

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL  
*TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) MATERI  
SEPAKBOLA (*DRIBBLE*) KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAM  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Penjas



OLEH :

MOH. FAKHORI RIZAL ZUNAIRI  
NPM : 17.1.01.09.0071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2022

**Skripsi oleh :**  
**MOH. FAKHORI RIZAL ZUNAIRI**  
NPM : 17.1.01.09.0071

Judul :

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL  
*TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) MATERI  
SEPAKBOLA (*DRIBBLE*) KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAM  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PENJAS  
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal 13 Januari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Puspodari, M.Pd  
NIDN.0709059001

Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd  
NIDN.0706078801

Skripsi oleh :

MOH. FAKHORI RIZAL ZUNAIRI  
NPM : 17.1.01.09.0071

Judul :

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL  
TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) MATERI  
SEPAKBOLA (*DRIBBLE*) KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAM  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi  
Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal : 13 Januari 2022

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Puspodari, M.Pd. :
2. Penguji I : Weda, M.Pd. :
3. Penguji III : Dr. Budiman Agung, M.Pd :

Mengetahui,

Dekan FIKS

Dr. Sulistiono M.Si

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Moh. Fakhori Rizal Zunairi
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat/tgl.lahir	: Kediri/ 12 Desember 1999
Npm	: 17.1.01.09.0071
Fak/Jur./Prodi.	: FIKS/ S1 PENDIDIKAN JASMANI

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Januari 2022

Yang Menyatakan

**MOH. FAKHORI RIZAL ZUNAIRI**  
NPM :17.1.01.09.0071

Motto :

Tiada kekayaan yang lebih utama dari pada akal, tiada kepapaan lebih menyedihkan dari pada kebodohan. Tiada warisan yang lebih baik dari pada pendidikan.

(Ali Bin Abi Thalib)

kupersembahkan karya ini buat:

**Seluruh keluargaku.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena limpahan rahmat, taufiq serta hidayahnya tugas penyusunan skripsi yang berjudul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Teaching Game For Understanding* Materi Sepakbola (*Dribble*) Kelas V Di Mi Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021 ini dapat selesai tepat waktu.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Zainal Afandi selaku rektor UNP Kediri
2. Dr. Sulistiono, M.Si selaku dekan fiks
3. Dr. Slamet Junaidi, M.Pd. selaku kaprodi penjas
4. Puspodari, M.Pd. selaku dosen pembimbing I
5. Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd. selaku dosen pembimbing II
6. Siswa- Siswi Mi Tarbiyatul Islam Jemekan
7. Orang tua

Kami menyadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan oleh karena itu saran dan masukan yang bersifat membangun sangat kami harapkan.

Kediri, 13 Januari 2022

Moh. Fakhori Rizal Zunairi  
NPM :17.1.01.09.0071

## ABSTRAK

**Moh. Fakhori Rizal Zunairi** Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Materi Sepakbola (*Dribble*) Kelas V Di Mi Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021, Skripsi, PENJAS, FIKS UN PGRI Kediri, 2021.

Kata kunci: Hasil belajar, Sepakbola *Dribble*, *Teaching game for understanding*,

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di Mi tarbiyatul islam menggunakan pembelajaran model drill dan ceramah. akibatnya suasana kelas monoton, dan membosankan. hal tersebut nampak dari menurunnya semangat belajar dan hasil belajar.

Permasalahan peneliti adalah (1) Apakah model *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (2) Seberapa besar peningkatan model pembelajaran TGFU

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas V Mi Tarbiyatul Islam. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa RPP, lembar observasi siswa, dan hasil tes belajar siswa.

kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan model *teaching game for understanding* dalam upaya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani bagi siswa kelas V MI Tarbiyatul Islam mengalami peningkatan, diperoleh sebanyak 16 siswa atau 80% tuntas dan 4 siswa atau 20% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa dan melebihi 65% indikator keberhasilan maka perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Penerapan model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Penerapan model pembelajaran TGFU ini diharapkan lebih aktif dalam belajar dan lebih memahami apa yang dipelajari. (3) Model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan pembelajaran di MI Tarbiyatul Islam sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang Masalah.....	13
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Pembatasan Masalah .....	17
D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	17
E. Tujuan Penelitian .....	19
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	19
G. Hipotesis Tindakan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kajian Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Kerangka Berpikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Subjek dan Setting Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Rencana Jadwal Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Deskripsi Temuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

D. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	20
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>halaman</b>
2.1	: Profil Sekolah .....	19
3.1	: Lembar Pengamatan Psikomotor.....	35
3.2	: Lembar Pengamatan Afektif.....	35
3.3	: Konversi Kompetensi .....	38
3.4	: Indeks Tingkat Kesukaran .....	39
3.5	: Jadwal Penelitian .....	44
4.1	: Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Persiklus .....	46
4.2	: Analisis Ketuntasan Belajar Pra Siklus .....	46
4.3	: Analisis Ketuntasan Belajar Siklus I.....	50
4.4	: Persentase Perbandingan Hasil Belajar .....	51
4.5	: Analisis Ketuntasan Belajar Siklus II.....	55
4.6	: Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I Dan II.....	56

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>halaman</b>
2.1 : Model Pembelajaran TGFU .....	15
3.1 : Model Penelitian Siklus Kemmis Dan Tagart .....	31
3.2 : Uji Validitas .....	40
3.3 : Rumus Reliabilitas.....	40
4.1 : Diagram Hasil Belajar Pra Siklus.....	47
4.2 : Diagram Hasil Belajar Pra Siklus I .....	51
4.3 : Perbandingan Ketuntasan Belajar.....	52
4.4 : Diagram Hasil Belajar Siklus II .....	56
4.5 : Perbandingan Hasil Belajar Siklus I Dan II .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. : Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar.....	65
2. : Daftar Nama Siswa MI Tarbiyatul Islam.....	67
3. : Cara Menghitung Nilai Kkm .....	69
4. : Rencana Program Pembelajaran .....	72
5. : Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	84
6. : Soal .....	91
7. : Kunci jawaban .....	102
8. : Analisis Soal .....	103
9. : Cara Menghitung Nilai .....	105
10. : Hasil Belajar Persiklus.....	107
11. : Lembar Observasi .....	175
12. : Jadwal Penelitian .....	186
13. : Refleksi .....	188
14. : Surat dan Data.....	190
15. : Profil wali kelas .....	196
16. : Dokumentasi .....	199

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu jalan pembelajaran pengetahuan, penguasaan, dan kultur sekumpulan manusia yang diwariskan satu turunan ke turunan selanjutnya melalui wejangan, pelatihan, dan pendalaman. Menurut undang-undang yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional yakni ; pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memilikinkekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Disamping itu Oemar Hamalik (2001:79) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Morgan (2010:13) mengartikan belajar merupakan perubahan yang relatif tetap dalam kemampuan dan perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman. Belajar diakibatkan karena ada pemberian stimulus terhadap respon.

Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika telah menunjukkan perubahan perilaku, yang semula tidak bisa menjadi bisa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani semua komponen akan didapat sebagai perubahan akibat belajar yang terjadi berbagai perilaku , dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini bersifat tetap, proses perubahan tingkah laku dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai pengetahuan. Pembelajaran berkaitan erat dengan metode pembelajaran sebab model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan

keberhasilan suatu pembelajaran. Model pembelajaran diantaranya yaitu *peer teaching, direct instruction, cooperative learning, inquiry, personal sport education model, teaching game for understanding* yang pendekatannya melalui permainan.

Model *teaching games for understanding* ( TGFU ) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman permainan. Model TGFU memberikan minat belajar kepada siswa dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil kegairahan, usaha belajar dan hasil belajar siswa. Disamping itu pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan penafsiran dalam bermain.

Pembelajaran dalam Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam secara keseluruhan masih menggunakan model yang lama, yang dalam proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah. Model ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan model ini bagus apabila penggunaannya disiapkan dengan baik, didukung alat dan media. Model ini sering digunakan oleh setiap guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun siswa. Madrasah yang akan kami teliti beralamat di Jalan Langgar Ayem Rt 06 Rw 03 Desa Jemekan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Madrasah ini mempunyai banyak prestasi dibidang non akademik diantaranya pernah meraih juara 1 kompetisi matematika nalaria realistic (kmnr) se-kabupaten kediri, dan pernah juara 1 lomba tilawatil Qur'an se kabupaten. Sedangkan kekurangan dalam madrasah ini banyak sarana prasarana yang kurang lengkap dalam pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan yang berakibat pada hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui

sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi yang telah diajarkan. Menurut Hamalik (2004:31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, asibilitas, dan keterampilan.

Banyak kalangan pelajar beranggapan belajar adalah aktifitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dan mencurahkan perhatian pada suatu dasarbahasan, baik yang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Aktivitas itu selalu dirasakan sebagai beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Mereka tidak menemukan kesadaran untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Banyak diantara siswa yang menganggap, mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar hadir, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah pengetahuan ataupun mengasah keterampilan.

Menurunnya semangat belajar dan hasil belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologis, juga berakar pada paradigma pendidikan yang selalu menggunakan model pengajaran secara ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai model yang disukai siswa. Hal ini ditadai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tidak punya inisiatif serta kontribusi baik secara intelektual maupun emosional. Keikutsertaan siswa juga berpengaruh dengan hasil belajar banyak siswa yang nilainya tidak sesuai dengan standart yang ditetapkan. Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yakni : (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, hal ini terlihat dari siswa pada saat diberi pertanyaan oleh guru siswa hanya bisa menjawab sama persis apa yang dikatakan oleh guru. (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk memberikan pendapat kepada orang lain, ini dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan guru, siswa sangat terbatas melontarkan pertanyaan kepada guru, dan (3) siswa belum terbiasa bersaing memberikan gagasan dengan teman yang lain.

Kesalahan siswa diatas tidak bisa hanya dibebankan ke siswa saja, tetapi yang pertama bertanggung jawab ialah seorang guru. Guru seringkali

tidak sadar menerapkan sifat otoriter, menghindari pertanyaan dari siswa, menyampaikan ilmu pengetahuan secara searah, menanggapi murid sebagai penerima, pencatat dan pengingat. Maka dari itu guru hendaknya memiliki pemahaman yang memadai tentang peserta didik yang menjadi sasaran tugasnya. Penafsiran ini meliputi kesiapan, kemampuan, ketidakmampuan, dan latar belakang peserta didik yang semua itu akan membantu seorang guru dalam melaksanakan tugasnya dengan baik.

Bertolak dari permasalahan diatas guru perlu memberikan respon positif secara konkrit dan obyektif yang berupa membangkitkan partisipasi siswa, dengan peningkatan partisipasi siswa, guru tidak lagi menjadi seorang yang mengajar, tetapi orang yang mengajar dirinya melalui interaksi dengan para siswa. Dalam konteks ini fungsi guru adalah mempermudah siswa untuk belajar, memberikan situasi yang kondusif yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna secara signifikan bagi diri siswa secara menyeluruh, yang bermanfaat bagi guru dan siswa. Keingintahuan siswa secara bebas dan seluruh sesuatu bisa digali dan dipertanyakan. Pada akhirnya tuntutan mutu pendidikan untuk mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dapat tercapai. Sesuai dasar pemikiran diatas, kurangnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, prestasi siswa belum menonjol , belum ada yang sesuai diantara guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka diperlukan adanya pemecah permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan pembelajaran *teaching games for understanding*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis situasi diatas, kondisi yang ada saat ini adalah :

1. Menurunnya hasil belajar siswa.
2. Belum ditemukannya model pembelajaran yang tepat.
3. Menurunnya semangat belajar siswa.
4. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

5. Siswa kurang terbiasa bersaing dengan teman dalam memberikan pendapat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membatasi pembahasan yang telah sesuai dengan identifikasi masalah, maka yang akan dibahas dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran sepakbola melalui model TGFU pada mata pelajaran pendidikan jasmani di Mi Tarbiyatul Islam jemekan kecamatan ringinrejo kabupaten kediri dibatasi pada :

1. Mata pelajaran yang diteliti adalah permainan sepakbola (*dribble*).
2. Sebagai variabel X adalah hasil belajar siswa dan Y adalah model pembelajaran TGFU.
3. Sekolah yang diteliti adalah MI Tarbiyatul Islam Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.
4. Daerah yang diteliti Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.
5. Kelas yang diteliti adalah kelas V.

### **D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

#### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah model *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- b. Seberapa besar peningkatan model pembelajaran TGFU ?

#### **2. Pemecahan Masalah**

Untuk mencapai hasil yang memuaskan, guru harus mengelola kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model tgfU dengan sebaik-baiknya. Hal yang harus diperhatikan dalam mengelola kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Persiapan

Pertama guru membariskan siswa 2-3 shaf. Lalu menjelaskan materi yang akan diajarkan. Proses pembelajaran menggunakan model

*teaching games for understanding* yang komponen utamanya memodifikasi, mempermudah permainan, mengembangkan kesadaran taktik, memecahkan masalah melalui pertanyaan dan mengembangkan keterampilan.

b. Proses belajar mengajar

Setelah materi diperkenalkan siswa diminta melaksanakan peregangan baik statis maupun dinamis. Setelah itu guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa setelah terbagi dalam beberapa kelompok, maka akan dipertandingkan antara kelompok satu dengan yang lain. Permainan yang akan diajarkan yaitu permainan sepakbola yang dimodifikasi. Dalam hal ini siswa diharapkan menerapkan materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui aksi dan keputusan yang tepat. Selanjutnya siswa mengeksekusi keterampilan yang telah diajarkan dalam bentuk permainan. Setelah selesai permainan maka ada apresiasi, untuk tim yang kalah akan dievaluasi bagaimana cara agar menang dan tim yang menang bagaimana cara agar tidak kalah hal ini akan menuntut siswa berfikir dan kerjasama tim dibutuhkan yang termasuk dalam kesadaran taktis.

Setelah semua siswa melaksanakan materi yang telah diajarkan guru membariskan kembali semua siswa dan mengajak untuk mengungkap masalah-masalah atau kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Setelah semua masalah terungkap guru akan menjelaskan bagaimana yang seharusnya dilakukan pada materi tersebut dan terakhir siswa diminta mencoba kembali.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani melalui model *teaching games for understanding*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan terhadap model TGFU.

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan :

1. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang penelitian ilmiah, tentang penerapan model TGFU mata pelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola.
2. Bagi guru pendidikan jasmani pada khususnya penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan motivasi agar senantiasa mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.
4. Bagi Universitas Nusantara PGRI Kediri, akan menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan jasmani.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan konteks pemikiran hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melalui penggunaan model TGFU dalam mata pelajaran pendidikan jasmani hasil belajar siswa akan dapat ditingkatkan.
2. Melalui penggunaan model TGFU sikap siswa dapat diketahui.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula.
- Al-Ardha, Muhammad Arif. (2012). *Hubungan antara Kemajuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah dengan Prestasi Akademik Siswa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, P.D. 2013. *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Kadiri (Fkip Uniska).2018.*Macam Macam Metode Pembelajaran, Pengertian, Jenis, Dan Contohnya*.(online), tersedia : <https://fkipuniska.ac.id/macam-macam-metode-pembelajaran-pengertian-jenis-dan-contohnhya/>.  
Diunduh 12 november 2020
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamzah B.Uno.2006. *Perencanaan Pembelajaran*.Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayah Nur 2013.*Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan PTK*. Jakarta : Prestasi Pustakarya  
<https://penjaslogy.web.id/cara-melakuka-teknik-menggiringbola/> Diunduh 12 november 2020
- Juliantine dkk. (2013). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Modul Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).(2021). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*.Kediri : Lppm.
- Lukman. (2020). *Cara Melakukan Teknik Menggiring Bola*. (online) tersedia : <https://Penjaslogy.web.id> diunduh 12 Agustus 2020

- Margono. 2014 *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mega Widya Putri, 2017. Meningkatkan hasil belajar bermain tennis melalui pendekatan teaching game for understanding (TGfU).mega widyaputrimeningkatkan hasil belajar bermain tennis melalui pendekatan teaching game for understanding (TGfU).*Sportif*, 17(2) 3:216-229
- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Boston: Allyn and Bacon. USA.
- Miftahul, H. 2013. *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moston M. & Sara Ashworth. 2008.*Teaching Physical Education.First Online Edition*. (online), tersedia : <https://www.oneseach.id/Respositories/los> diunduh 12 agustus 2020.
- Nur Hidayah.2013. *Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya
- Nurhasan dkk. (2005). *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia yang Sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahayubi, Heri. 2011. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media
- Ratnawulan E.. & A.Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Setia.
- Rosdiani, Dini. 2015. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*.Bandung : Alfabeta.
- Simms, K. at al. (2013). *Do the Duration and Frequency of Physical Education Predict Academic Achievement, Self-concept, Social Skills, Food Consumption, and Body Mass Index?*. Health Education Journal. Online didapat dari Sage dalam <http://hej.sagepub.com/content/early/2013/02/19/0017896912471040.full.pdf+html> diakses pada tanggal 15 juni 2021.

- Supriadi, Dedi. 2019. *Implementasi model teaching game for understanding terhadap keterampilan bermain dalam strike and fielding games. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18 (3):270-275.
- Wijaya, M.A. dan Astono. (2006). *Hibah Penelitian Asisten Deputi Olahraga Pendidikan Deputi Bidang Pemberdayaan Olahraga Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (Laporan Akhir)* Surabaya: Unesa Pascasarjana Prodi S-2 Pendidikan Olahraga.