

**PENGARUH METODE *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN
KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
TERHADAP KEMAMPUAN *OBJECT CONTROL* SISWA SD N 52/V
PEMATANG PAUH KECAMATAN TUNGKAL ULU
KABUPATEN TANJUNG JABUNG BARAT
PROVINSI JAMBI**

TESIS

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan Olahraga*



Oleh:

**WILLIAM OKTOFANNY
NIM 20199066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA S2
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRAK

William Oktofanny. (2023). Pengaruh Metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Dan Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Kemampuan *Object Control* Siswa SD N 52/VPematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. Tesis. Program Studi Pendidikan Olahraga (S2) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini untuk melihat perbedaan pengaruh pemberian program pembelajaran yang menggunakan *metode teaching games for understanding* (TGFU) dan konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan *Object Control* di SD N 52/VPematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. Tujuan dari penelitian ini agar guru mengetahui metode mana yang lebih layak digunakan untuk penyusunan program pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan *Object Control* dan apakah jenis kelamin menentukan kemampuan siswa dalam penguasaan *Object Control*.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif asosiatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Rancangan penelitian ini yaitu rancangan *faktorial 2 x 2*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi berjumlah 264 orang. Sampel diambil menggunakan *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling* yang dibagi *simple random sampling* berjumlah 18 siswa putra dan 14 siswa putri, kemudian dikelompokkan menggunakan *matching ordinal pairing*. Instrumen penelitian menggunakan tes TGMD-2 (Test of Gross Motor Skill-2). Data dianalisis dengan analisis jalur melalui pengujian ANAVA 2 jalur pada $\alpha = 0,05$.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan tingkat kemampuan objek kontrol berdasarkan pemberian metode pembelajaran dimana dapat di dalam tabel hasil uji hipotesis pada baris metode diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.004, (2) Terdapat perbedaan tingkat kemampuan objek kontrol berdasarkan perbedaan jenis kelamin dimana dapat di dalam tabel hasil uji hipotesis pada baris jenis kelamin (JK) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.002, (3) Tidak terdapat interaksi metode pembelajaran dan jenis kelamin dalam menentukan tingkat kemampuan objek kontrol dimana dapat di dalam tabel hasil uji hipotesis pada baris metode * jenis kelamin (JK) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.945, (4) Tingkat kemampuan objek kontrol anak laki-laki yang di beri metode pembelajaran TGFU lebih tinggi dari pada tingkat kemampuan objek kontrol anak laki-laki yang di beri metode pembelajaran konvensional, (5) Tingkat kemampuan objek kontrol anak perempuan yang di beri metode pembelajaran TGFU sama dengan tingkat kemampuan objek kontrol anak perempuan yang di beri metode pembelajaran konvensional.

Kesimpulannya bahwa metode pembelajaran yang diberikan mempengaruhi kemampuan objek kontrol siswa, sama halnya dengan perbedaan jenis kelamin dimana anak laki - laki biasanya lebih unggul dari pada perempuan. Metode pembelajaran dan jenis kelamin masing - masing memberikan pengaruh kepada kemampuan objek kontrol tapi tidak saling mempengaruhi, sehingga bisa jadi anak perempuan dan laki-laki dengan metode yang sama memiliki peningkatan yang sama.

Kata Kunci : Metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU), Konvensional, Pendidikan Jasmani, *Object Control*

ABSTRACT

William Oktofanny. (2023). The influence of teaching games for understanding (TGFU) and conventional methods in physical education learning on students' object control abilities SD N 52/VPematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. Tesis. Program Studi Pendidikan Olahraga (S2) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

This research is to look at the differences in the effect of giving learning programs that use teaching games for understanding (TGFU) and conventional methods in physical education learning on students' abilities in mastering Object Control at SD N 52/VP Pematang Pauh, Tungkal Ulu District, West Tanjung Jabung Regency, Jambi Province. The purpose of this study is for teachers to find out which method is more appropriate to use for preparing physical education learning programs on students' abilities in mastering Object Control and whether gender determines students' abilities in mastering Object Control.

This type of research is associative quantitative with a quasi-experimental approach. The research design was a 2 x 2 factorial design. The population in this study were all students of SD N 52/V Pematang Pauh, Tungkal Ulu District, West Tanjung Jabung Regency, Jambi Province, totaling 264 people. Samples were taken using probability sampling, namely proportionate stratified random sampling divided by simple random sampling, totaling 18 male students and 14 female students, then grouped using matching ordinal pairing. The research instrument used the TGMD-2 test (Test of Gross Motor Skill-2). Data were analyzed by path analysis through 2-lane ANAVA testing at $\alpha = 0.05$.

*The results of hypothesis testing show: (1) There is a difference in the level of ability of the control object based on the provision of the learning method where it is found in the table of results of hypothesis testing in the method line a significance value of 0.047 is obtained, (2) There is a difference in the level of ability of the control object based on differences in gender where it is found in the table of hypothesis test results on the sex line (JK) a significance value of 0.002 is obtained, (3) There is no interaction of learning methods and gender in determining the level of ability of the control object which can be found in the table of hypothesis test results on the method line * sex (JK) a significance value of 0 is obtained .740, (4) The level of ability of control objects of boys who are given TGFU learning methods is higher than the level of ability of control objects of boys who are given conventional learning methods, (5) The level of ability of control objects of girls who are given TGFU learning methods is the same as the level of ability of control objects of girls who are given conventional learning methods.*

The concluded that the learning method given affects the ability of students' control objects, as well as gender differences where boys are usually superior to girls. The learning method and gender each have an influence on the ability of the control object but do not influence each other, so that it could be that girls and boys with the same method have the same improvement.

Keywords: Teaching Games For Understanding (TGFU) Method, Conventional, Physical Education, Object Control

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : William Oktofanny

NIM : 20199066

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

24-10-2023

Prof. Dr. Svahrial Bakhtiar, M. Pd
NIP. 196210121986021002
Pembimbing


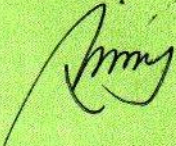
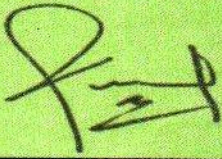
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

Program Studi Pendidikan Olahraga S2
Koordinator,

Prof. Dr. Nurul Ihsan, M. Pd
NIP. 198205152009121005

Prof. Dr. Wilda Welis, SP, M. Kes
NIP. 197005121999032001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS PENDIDIKAN OLAAHRAGA S2**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Syahrial Bakhtiar, M.Pd</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Dr. Khairuddin, M.Kes, AIFO</u> (Anggota)	 _____
3.	<u>Dr. Emral, M.Pd</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa:

Mahasiswa : William Oktofanny

NIM : 20199066

Tanggal Ujian : 28 Agustus 2023

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya berupa tugas akhir tesis dengan judul “Pengaruh Metode Teaching Games For Understanding (TGfU) Dan Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Kemampuan Object Control Siswa SD N 52/VPematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi”, adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali dari pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dituliskan atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2023
pernyataan



William Oktofanny

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan atas Kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul: “Pengaruh Metode Teaching Games For Understanding (Tgfu) dan Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Kemampuan Object Control Siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi”. Penulisan proposal ini bertujuan untuk melengkapi syarat melakukan ujian tesis untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M. Pd) pada Program Studi S2 Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan hasil penelitian ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa buat kedua orang tua Ayahanda dan Ibunda, kakak dan adik tercinta yang telah memberikan semangat, dorongan dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini
2. Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga S2 Universitas Negeri Padang Dr. Damrah, M.Pd yang telah memberikan tempat, waktu, dukungan dan fasilitas selama penyusunan hasil penelitian ini.
3. Prof. Dr. Syahrial Bakhtiar, M. Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan arahan selama menulis hasil penelitian ini.
4. Kontributor satu Bapak Dr. Khairuddin, M.Kes, AIFO dan Kontributor dua Bapak Dr. Emral, M.Pd yang selama ini telah banyak memberikan masukan dan saran yang sangat berarti kepada saya

5. Staf pengajar dan tata usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
6. Rekan-rekan mahasiswa FIK UNP.
7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang telah ikut memberikan sumbang-saran kepada peneliti.

Dalam penyusunan hasil penelitian ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaannya.

Akhir kata hanya kepada Allah SWT tempat menyerahkan diri, semoga penulisan Tesis ini dapat diterima sebagai amalan sehingga mendapatkan Ridhonya, serta berguna bagi yang membaca.

Padang, Oktober 2023

William Oktofanny
NIM 20199066

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	13
A. Kajian Teori	13
1. Objek Kontrol	13
2. Jenis Kelamin	14
3. Metode Pembelajaran Konvensional	16
4. Metode Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU)	19
5. Faktor yang Mempengaruhi Permainan	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	36
D. Rancangan Perlakuan	41
E. Kontrol Validasi Internal dan Eksternal Rancangan Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisa Data	51
H. Hipotesis Statistika	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Data	57
B. Uji Persyaratan Analisis	63
C. Pengujian Hipotesis.....	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian	69
E. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU)	23
2. 2 The TGfU model dari Bunker dan Thorpe	25
3. 1 Teknik Pembagian Kelompok secara <i>Ordinal Pairing</i>	41
4. 1 Histogram Metode Pembelajaran Konvensional Anak Laki-Laki.....	58
4. 2 Histogram Metode Pembelajaran TGFU Anak Laki-Laki	60
4. 3 Histogram Metode Pembelajaran Konvensional Anak Perempuan.....	61
4. 4 Histogram Metode Pembelajaran TGFU Anak Perempuan	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Kerangka Konseptual.....	33
3. 1 Rancangan Faktorial 2x2	35
3. 2 Populasi Penelitian.....	37
3. 3 Sampel Penelitian	40
3. 4 Kegiatan Harian	42
3. 5 Acuan Norma Skala 5	52
4. 1 Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran Konvensional Anak Laki-Laki	57
4. 2 Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran TGFU Anak Laki-Laki.....	59
4. 3 Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran Konvensional Anak Perempuan	60
4. 4 Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran TGFU Anak Perempuan....	62
4. 5 Rangkuman Pengujian Normalitas	64
4. 6 Pengujian Homogenitas	64
4. 7 Deskriptif Statistik	65
4. 8 Hasil Uji Hipotesis Tests of Between-Subjects Effects.....	66
4. 9 Hasil Uji Hipotesis Metode Pembelajaran * Jenis Kelamin	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Metode Pembelajaran TGfU	84
2. Blangko Penilaian Tes Keterampilan Gerak Dasar.....	89
3. Data Laki - Laki Sebelum Matching Ordinal Pairing	91
4. Data Perempuan Sebelum Matching Ordinal Pairing	92
5. Data Nama Kelompok Sampel.....	93
6. Data Laki - Laki dengan Metode Pembelajaran TGfU	94
7. Data Laki - Laki dengan Metode Pembelajaran Konvensional	95
8. Data Perempuan dengan Metode Pembelajaran TGfU	96
9. Data Perempuan dengan Metode Pembelajaran Konvensional	97
10. Uji Normalitas (Shapiro Wilk)	98
11. Uji Homogenitas (Bartlett).....	99
12. Uji Hipotesis (Two Way Anova)	100
13. Dokumentasi Penelitian	102
14. Surat Izin Penelitian	123
15. Surat Balasan Penelitian.....	124

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai bagian integral dari pendidikan, Pendidikan Jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang vital dalam pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM). Keberadaan Pendidikan Jasmani telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa:

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara tentang kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran Pendidikan Jasmani sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah mulai tingkat SD sampai dengan SLTA”.

Pendidikan Jasmani adalah satu bahagian dari proses pendidikan secara menyeluruh yang peduli terhadap perkembangan dan kemampuan gerak individu yang bersifat sukarela serta bermakna dan terhadap reaksi yang langsung berhubungan dengan mental, emosional dan sosial. Tujuan Pendidikan Jasmani dalam kurikulum Sekolah Dasar (2004) sebagai berikut:

- (1) mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga,
- (2) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui Penjas,
- (3) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani,
- (4) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi

untuk mencapai kesehatan, kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, dan (5) mampu mengisi waktu luang.

Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang berlaku di Indonesia menyatakan bahwa Pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan psikis, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Depdiknas, 2006).

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sebagai asosiasi atau himpunan guru memegang peranan strategis untuk meningkatkan dan memperkuat kompetensi guru melalui diskusi dan pelatihan. Persoalan pokok yang menjadi tantangan bagi guru Pendidikan Jasmani (Penjas) adalah profesionalisme guru Penjas yang masih rendah, seperti terlihat dari peringkat *Programme for International Student Assesment (PISA)* dan hasil ujian nasional (UN), sehingga guru Penjas dipandang bukan sebagai suatu keahlian profesi. Mengingat nilai uji kompetensi guru (UKG) guru di bidang studi yang terkait dengan ujian nasional masih di bawah nilai rata-rata UKG (standar 6,0). Hasil tersebut menunjukkan menunjukkan nilai kompetensi pedagogik dan profesional guru masih berada di bawah rata-rata nilai 6,0. Sangat dibutuhkan pengembangan ilmu guru.

Penjas di sekolah belum membangkitkan proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan sasaran kurikulum, sehingga bidang studi Penjas masih dianggap kurang bermanfaat dibanding dengan bidang studi lainnya. Pertama, pada umumnya guru Penjas baru mampu menerapkan pembelajaran

kebugaran jasmani pada siswa, akan tetapi yang masih menjadi kelemahan bagi para guru Penjas adalah bagaimana menerapkan kurikulum Penjas kedalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dapat meyakinkan pada diri siswa untuk selalu memelihara kebugaran jasmaninya dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, guru Penjas masih dibayang bayangi dengan perolehan prestasi olahraga di sekolahnya. Sebagai target bidang studi Penjas disekolah harus mampu mengangkat reputasi sekolah dalam ajang Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA).

Atas dasar target itulah guru Penjas memfokuskan pembelajarannya hanya untuk pencapaian dari aspek keterampilan saja atau aspek prestasi didalam cabang olahraga, akibatnya aspek-aspek yang lain seperti kognitif dan afektif diabaikan. Dengan demikian target kurikulum yang seharusnya mengembangkan ketiga aspek dalam pembelajaran Penjas seperti kognitif, afektif, dan psikomotor tidak tercapai secara optimal. Hal ini akan berdampak dalam pembelajaran Penjas, siswa tidak merasa nyaman, membosankan, dan siswa merasa terpaksa untuk mengikutinya atau hanya sekedar untuk memenuhi kehadiran saja dalam proses pembelajaran. Kadangkala siswa kesal dan jemu harus menunggu terlalu lama untuk mendapatkan giliran dalam melakukan aktivitas gerak yang diinstruksikan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Fenomena dalam Penjas saat ini, banyak anak yang enggan mengikuti pelajaran Penjas karena terkesan membosankan

dan menjemukan (Brown & Grineski, 1992). Masih banyak guru Penjas dalam proses pembelajaran Penjas mengundang kecemasan pada diri siswa, menakutkan, sampai- sampai nilai dijadikan salah satu bentuk ancamannya dalam upaya supaya mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu misi Penjas (PE) adalah promosi partisipasi kegiatan fisik yang menyenangkan (Prochaska, Sallis, Slymen, & McKenzie, 2003).

Pendekatan taktis tergolong suatu pendekatan alternatif dari pendekatan teknis yang diterapkan akhir-akhir ini oleh para guru penjas. Hal ini mengingat bahwa kesadaran siswa untuk memahami konsep permainan itu sendiri lebih dahulu harus dipahami. Pendekatan taktis juga menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran permainan, mengenai tahapan pendekatan taktis, (1). Anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2).Penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) Anak dilibatkan dalam permainan sebenarnya dan (4) Memecahkan masalah taktik dalam permainan (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997). Lebih lanjut penjelasan dalam pendekatan taktis menganaut strategi "*Games–drill–games*" dan "Pertanyaan-pertanyaan penting" (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997).

Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Sebagai contoh: dalam pennainan tenis, siswa perlu memposisikan diri di lapangan, menginterpretasi bola-datang, memutuskan, dan memahami pola gerak yang dilakukan. Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan "masalah-masalah taktikal" sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru harus

mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Bunker dan Thorpe's (1986: dalam Metzler. 2000). Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (*Teaching Game for Understanding*) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu: Permainan, Apresiasi bermain, Kesadaran taktikal,, Pembuatan keputusan yang akurat, Eksekusi keterampilan, Penampilan.

Keterampilan gerak dasar (fundamental motor skill) menurut Pangrazi dalam Bakhtiar (2010) adalah keterampilan yang membentuk dasar dari gerakan manusia. Kemampuan gerak dasar adalah building block, yang merupakan dasar untuk aktivitas fisik dan olahraga di masa depan dan 'ABC'nya gerak (Goodway et al., 2017). Dapat dipahami bahwa, jika menguasai keterampilan gerak dasar dengan baik diyakini siswa memiliki fondasi yang baik dalam melakukan aktivitas fisik hingga dapat menyelesaikan tugas gerak dalam berolahraga di sekolah, lingkungan hingga pada ekosistem olahraga di masyarakat..

Mengetahui kemampuan gerak dasar anak didik secara akurat merupakan salah satu kunci sukses usaha pendidikan. Pendidikan Jasmani merupakan suatu pembelajaran yang mengarah pada perkembangan motorik siswa, terutama pada siswa Sekolah Dasar. Materi permainan yang diajarkan dalam Penjas dapat meningkatkan kemampuan Motorik siswa. Banyak bentuk permainan yang dapat diberikan pada siswa dalam pembelajaran Penjas, salah

satunya materi Permainan kecil, olahraga permainan tradisional dan lain-lainnya.

Beberapa studi dan penelitian tentang keterampilan gerak dasar dari PAUD hingga SD, Secara umum banyak anak TK dan SD mengalami keterlambatan gerak, ditemui kemampuan gerak yang ditampilkan tidak sesuai dengan level usia mereka. Bakhtiar (2015), (Dilandes, et al., 2022), hal tersebut dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi, dimana di zaman modern sekarang anak sangat kurang untuk melakukan kegiatan fisik diluar dikarenakan minat anak sekarang lebih kearah bermain game online di handphone atau PC, serta banyak guru olahraga yang masih kurang dan tidak memahami IPTEK dalam pembelajaran PJOK, yang berpengaruh terhadap kualitas guru terutama untuk memahami kekuarangan dari segi motorik anak salah satu indikator pada koordinasi. Masalah terbesar akibat dari pandemi, siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran penjas dengan maksimal, masalah tersebut juga berdampak pada motorik anak. Anak hanya belajar online di rumah sedangkan penjas membutuhkan perlakuan langsung dari guru sehingga terjadilah aktifitas gerak. Tontonan tontonan yang salah dan dilihat anak tanpa sepengetahuan orang tua juga berdampak pada kemampuan gerak anak tersebut. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat seorang anak yang tidak bisa berlari dengan benar, anak tersebut berlari selalu memosisikan tangannya dibelakang sambil berlari, hal tersebut dikarenakan sering menonton film naruto di rumah. Dampak lain dari pandemi tersebut anak-anak menjadi malas bergerak. Berdasarkan masalah masalah tersebut peneliti

akan mencoba menerapkan metoda pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran menggunakan Pengaruh Metode Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini akan peneliti lakukan di SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah terlebih dahulu sebelum menentukan faktor mana yang dianggap paling mempengaruhi kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi.

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran TGfU terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi antara metode pembelajaran TGfU dan metode pembelajaran konvensional?
3. Apakah metode pembelajaran dan jenis kelamin berpengaruh terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?

4. Apakah jenis kelamin berpengaruh terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?
5. Apakah terdapat perbedaan pemberian metode pembelajaran TGfU dan metode pembelajaran konvensional pada anak laki - laki terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?
6. Apakah terdapat perbedaan pemberian metode pembelajaran TGfU dan metode pembelajaran konvensional pada anak perempuan terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?
7. Apakah sarana dan prasana dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?
8. Apakah kondisi fisik siswa berpengaruh terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi?

C. Pembatasan Masalah

Banyak faktor – faktor dari dalam dan dari luar yang menjadi masalah dan pengaruh pada kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi dalam pembahasan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas. Tapi, tidak membuat peneliti bisa membahas dan meneliti semuanya.

Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan, waktu, dan dana yang dimiliki oleh penulis.

Karena itu penelitian ini dibatasi dengan dua (2) variabel bebas yaitu metode pembelajaran yang terdiri dari metode pembelajaran TGFU dan metode pembelajaran konvensional, satu (1) variabel atribut/moderator yaitu jenis kelamin dan satu (1) variabel terikat yaitu kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi.

D. Perumusan Masalah

Setelah dibatasi variabel apa yang akan diteliti pada penelitian ini, di dapatkan rumusan masalah sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan pada pembatasan masalah diatas:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi antara metode pembelajaran TGfU dan metode pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi antara anak laki - laki dan anak perempuan?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi?

4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi antara metode pembelajaran TGfu dan metode pembelajaran konvensional pada anak laki - laki?
5. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi antara metode pembelajaran TGfu dan metode pembelajaran konvensional pada anak perempuan?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentu mempunyai tujuan yang akan di capai, sama halnya dengan penelitian ini bermaksud untuk mengumpulkan data, mengolah dan menginterpretasikan dan dijadikan karya tulis berupa tesis, selain untuk memperoleh gelar Megister Pendidikan di Program Pascasarjana Pendidikan Olahraga UNP, penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkapkan besar dan langsung tidak langsungnya:

1. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh metode pembelajaran TGfu dan metode pembelajaran konvensional terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi
2. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh perbedaan gender terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi

3. Untuk menganalisis interaksi metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi
4. Untuk menganalisis perbedaan antara metode pembelajaran TGfu dan metode pembelajaran konvensional pada anak laki - laki terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi
5. Untuk menganalisis perbedaan antara metode pembelajaran TGfu dan metode pembelajaran konvensional pada anak perempuan terhadap kemampuan *object control* siswa SD N 52/V Pematang Pauh Kecamatan Tungkal Ulu Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis nantinya:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian relevan dan diharap bisa menambah dan memperkaya pengembangan ilmu pengetahuan khususnya untuk guru pendidikan jasmani dalam tujuan meningkatkan kemampuan dan kebugaran jasmani siswa.

2. Secara praktis

- a. Untuk pengurus sekolah supaya lebih memperhatikan kebutuhan guru pendidikan jasmani dan siswa dalam sarana prasarana maupun waktu.

- b. Untuk guru pendidikan jasmani agar bisa menjadi gambaran dalam penyusunan rancangan pembelajaran maupun silabus.
- c. Untuk siswa agar lebih bisa memperhatikan kondisi fisik agar bisa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dan bersemangat.
- d. Untuk peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan atau sumber teori serta memberikan pedoman dalam penelitian relevan.

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Objek Kontrol

Kemampuan manipulatif dikembangkan setelah anak menguasai macam-macam objek dan lebih banyak menggunakan tangan dan kaki, walau bagian tubuh lain juga dapat digunakan. Keterampilan manipulatif terdiri dari dua yaitu reseptif yang berarti menerima objek seperti menangkap dan propulsive berarti memberi gaya terhadap objek seperti melempar, menendang dan memukul.

Koordinasi merupakan unsur fisik dalam mengintegrasikan semua gerakan yang kompleks termasuk objek kontrol (Syahrial Bakhtiar et al. 2020). Objek kontrol merupakan gerakan manipulasi objek dan pastinya dilakukan dengan menggunakan objek. Hal itu juga dipaparkan oleh Stodden dalam (Dilandes et al. 2022) kemampuan objek kontrol adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak untuk memanipulasi dan memindahkan objek dari satu tempat ke tempat lain yang terdiri dari melempar, menangkap dan menendang.

Dilansir dari situs *Child Development*, gerak manipulatif membutuhkan gerak koordinasi otot, mata, tangan, kaki dan bagian tubuh lainnya. Gerak manipulatif sangat penting dipahami anak dalam pembelajaran penjas. Gerakan ini sangat penting dalam praktik berbagai jenis olahraga yang sudah terspesialisasi, seperti sepak bola, voli, tenis meja, badminton, dan olahraga-