yth. **Kepala SD Negeri ... WidoRO**
kecamatan Pengasih

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Hendra Warno
NIM	: 16604229001
Program Studi	: Pgsd Penjas - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Guru Penjas sekolah dasar negeri se-kecamatan Pengasih kulon Progo Yogyakarta Terhadap Model Teaching Game for Understanding (TGFU)
Waktu Penelitian	: 1 - 17 Oktober 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Tanda Bukti Penelitian Dari Pihak Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
KAPANEWON PENGASIH
SD NEGERI WIDORO

Alamat : Pereng, Sendangsari, Pengasih, Kulon Progo, DIY
E-mail : sdnegeriwidoro@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 117/Ket/ X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : EDY MARYANI, S.Pd.SD
NIP : 19680118 199401 2 002
Jabatan : KEPALA SEKOLAH SD NEGERI WIDORO

Menerangkan bahwa:

Nama : HENDRA WARNO
NIM : 16604229001
Prgram Studi : PGSD Penjas – S1
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul:

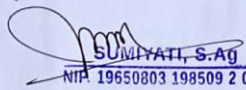


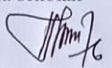


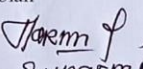
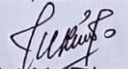




“TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN PENGASIH, KULON PROGO, YOGYAKARTA TERHADAP MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU)”

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





Widoro, 5 oktober 2020
Kepala Sekolah

EDY MARYANI, S.Pd,SD
19680118 199401 2 002




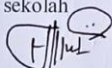
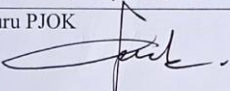

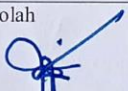
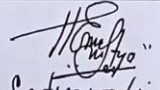

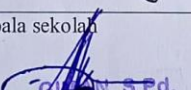

Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
		<p>Kepala sekolah</p> <p> <u>SUMIYATI, S.Ag</u> NIP. 19650803 198509 2 002</p> <p>Guru PJOK</p> <p> CH. JASTINAH, S.Pd - J03</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p> SUPARMI, S.Pd.SD NIP. 19750411 20012 2 003</p> <p>Guru PJOK</p> <p> Suparmi, A.MaPd NIP. 19641129 198506 2 002</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p> Dra. Suparmi NIP. 19610804 197912 2 002</p> <p>Guru PJOK</p> <p> PURWIYANTI 19620105 198303 2 002</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p> Agus Supriyanto S.Pd 19730809 199803 1 006</p> <p>Guru PJOK</p> <p> SUMARWAN 19620621 198303 2 009</p>	

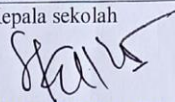



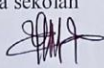




Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
	SD Negeri 1 Karang Sari	<p>Kepala sekolah</p> <p><i>Ristina</i> <u>RISTINAH, S.Pd</u> NIP. 19711117 199103 2 003</p> <p>Guru PJOK</p> <p><i>Heru Nugraha</i> HERU NUGRAHA, S.Pd.</p>	
	SD Negeri 2 Kali Petir	<p>Kepala sekolah</p> <p><i>Tri Nastiti</i> <u>TRI NASTITI, S.Pd M.Pd</u> NIP. 19750831 200501 2 005</p> <p>Guru PJOK</p> <p><i>Rumini</i> Rumini, S.Pd</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p><i>Jumi Fah</i> Jumi Fah, S.Pd-SD NIP. 19720114 199401 2001</p> <p>Guru PJOK</p> <p>Ngatiyah.</p>	
	SDN 2 PENGASIH	<p>Kepala sekolah</p> <p><i>Su Marsana</i> <u>SUMARSANA, S.Pd.</u> NIP. 19711119 200212 1 001</p> <p>Guru PJOK</p> <p><i>Jerdh</i></p>	

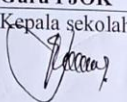
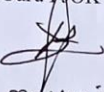

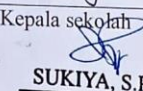
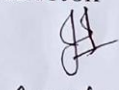

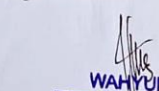
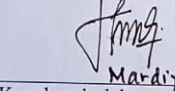

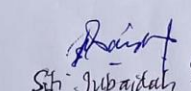
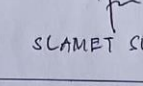

Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
1.	SD NEGERI KEDUNETAMBUH	<p>Kepala sekolah</p>  SUDARMININGSIH, S.Pd Guru PJOK  MARELYANI, S.Pd	
2.	SD N GUNUNGDANI	<p>Kepala sekolah</p>  RINA LISTYANINGSIH, S.Pd Guru PJOK  YANU SULYANTA W, A.Ma	
3.	SD II. Sundang	<p>Kepala sekolah</p>  Suratman, S.Pd. Guru PJOK  ch. Eni Setyawati, A.Ma Pd	
4.	SDN 2 Karang Sari	<p>Kepala sekolah</p>  S.Pd. NIP. 19720129 199703 1 002 Guru PJOK	

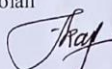









Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
5.	SD N BLUBUK.	<p>Kepala sekolah</p>  <p>RINI EKOWATI, S.Pd.SD NIP. 19740511 199903 2 007</p> <p>Guru PJOK</p>	
6.	SDN CIERENG	<p>Kepala sekolah</p>  <p>KUNTADI, S.Ag. NIP. 19640502 198509 1 001</p> <p>Guru PJOK</p>	
7.	SDAI KLEGEN	<p>Kepala sekolah</p>  <p>MARIA GORETTI MUJIWATI, S. Pd. SD NIP. 19650721 199103 2 008</p> <p>Guru PJOK</p>	
		<p>Kepala sekolah</p>  <p>Sumaryatun, S. pd. SD 19640824 199011 2001</p> <p>Guru PJOK</p>  <p>MARSİYATI NIP 196208 10 198403 2026</p>	



Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
1	SDN. SERANG.	<p>Kepala sekolah  RR. Aumiyah, S.Pd.</p> <p>Guru PJOK  SRI MURJOKO</p>	
2	SDN KUTOGIRI	<p>Kepala sekolah  <u>SUKIYA, S.Pd.SD</u> NIP. 19680402 198808 1 001</p> <p>Guru PJOK  Suparlan</p>	
3	SDN. KEMARAS	<p>Kepala sekolah  <u>WAHYUNI, S.Pd.</u> NIP: 19711221 199112 2 001</p> <p>Guru PJOK  Mardiyanta, S.Pd.</p>	
4	SDN SIDOMUHO	<p>Kepala sekolah  Sri Subandah, S.Pd. NIP 196202 199102 2 2002</p> <p>Guru PJOK  SLAMET SUPRIYANTA, S.Pd.</p>	

Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
		<p>Kepala sekolah</p>  <p>SRI ASTUTI SUHARWATI, S. Pd. NIP. 19651020 198509 2003</p> <p>Guru PJOK</p>  <p>C.H. SINTO WARTININGSIH, A. MA. NIP. 19640705 198804 2002</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p>Guru PJOK</p>  <p>SURYANI, S. Pd. NIP. 19631018 198566 2001</p>	
		<p>Kepala sekolah</p> <p>Guru PJOK</p>  <p>Supriyanti Nip: 19640614 198604 2001</p>	
		<p>Kepala sekolah</p>  <p>Murtinah</p> <p>Guru PJOK</p>  <p>SPININGSIH NIP: 19641129 198403 2002</p>	

Lampiran Tanda Bukti Penelitian

No	Nama sekolah	Tanda Tangan Kepala Sekolah dan Guru PJOK	Tanda Bukti dari Sekolah
		Kepala sekolah  Maryana S.Pd. Nip. 196001011900041002 Guru PJOK Sutini Nip. 196203211903032004	
		Kepala sekolah Guru PJOK	
		Kepala sekolah Guru PJOK	
		Kepala sekolah Guru PJOK	

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

A. Identitas Responden

Nama =.....

NIP =.....

Umur =.....

Tingkat Pendidikan =.....

Pengalaman Mengajar=.....Tahun

B. Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu diminta untuk menanggapi semua pertanyaan yang diberikan. Setelah membaca setiap kalimat, berilah tanda cek (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pengetahuan anda.

Alternatif Jawaban:

Benar : Apabila anda menganggap pertanyaan merupakan hal yang benar

Salah : Apabila anda menganggap pertanyaan merupakan hal yang salah

Contoh :

No	Pernyataan/ pertanyaan	Alternatif jawaban	
		Benar	Salah
1.	Model pembelajaran TGfU merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas		

Jika anda menganggap pertanyaan/pernyataan tersebut merupakan benar, maka
berilah tanda checklist(√) pada pilihan benar

No	Pernyataan/ pertanyaan	Alternatif jawaban	
		Benar	Salah
1.	Model pembelajaran TGfU merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas	√	

No	Pernyataan	Alternatif jawaban	
		Benar	Salah
1.	<i>Teaching game for understanding</i> merupakan kepanjangan dari TGfU		
2.	Model TGfU membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam beraktivitas		
3.	Model TGfU merupakan model pembelajaran jasmani		
4.	Model TGfU tidak sama dengan model pembelajaran taktik		
5.	TGfU memfokuskan pembelajaran pada pendekatan teknik saja		
6.	Permainan Sepak bola merupakan bagian dari olahraga permainan <i>invasi</i>		
7.	Badminton merupakan bagian dari olahraga permainan net		
8.	Permainan Net dan permainan Invasi tidak termasuk klasifikasi permainan dalam TGfU		
9.	Tahapan pembelajaran TGfU selalu diawali dengan permainan		
10.	Pada tahapan pembelajaran TGfU setelah permainan akan selalu disisipkan pertanyaan terkait permasalahan taktik		
11.	Tahapan pembelajaran TGfU terdapat permainan di awal permainan saja		
12.	Pada model TGfU guru akan menyiapkan pertanyaan terkait permasalahan taktik pada sebuah permainan		
13.	Pada model TGfU permainan yang diterapkan saat pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Benar	Salah
14.	Pada saat proses pembelajaran TGfU guru memberikan kesempatan peserta didik terlebih dahulu untuk memahami aturan permainan.		
15.	Pada model TGfU sasaran utama pembelajaran adalah kesadaran taktik		
16.	Dalam merancang permainan pada model TGfU peraturan dan bentuk olahraga sesungguhnya tidak menjadi acuan		
17.	Pada model TGfU guru boleh meniadakan permainan untuk mempercepat proses pembelajaran		
18.	Mengurangi atau menambah jumlah pemain tidak akan berpengaruh pada situasi permainan		
19.	Dalam TGfU guru melakukan penilaian pada saat peserta didik bermain dalam situasi permainan		
20.	pada model TGfU memodifikasi permainan dapat dilakukan dengan memperkecil ukuran lapangan permainan		
21.	Saat melakukan penilaian di dalam model guru dapat menyusun kriteria penilaian yang bersifat individual		
22.	Pada model TGfU teknik dasar menjadi kriteria utama dalam menilai peserta didik		
23.	Agar munculnya permasalahan taktik guru dapat melakukan modifikasi bentuk-bentuk permainan		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Benar	Salah
24.	Model TGfU menjadikan keterampilan dasar dan dan teknik sebagai fokus utama penilaian		
25.	Model TGfU adalah model yang merangsang peserta didik untuk memahami kesadaran taktik		
26.	Model TGfU merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktifis		
27.	Pertanyaan terkait apa dan mengapa permainan itu diajarkan tidaklah menjadi fokus utama dalam model TGfU		
28.	Peserta didik dan permainan menjadi pusat utama pembelajaran pada TGfU		

Lampiran 5.Data Uji Coba Instrument

NO	NAMA	ITEM JAWABAN																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	ANGGRAMI P.D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2	SUNARTA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
3	SUKARMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1		
4	AKHIYADI	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0			
5	RUMININGSI	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1		
6	GADANG W.H	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0		
7	WAHYANA	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0		
8	SUHARTI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
9	SRY PUJI ASTUTI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
10	SARTINAH	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1		
11	SUGILAN	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0		
12	SARDI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0		
13	MARGONO	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	
14	JUMARTINI	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
15	MARSUDI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0		
16	ANGGIT RAMADHAN	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0		
17	SAIDI	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	
18	MUKIYAH	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	
19	RITA HANDAYANI	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
20	WAGIMIN	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
21	NOVIA RATNA W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

Lampiran 6. Data Penelitian

NO	NAMA	ITEM PERTANYAAN																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	TOTAL		
1	Sumarni	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	20	
2	Suparni	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	21
3	Ngatiyah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	21	
4	Chatarina S.W	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23	
5	Sukni	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	23	
6	Supriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26	
7	Purwiyanti	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	21	
8	CH. Lastinah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	25	
9	Sriningsih	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	23	
10	Sri Rejeki	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	21	
11	Kustini	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
12	Slamet Supriyanta	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	18	
13	Suparlan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	24	
14	Sri Murjoko	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	
15	Suhandaka Budianta	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22	
16	Avia S.I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
17	YS Widada	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	19	
18	Sry purwanti	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	18	
19	Suratman	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	
20	Heru Nugraha	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	19	
21	Ulung Wahyu Nugroho	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	23	
22	Marsiyati	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	
23	EH. Eni Sityawati	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
24	Margiyani	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	18	
25	Sumarni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23	
26	suryani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	26	
Total		26	26	25	12	19	21	25	14	22	24	18	24	22	25	19	16	20	16	22	24	26	8	26	5	25	24	13	24			

Lampiran 7. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan

NO	NAMA	ITEM PERTANYAAN																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	TOTAL		
1	Sumarni	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	20
2	Suparmi	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	21	
3	Ngatiyah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	21	
4	Chatarina S.W	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23	
5	Sukni	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	23		
6	Supriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26	
7	Purwiyanti	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21	
8	CH. Lastinah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	25	
9	Sriningsih	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	23	
10	Sri Rejeki	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	21	
11	Kustini	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
12	Slamet Supriyanta	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	18
13	Suparlan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	24	
14	Sri Murjoko	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
15	Suhandaka Budianta	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	22	
16	Avia S.I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
17	YS Widada	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	19	
18	Sry purwanti	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	18	
19	Suratman	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	
20	Heru Nugraha	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	19	
21	Ulung Wahyu Nugroho	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	
22	Marsiyati	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
23	EH. Eni Sityawati	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
24	Margiyani	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	18	
25	Sumarni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
26	suryani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	26	
Total		26	26	25	12	19	21	25	14	22	24	18	24	22	25	19	16	20	16	22	24	26	8	26	5	25	24	13	24			

Lampiran 8. Data Penelitian Remember

no	nama	data penelitian kecamatan pengasih					total
		item pertanyaan (mengingat)					
		1	2	3	4	5	
1	Sumarni	1	1	1	0	1	4
2	Suparmi	1	1	1	1	0	4
3	Ngatiyah	1	1	1	0	0	3
4	Chatarina S.W	1	1	1	0	1	4
5	Sukni	1	1	1	0	1	4
6	Supriyanti	1	1	1	1	1	5
7	Purwiyanti	1	1	1	0	0	3
8	CH. Lastinah	1	1	1	1	1	5
9	Sriningsih	1	1	1	0	1	4
10	Sri Rejeki	1	1	1	0	1	4
11	Kustini	1	1	1	1	0	4
12	Slamet Supriyanta	1	1	1	0	0	3
13	Suparlan	1	1	1	1	1	5
14	Sri Murjoko	1	1	1	1	1	5
15	Suhandaka Budian	1	1	1	0	1	4
16	Avia S.I	1	1	1	1	1	5
17	YS Widada	1	1	1	0	1	4
18	Sry purwanti	1	1	1	0	0	3
19	Suratman	1	1	1	0	1	4
20	Heru Nugraha	1	1	1	0	1	4
21	Ulung Wahyu Nugr	1	1	1	1	0	4
22	Marsiyati	1	1	1	1	1	5
23	EH. Eni Sityawati	1	1	1	1	1	5
24	Margiyani	1	1	0	0	1	3
25	Sumarni	1	1	1	1	1	5
26	suryani	1	1	1	1	1	5
Total		26	26	25	12	19	108

Lampiran 9. Data penelitian Understand

no	nama	data penelitian kecamatan pengasih						
		item pertanyaan (memahami)						
		6	7	8	9	10	11	total
1	Sumarni	1	1	0	1	1	1	5
2	Suparmi	0	1	0	1	1	0	3
3	Ngatiyah	1	1	1	1	1	1	6
4	Chatarina S.W	1	1	1	1	0	1	5
5	Sukni	1	1	1	1	1	1	6
6	Supriyanti	1	1	1	1	1	1	6
7	Purwiyanti	0	0	1	1	1	1	4
8	CH. Lastinah	1	1	1	1	1	1	6
9	Sriningsih	1	1	1	1	1	1	6
10	Sri Rejeki	1	1	0	0	1	1	4
11	Kustini	1	1	0	1	1	1	5
12	Slamet Supriyanta	1	1	0	1	1	0	4
13	Suparlan	0	1	1	1	1	1	5
14	Sri Murjoko	1	1	0	1	1	0	4
15	Suhandaka Budianta	1	1	0	0	1	0	3
16	Avia S.I	1	1	1	1	1	1	6
17	YS Widada	1	1	0	1	1	0	4
18	Sry purwanti	1	1	0	1	1	1	5
19	Suratman	1	1	0	1	1	1	5
20	Heru Nugraha	1	1	1	1	1	1	6
21	Ulung Wahyu Nugro	1	1	1	1	1	1	6
22	Marsiyati	0	1	0	0	0	0	1
23	EH. Eni Sityawati	1	1	0	0	1	0	3
24	Margiyani	1	1	1	1	1	1	6
25	Sumarni	0	1	1	1	1	0	4
26	suryani	1	1	1	1	1	1	6

Lampiran 10. Data Penilaian Apply

no	nama	data penelitian kecamatan pengasih						
		item pertanyaan (menerapkan)						
		12	13	14	15	16	17	total
1	Sumarni	1	1	1	1	0	0	4
2	Suparmi	1	1	1	1	1	1	6
3	Ngatiyah	1	1	1	0	0	1	4
4	Chatarina S.W	1	1	1	1	1	1	6
5	Sukni	1	1	1	1	1	1	6
6	Supriyanti	1	1	1	1	1	1	6
7	Purwiyanti	1	1	1	1	0	1	5
8	CH. Lastinah	1	1	1	0	1	1	5
9	Sriningsih	1	1	1	0	1	1	5
10	Sri Rejeki	1	1	1	0	1	1	5
11	Kustini	1	1	1	1	0	0	4
12	Slamet Supriyanta	1	1	1	1	0	0	4
13	Suparlan	1	1	0	1	1	1	5
14	Sri Murjoko	0	0	1	0	1	1	3
15	Suhandaka Budianta	1	1	1	1	1	1	6
16	Avia S.I	1	1	1	1	0	1	5
17	YS Widada	1	1	1	1	0	0	4
18	Sry purwanti	1	1	1	1	1	0	5
19	Suratman	1	1	1	0	1	1	5
20	Heru Nugraha	1	0	1	0	1	1	4
21	Ulung Wahyu Nugro	1	1	1	1	0	1	5
22	Marsiyati	1	0	1	1	0	1	4
23	EH. Eni Sityawati	1	1	1	1	1	0	5
24	Margiyani	0	0	1	1	0	1	3
25	Sumarni	1	1	1	1	1	1	6
26	suryani	1	1	1	1	1	1	6

Lampiran 11. Data Penelitian Analyze

no	nama	data penelitian kecamatan pengasih						total
		item pertanyaan (menganalisis)						
		18	19	20	21	22	23	
1	Sumarni	0	1	1	1	0	1	4
2	Suparmi	1	1	1	1	0	1	5
3	Ngatiyah	1	1	1	1	0	1	5
4	Chatarina S.W	1	1	0	1	0	1	4
5	Sukni	0	1	1	1	0	1	4
6	Supriyanti	0	1	1	1	1	1	5
7	Purwiyanti	1	1	1	1	1	1	6
8	CH. Lastinah	1	1	1	1	0	1	5
9	Sriningsih	1	1	1	1	0	1	5
10	Sri Rejeki	1	1	1	1	0	1	5
11	Kustini	1	1	1	1	1	1	6
12	Slamet Supriyanti	0	1	1	1	0	1	4
13	Suparlan	1	1	1	1	0	1	5
14	Sri Murjoko	0	1	1	1	1	1	5
15	Suhandaka Budia	1	1	1	1	0	1	5
16	Avia S.I	1	1	1	1	1	1	6
17	YS Widada	0	1	1	1	0	1	4
18	Sry purwanti	0	1	0	1	0	1	3
19	Suratman	1	1	1	1	0	1	5
20	Heru Nugraha	0	1	1	1	0	1	4
21	Ulung Wahyu Nu	0	1	1	1	1	1	5
22	Marsiyati	1	0	1	1	1	1	5
23	EH. Eni Sityawati	1	0	1	1	1	1	5
24	Margiyani	0	0	1	1	0	1	3
25	Sumarni	1	0	1	1	0	1	4
26	suryani	1	1	1	1	0	1	5

Lampiran 12. Data Penelitian Evaluated

nama	data penelitian kecamatan pengasih					total
	item pertanyaan (menilai)					
	24	25	26	27	28	
Sumarni	0	1	1	0	1	3
Suparmi	0	1	1	0	1	3
Ngatiyah	0	1	1	0	1	3
Chatarina S.W	0	1	1	1	1	4
Sukni	0	1	1	0	1	3
Supriyanti	0	1	1	1	1	4
Purwiyanti	0	1	1	0	1	3
CH. Lastinah	0	1	1	1	1	4
Sriningsih	0	1	1	0	1	3
Sri Rejeki	0	1	1	0	1	3
Kustini	1	1	1	1	1	5
Slamet Supriyanti	0	1	1	0	1	3
Suparlan	0	1	1	1	1	4
Sri Murjoko	1	1	1	0	1	4
Suhandaka Budiar	0	1	1	1	1	4
Avia S.I	1	1	1	1	1	5
YS Widada	0	1	1	0	1	3
Sry purwanti	0	1	0	0	1	2
Suratman	0	1	1	1	1	4
Heru Nugraha	0	0	0	0	1	1
Ulung Wahyu Nug	0	1	1	0	1	3
Marsiyati	1	1	1	1	0	4
EH. Eni Sityawati	1	1	1	1	1	5
Margiyani	0	1	1	1	0	3
Sumarni	0	1	1	1	1	4
suryani	0	1	1	1	1	4

Lampiran 13. Hasil Uji Coba Instrumen

Reliability

Scale: pengetahuan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,934	,935	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	R tabel Df=21-2 =19	Keterangan
p1	14,62	66,148	,619	,931	,433	Valid
p2	14,62	64,548	,833	,928	,433	Valid
p3	14,33	66,733	,525	,932	,433	Valid
p4	14,33	70,133	,104	,937	,433	Gugur
p5	14,14	67,929	,476	,933	,433	Valid
p6	14,29	66,514	,571	,932	,433	Valid
p7	14,38	67,348	,438	,933	,433	Valid
p8	14,62	66,148	,619	,931	,433	Valid
p9	14,62	64,548	,833	,928	,433	Valid
p10	14,33	66,833	,512	,932	,433	Valid
p11	14,38	66,848	,500	,932	,433	Valid
p12	14,29	67,514	,441	,933	,433	Valid
p13	14,10	67,990	,529	,932	,433	Valid
p14	14,33	66,233	,589	,931	,433	Valid
p15	14,67	66,033	,665	,931	,433	Valid
p16	14,29	67,014	,506	,932	,433	Valid
p17	14,38	66,948	,487	,933	,433	Valid
p18	14,14	68,129	,445	,933	,433	Valid
p19	14,62	66,148	,619	,931	,433	Valid
p20	14,62	64,548	,833	,928	,433	Valid
p21	14,57	65,657	,663	,930	,433	Valid
p22	14,67	66,533	,596	,931	,433	Valid
p23	14,67	67,433	,474	,933	,433	Valid
p24	14,52	66,162	,585	,931	,433	Valid
p25	14,57	68,657	,284	,935	,433	Gugur
p26	14,38	67,048	,475	,933	,433	Valid
p27	14,52	66,562	,535	,932	,433	Valid
p28	14,62	67,448	,450	,933	,433	Valid
p29	14,33	65,833	,640	,931	,433	Valid
p30	14,67	66,233	,637	,931	,433	Valid

Lampiran 14. Statistic Hasil Penelitian

Frequencies

Statistics

	Tingkat Pengetahuan	Remember	Understand	Apply	Analyse	Evaluated
N	Valid	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		21,96	4,15	4,76	4,84	3,5
Median		22,5	4	5	5	3,5
Mode		23	4	6	5	3
Std. Deviation		2,56	0,73	1,3	0,92	0,9
Minimum		18	3	1	1	6
Maximum		27	5	6	6	3
Sum		571	108	124	126	122

Frequency table

Tingkat Pengetahuan

		frequency	Percent	valid Percent	cumulatif Percent
	18	3	11,6	11,6	11,6
	19	3	11,6	11,6	23,2
	20	1	3,9	3,9	27,1
	21	5	19,3	19,3	46,4
	22	1	3,9	3,9	50,3
valid	23	7	26,1	26,1	76,4
	24	2	7,7	7,7	84,1
	25	1	3,9	3,9	88
	26	2	7,7	7,7	95,7
	27	1	3,9	3,9	100
	Total	26	100	100	

Mengingat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	3	5	19,3	19,3	19,3
valid	4	12	46,1	46,1	65,4
	5	9	34,6	34,6	100
	Total	26	100	100	

Memahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	cumulative Percent
1	1	3,9	3,9	3,9
2	0	0	0	3,9
3	3	11,6	11,6	15,2
valid 4	6	23,1	23,1	38,3
5	6	23,1	23,1	61,4
6	10	38,4	38,4	100
Total	26	100	100	

Menerapkan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	2	7,7	7,7	7,7
4	7	26,1	26,1	33,8
valid 5	10	38,5	38,5	72,4
6	7	26,1	26,1	100
Total	26	100	100	

Menganalisis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	2	7,7	7,7	7,7
4	7	26,1	26,1	33,8
valid 5	14	53,9	53,9	87,7
6	3	11,6	11,6	100
Total	26	100	100	

Menilai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
valid	1	1	3,9	3,9	3,9
	2	1	3,9	3,9	7,8
	3	11	42,3	42,3	50,1
	4	10	38,4	38,4	88,5
	5	3	11,6	11,6	100
	Total	26	100	100	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
valid	1	1	3,9	3,9	3,9
	2	1	3,9	3,9	7,8
	3	11	42,3	42,3	50,1
	4	10	38,4	38,4	88,5
	5	3	11,6	11,6	100
	Total	26	100	100	