

C7



# PROCEEDINGS

## SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga  
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:



**65<sup>th</sup>**  
FIK UNY  
1 Oktober 1961 - 1 Oktober 2016

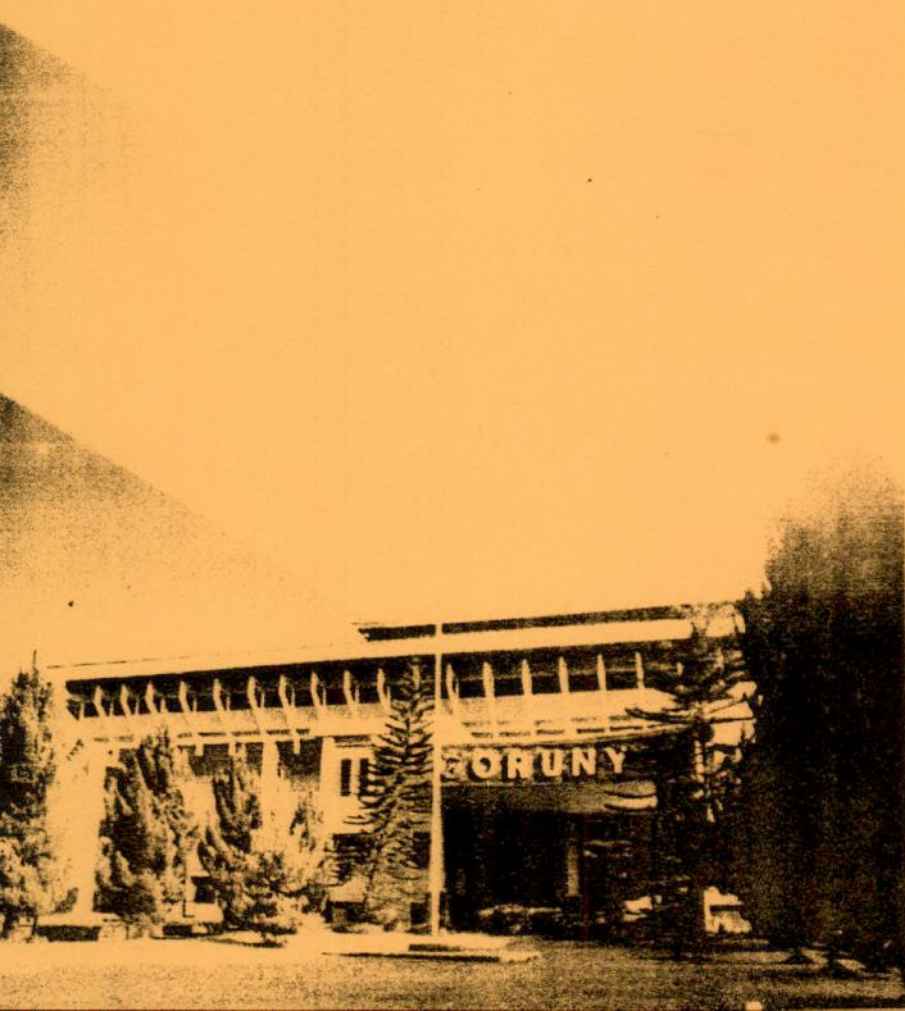
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

[semnasor.fik@uny.ac.id](mailto:semnasor.fik@uny.ac.id)

Website:

[seminar.uny.ac.id/semnasor2016](http://seminar.uny.ac.id/semnasor2016)







# PROCEEDINGS

## SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga  
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:



**65<sup>th</sup>**  
FIK UNY  
1 Oktober 1961 - 1 Oktober 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

semnator.fik@uny.ac.id

Website:

seminar.uny.ac.id/semnator2016



## **Proceedings**

### **Seminar Nasional Keolahragaan dalam rangka Dies Natalis Ke-65 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta**

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga  
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

**Penerbit:**

Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

**Tim Seleksi Naskah:**

Dr. Or. Mansur, M.S.  
Dr. Guntur, M.Pd.  
Dr. Subagyo, M.Pd.  
Dr. dr. BM. Wara Kushartanti, M.S.  
Dr. Ali Satia Graha, M.Kes., AIFO.  
Dr. Sigit Nugroho, M.Or.  
Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
Dr. Abdul Alim, M.Or.  
Caly Setiawan, Ph.D.

**Editor:**

Subagyo Irianto, M.Pd.  
Saryono, M.Or.  
Sulistiyono, M.Pd.

**Editor Pelaksana:**

dr. M. Ikhwan Zein, Sp. KO.  
Nur Sita Utami, M.Or.  
Fitria Dwi Andriyani, M.Or.

**Desain Sampul:**

Sugeng Setia Nugroho, A.Md.

**Sekretaria:**

Humas Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta 55281  
Jl. Kolombo No. 1 Karangmalang, Yogyakarta. Telp./Fax (0274) 550326, 513092  
E-mail: semnasor.fik@uny.ac.id

Tulisan yang dimuat di Proceedings belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis.



# PROCEEDINGS

## SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga  
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016



**65<sup>th</sup>**  
FIK UNY  
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

**Diterbitkan Oleh:**

Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

**Email:**

[semnasor.fik@uny.ac.id](mailto:semnasor.fik@uny.ac.id)

**Website:**

[seminar.uny.ac.id/semnasor2016](http://seminar.uny.ac.id/semnasor2016)



## KATA PENGANTAR

Prosiding ini disusun berdasarkan hasil SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN Tahun 2016 yang bertemakan "Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif". Penyelenggaraan seminar tersebut dimaksudkan untuk mempublikasikan hasil penelitian dan karya ilmiah dalam bidang keolahragaan serta merefleksikan berbagai hal dan isu-isu terkait dengan prestasi olahraga dan budaya olahraga dalam perspektif ilmu keolahragaan yang inovatif.

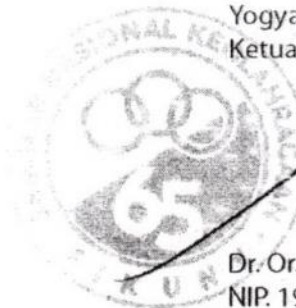
Kegiatan Seminar Nasional diikuti peserta yang terdiri atas pakar, peneliti, akademisi dan praktisi dalam bidang keolahragaan di Indonesia.


Ucapan terima kasih kami disampaikan kepada pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta dan Panitia Dies Natalis Ke-65 FIK UNY yang telah memberikan kesempatan terselenggarakannya Seminar Nasional Keolahragaan pada tanggal 31 Oktober 2016 di FIK UNY.

Selanjutnya kepada para presenter dan editor serta pelaksana seminar Nasional ini disampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas jerih payahnya sehingga seminar dapat berlangsung dengan baik sampai tersusunnya prosiding ini.

Akhir kata, semoga prosiding ini bermanfaat khususnya dalam bidang keolahragaan serta memberikan rekomendasi pemikiran ilmiah dalam bidang keolahragaan di Indonesia.

Yogyakarta, 31 Oktober 2016  
Ketua Panitia



  
Dr. Or. Mansur, M.S.  
NIP. 19570519 198502 1 001



# PEMAKALAH UTAMA

## SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga  
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016



**65<sup>th</sup>**  
FIK UNY  
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

**Diterbitkan oleh:**

Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

**Email:**

[semnator.fik@uny.ac.id](mailto:semnator.fik@uny.ac.id)

**Website:**

[seminar.uny.ac.id/semnator2016](http://seminar.uny.ac.id/semnator2016)

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA FIK UNY TENTANG PERMAINAN INVASI  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU)  
PADA TAHUN 2016**

Oleh:

Fathan Nurcahyo  
Hedi Ardiyanto H.

**Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta**

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa mahasiswa yang kurang memahami tentang hakikat dan tujuan permainan invasi dengan pendekatan TGFU. Banyak mahasiswa yang hanya memahami salah satu permainan invasi yang digelutinya saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU pada tahun ajaran 2015-2016. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen dan teknik pengumpulan datanya menggunakan tes pengetahuan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY kampus Wates, Yogyakarta yang mengambil mata kuliah permainan invasi pada tahun ajaran 2015-2016 yang diambil secara *total sampling*, yaitu berjumlah 69 orang mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase yang didasarkan pada norma acuan pedoman penilaian angka patokan (PAN). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa: tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY kampus Wates tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU pada tahun 2016 yaitu berada pada interval skor 0 – 29,99 atau pada kategori “Sangat Rendah (SR)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 30 – 49,99 atau pada kategori “Rendah (R)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 50 – 69,99 atau pada kategori “Sedang (S)” sebanyak 4 mahasiswa (5,80%), berada pada interval skor 70 – 89,99 atau pada kategori “Tinggi (T)” sebanyak 52 mahasiswa (75,36%) dan berada pada interval skor 90 – 100 atau pada kategori “Sangat Tinggi (ST)” sebanyak 13 mahasiswa (18,84%).

**Kata kunci:** *Tingkat Pengetahuan Mahasiswa, Permainan Invasi, Pendekatan TGFU.*

**PENDAHULUAN**

Hampir semua olahraga permainan merupakan cabang olahraga yang paling banyak diminati oleh berbagai kelompok usia, lapisan masyarakat baik laki-laki atau perempuan. Sebagai contoh permainan sepakbola, bola basket, bola tangan, bola voli, tenis, bulutangkis, *rounders*, kasti, *softball*, *golf*, *bowling*, *billiard* dll. Namun ketika berbicara mengenai permainan invasi maka akan banyak orang yang kurang atau bahkan tidak paham dan tidak tahu apa itu permainan invasi. Menurut pendapat Griffin, Thorpe, Buaker, dan Almond (2003), klasifikasi dan pembagian bentuk permainan (*Games*) dibagi menjadi 4 (empat) yaitu: 1) Permainan Target, misalnya: *golf*, *bowling*, *billiard*, menembak, *wood ball*, panahan, dll. 2) Permainan Net/Wall, misalnya: bulutangkis, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, sepakakraw, dll. 3) Permainan *Fielding/Striking/Runscoring*, misalnya: kasti, bolabakar, *rounders*, *softball*, *kipers*, *karon ball*, dll. dan 4) Permainan Invasi/ Territorial/ *Invasion/ Serangan*, misalnya: sepakbola, *hockey*, bola tangan, polo air, bolabasket, dll. Permainan invasi adalah permainan strategi di mana tujuannya adalah untuk menyerang daerah lawan dan menciptakan goal atau poin dan mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan goal atau poin. Ciri khas dari permainan invasi biasanya terjadi kontak fisik secara langsung di antara seluruh pemain, baik dengan pemain dari regu sendiri atau dengan pemain dari regu lawan. Berbagai jenis cabang olahraga permainan dapat dimasukkan ke dalam kelompok permainan invasi, jika dalam permainan tersebut memiliki ciri-ciri tentang permasalahan gerak yang terkandung dalam permainan tersebut, misalnya dengan konsep bertahan *man to man marking*, *zone defence*, *intercepting*/upaya untuk menghambat, menghadang lajunya pemain lawan dalam usaha membuat goal, mempertahankan bola, konsep membuka ruang, konsep transisi/perubahan dari menyerang ke bertahan atau sebaliknya, kesempatan mengatur taktik strategi untuk berfikir, bergerak dan memutuskan.

Mata kuliah permainan invasi (PJD 6204) berbobot 2 sks yang terdiri dari 1 sks teori dan 1 sks praktik. Matakuliah ini dirancang untuk memfasilitasi dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengetahui, mengembangkan dan memodifikasi permainan invasi agar bisa diajarkan kepada



peserta didik di sekolah pada umumnya. Salah satu fokus utama pembelajaran perkuliahan ini adalah dengan "Pendekatan Taktik dan *Teaching Game For Understanding (TGFU)*". Jenis-jenis permainan invasi yang akan dipelajari dan dipraktikkan terlebih dahulu ditentukan bersama antara pengajar dengan mahasiswa. Sumber belajar dan referensi dari matakuliah ini juga banyak namun kebanyakan yang benar-benar fokus membahas permainan invasi banyak yang berasal dari bahasa asing. Harapan dari terselenggaranya perkuliahan permainan invasi adalah mahasiswa dapat memiliki pengetahuan, pemahaman, wawasan, kreatifitas, dan mampu menunjukkan keterampilan tentang pembelajaran permainan invasi dengan/tanpa alat dan daerah pembatas yang meliputi: pengertian, ide/konsep dasar permainan invasi beregu dengan/tanpa alat dan daerah pembatas, dan cara bermain. Mahasiswa diharapkan mampu menyerap ide-ide secara kreatif dalam mengikuti isu-isu terkini yang terkait dengan perkembangan pembelajaran jenis-jenis permainan tersebut untuk kemajuan pendidikan jasmani di sekolah pada umumnya.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan fakta bahwa tidak sedikit mahasiswa belum tahu dan belum paham mengenai konsep-konsep dasar dalam permainan invasi. Tidak sedikit diantara mahasiswa pada saat perkuliahan teori maupun praktik hanya datang, duduk, kurang konsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar atau oleh mahasiswa lain yang sedang bertanya bahkan ada yang hanya datang untuk memenuhi presensi saja. Hal yang berbeda terjadi pada saat perkuliahan praktik di lapangan, antusias dan semangat untuk bermain yang tinggi tidak diimbangi dengan tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep dasar bermain, taktik dan strategi bermain yang baik, serta aturan-aturan dan tujuan bermain yang akan dipelajari pada saat itu. Sebagian besar mahasiswa hanya mengetahui taktik dan strateginya saja dari cabang olahraga yang digelutinya sejak lama, namun ketika pindah kecabang yang lainnya mahasiswa sudah menjadi bingung lagi. Namun dari kebingungan tersebut dosen pengampu akhirnya mengembangkan strategi dan pendekatan pembelajaran dengan cara membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dalam setiap tatap muka perkuliahan, dan membagi rata tingkat pengetahuan dan keterampilan mahasiswa berdasarkan kecabangan olahraga yang sesuai dalam permainan invasi. Sarana prasarana pendukung yang kondisinya terbatas juga menghambat jalannya perkuliahan permainan invasi, misalnya: jumlah dan kondisi bola yang tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa, rompi/pembeda, kondisi lapangan yang kurang rata (jika panas kontur tanahnya keras dan pecah, jika hujan kontur tanahnya becek dan berlumpur), serta jumlah dan variasi cones/pembatas lapangan yang terbatas. Permasalahan lain adalah jam pertemuan teori yang dijadwalkan pada siang hari setelah pada pagi hari mahasiswa banyak melakukan kuliah praktik juga menjadi penghambat. Banyak mahasiswa yang mengalami kelelahan, letih, lesu, ngantuk, kurang motivasi, kurang konsentrasi, dan kurang perhatian, pada materi yang disampaikan, dll.

Berdasarkan kondisi di atas, menurut pendapat Sjamsuri (2011: 11-13), pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun faktor-faktor tersebut, antara lain meliputi: 1) faktor internal: usia, minat, pengalaman, intelegensia dan jenis kelamin, dan 2) faktor eksternal: tingkat pendidikan, pekerjaan, status sosial ekonomi, kondisi lingkungan di sekitarnya, serta informasi dan media massa. Dilihat dari faktor internal, dilihat dari faktor usia rata-rata mahasiswa FIK UNY semester 4 adalah 17-20 tahun, dilihat dari faktor minat, hampir semua mahasiswa berminat pada permainan hanya saja dasar permainan yang disenangi ada bermacam-macam tidak hanya permainan invasi saja, dilihat dari faktor pengalaman, jelas akan banyak perbedaan diantara mahasiswa yang menyukai dan memiliki dasar permainan invasi akan lebih menonjol dibandingkan mahasiswa lainnya, dari faktor intelegensia/kecerdasan juga beraneka ragam dan bervariasi dan selanjutnya dilihat dari faktor jenis kelamin, jumlah mahasiswa laki-laki lebih banyak dan lebih dominan bila dibandingkan dengan mahasiswa yang perempuan. Dari faktor eksternal: jika dilihat dari tingkat pendidikan, statusnya adalah masih mahasiswa namun melihat kebelakang mahasiswa memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda (ada yang berasal dari SMA, MAN, SMK, atau yang sederajat lainnya), dilihat dari faktor pekerjaan, mahasiswa belum memiliki pekerjaan yang tetap, namun ada yang memiliki pekerjaan sampingan yang akan memberikan pengaruh pada tingkat pengetahuannya, dilihat dari faktor status sosial ekonominya mahasiswa tersebut berasal dari latar belakang yang berbeda-beda (kelas atas/kaya, menengah, bawah), dilihat dari faktor kondisi lingkungan di sekitarnya, ada mahasiswa yang tinggal dikota ada yang tinggal bersama orangtua/keluarga baik di kota, pinggiran kota, atau di desa, dan jika dilihat dari faktor informasi dan media massa saat ini mahasiswa dapat menganalisis dan memperoleh dari banyak sumber, misalnya internet, buku perpustakaan, teman/orang lain, dll.

Dengan adanya kondisi dan faktor-faktor tersebut maka tidaklah mengherankan apabila terdapat banyak perbedaan terkait dengan tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi



melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) pada tahun ajaran 2015-2016.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Seberapa tinggikah tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) pada tahun ajaran 2015-2016?".

## KAJIAN TEORI

### Hakikat Pengetahuan dan Taksonomi Kognitif Bloom

Menurut pendapat Soekidjo Notoatmojo (2007) yang dikutip dari Bloom, Englehart, Furst, Hill dan Krathwohl (1956), kerangka konsep kemampuan berpikir yang dinamakan *Taxonomy Bloom*. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu: 1) domain kognitif (berisi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir), 2) domain afektif (berisi tentang perilaku yang menekankan pada aspek perasaan, emosi, minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri) dan 3) domain psikomotor (berisi tentang perilaku yang menekankan pada keterampilan motorik/gerak atau unjuk kerja jasmani).

Menurut pendapat Bloom pada tahun 1956 dalam bukunya yang berjudul "*Taxonomy Of Educational Objectives*", ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak (daya pikir). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi enam (6) tingkatan (edisi revisi taksonomi Bloom, 2001). Adapun tingkatan tersebut meliputi:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)/(C1)

Pengetahuan merupakan kemampuan mengingat kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari. Pada tingkatan pengetahuan ini ditandai dengan aktifitas: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentaoulasi, memberi kode, menelusuri, menulis dan merespon.

Menurut pendapat dari Sjamsuri (2011: 11-13), tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang akan berbeda-beda hal tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain adalah: 1) Faktor Internal: Usia, Minat, Pengalaman, Intelegensia dan Jenis Keiamin, 2) Faktor Eksternal: Tingkatan Pendidikan, Pekerjaan, Status Sosial, Ekonomi dan Budaya, Lingkungan Sekitar, dan Informasi dan Media Massa

b) Pemahaman (*Comprehension*)/(C2)

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami suatu materi tertentu, seperti bentuk translasi (mengubah satu bentuk ke bentuk yang lain), interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi), ekstrapolasi (memperpanjang/memperluas arti atau memaknai data). Pada tingkatan pemahaman ini ditandai dengan aktifitas: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan merangkum dan menjabarkan.

c) Aplikasi (*Application*)/(C3)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dan ilmu ke dalam situasi yang nyata. Pada tingkatan aplikasi ini ditandai dengan aktifitas: menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menentukan, menggambarkan, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoprasi, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengkaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan dan mentabulasi.

d) Analisis (*Analysis*)/(C4)

Analisis diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagian analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi), analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan), dan analisis pengorganisasian (mengidentifikasi pengorganisasian atau organisasi). Pada



tingkatan analisis ini ditandai dengan aktifitas: menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, merinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, menceraikan, menjelajah, membayangkan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih dan mentransfer.

e) Sintesis (*Synthesis*)/(C5)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan menghasilkan seperangkat hubungan yang abstrak. Pada tingkatan sintesis ini ditandai dengan aktifitas: mengabstraksikan, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasi, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasikan, menggabungkan, memadukan, membatasi, mereparasi, menaripkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum dan merekonstruksi.

f) Evaluasi (*Evaluation*)/(C6)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk menilai "manfaat" suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas sebagai bukti penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal dan berdasarkan bukti eksternal. Pada tingkatan evaluasi ini ditandai dengan aktifitas: membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, merinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih dan memproyeksikan.

### Deskripsi Mata Kuliah Permainan Invasi

Mata kuliah permainan invasi (PJD 6204) berbobot 2 sks yang terdiri dari 1 sks teori dan 1 sks praktik. Matakuliah ini dirancang untuk memfasilitasi dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengetahui, mengembangkan dan memodifikasi permainan invasi agar bisa diajarkan kepada peserta didik di sekolah pada umumnya. Salah satu fokus utama pembelajaran perkuliahan ini adalah "Pendekatan Taktik dan TGFU". Melalui pendekatan tersebut mahasiswa akan mengembangkan keseluruhan indera dan kemudian menggunakan pendekatan pemecahan masalah dalam belajar permainan invasi. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, pemahaman, wawasan dan keterampilan tentang pembelajaran permainan invasi dengan/tanpa alat dan daerah pembatas yang meliputi: pengertian, ide dasar permainan invasi beregu dengan/tanpa alat dan daerah pembatas, dan cara bermain. Mahasiswa diharapkan mampu menyerap ide-ide secara kreatif dalam mengikuti isu-isu terkini yang terkait dengan perkembangan pembelajaran jenis-jenis permainan tersebut untuk kemajuan pendidikan jasmani di sekolah dasar. Tahap evaluasi penguasaan materi melalui keterampilan dalam praktek di lapangan dan tugas yang berkaitan dengan berbagai permainan invasi beregu dengan /tanpa alat dan daerah pembatas.

Standar kompetensi atau capaian pembelajaran yang diharapkan dari matakuliah ini adalah pada:

- 1) Kemampuan mahasiswa dalam mengetahui, mengerti dan memahami konsep *Teaching Games for Understanding* (TGFU), secara khusus untuk permainan invasi.
- 2) Kemampuan mahasiswa dalam berkreasi merancang, memodifikasi dan menampilkan permainan invasi yang disederhanakan agar dapat diaplikasikan dan diajarkan kepada siswa di sekolah dasar pada khususnya.
- 3) Kemampuan mahasiswa dalam mempraktikkan dan melakukan unsur-unsur pokok dalam permainan invasi (mencetak angka, bertahan, memulai permainan, menjaga lawan, berlari dan mengatur serangan, dst).

### Hakikat Permainan Invasi

Menurut pendapat Griffin, Thorpe, Bunker, dan Almond (2003), klasifikasi permainan (*Games*) dibagi menjadi 4 (empat) yaitu: 1) Permainan Target, 2) Permainan Net/Wall, 3) Permainan *Fielding/Striking/Runsoring*, dan 4) Permainan Invasi/Territorial/*Invasion/ Serangan*. Permainan invasi atau *invasion games* adalah permainan strategi di mana tujuannya saling menyerang untuk menembak, memasukkan, meletakkan atau menyangkan bola, proyektil atau objek lain ke daerah lawan dan menciptakan gol atau poin dan mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan gol atau poin di daerah sendiri. Permainan invasi ini biasanya menjadikan gawang, ring, atau garis sebagai sasaran utama untuk saling menyerang daerah lawan dalam rangka membuat skor untuk memperoleh kemenangan.



Dalam permainan invasi agar sebuah tim bisa menjadi pemenang maka tim tersebut harus mampu menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu berada dalam penguasaan permainan timnya dengan jalan melakukan penguasaan, operan, menggiring dan berusaha bergerak, berpikir dan memutuskan dengan segera untuk mendapatkan objek permainan dari tim lawan dengan jalan merebut, menghadang atau menangkapnya untuk membuat atau mencegah terjadinya gol ataupun poin oleh lawan. Permainan invasi ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja, selain itu permainan invasi ini juga dapat dilangsungkan di mana saja, tetapi umumnya dilakukan di lapangan ataupun daerah terbuka yang berada di area kosong yang cukup luas. Keterampilan dan konsep bermain yang bisa dipelajari dari permainan invasi antara lain:

- a) Konsep menyerang: 1) Mempertahankan kepemilikan: mengumpan, menerima, menggiring, 2) Penetrasi/menyerang: mengumpan dan menerima dengan akurat, melewati lawan, perubahan kecepatan, mencari ruang kosong, dll.
- b) Konsep bertahan: 1) Keterampilan pemain mempertahankan daerah (*zoning defend*): perubahan posisi, perubahan kecepatan, berlari dalam berbagai arah, menjaga lawan (*man to man marking*), 2) Keterampilan pemain bertahan khusus: gerakan kaki (*footwork*), 3) Keterampilan perubahan konsep: melihat sekelilingnya, gerakan kaki, berlari, perubahan arah dengan cepat.

Beberapa cabang olahraga permainan dapat dimasukkan pada kelompok permainan invasi. Di dalam permainan invasi ini biasanya terdapat masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut, misalnya kemampuan untuk menyerang/mencetak angka/score, kemampuan untuk bertahan/mencegah gol/score, kemampuan untuk menguasai objek, kemampuan untuk memulai kembali permainan, kemampuan bergerak-berpikir-memutuskan dalam membuka ruang, mengatur permainan, taktik dan strategi. Dalam permainan invasi biasanya saling berhadapan secara langsung sehingga terjadi benturan/kontak fisik secara langsung (*body contact*) diantara seluruh pemain, baik dengan pemain dari tim lawan maupun dengan pemain dari tim sendiri. Contoh dari permainan invasi adalah sepakbola, futsal, bola basket, bola tangan, *rugby*, *freesbee*, *hockey*, polo air, dll.

#### **Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU)**

Berdasarkan pendapat dari para ahli, model dalam pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani ada 8 model, yaitu: 1) *Sport Education*, 2) *Personalised System For Instruction*, 3) *Teaching Personal Social Responsibility*, 4) *Cooperative Learning*, 5) *Direct Instruction*, 6) *Peer Teaching*, 7) *Inquiry Teaching*, dan 8) *Tactical Approach/Tactical Games*. Selanjutnya model pendekatan pembelajaran *tactical games approach* ini dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an menjadi pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Pendekatan TGfU akan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Bunker dan Thorpe's (1986) dalam Metzler (2000), pengajaran permainan untuk memberikan pemahaman (*Teaching Game for Understanding/TGfU*) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran dalam satu unit permainan, yaitu: 1) Permainan, 2) Apresiasi bermain, 3) Kesadaran taktikal, 4) Pembuatan keputusan yang akurat, 5) Eksekusi keterampilan dan 6) Penampilan. TGfU merupakan satu model pendidikan yang menekankan pada: 1) Pemahaman yang menyeluruh pada setiap permainan, 2) Meningkatkan tahap aktifitas fisik, dan 3) Menjadikan kelas pendidikan jasmani sebagai tempat yang sesuai untuk persaingan, motivasi serta bersuka ria.

Menurut pendapat Thorpe kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah: 1) *Sampling*, 2) *Modification-Representation*, 3) *Modification-Exaggeration*, dan 4) *Tactical Complexity*, (Holt, Streat and Garcia Bengoetchea, 2002: 168-169). Di dalam model pendekatan pembelajaran TGfU, ada beberapa ciri khas yang membedakan pendekatan TGfU ini dengan model pendekatan lainnya, diantaranya yaitu: 1) *Warning Up* (pemanasan), 2) *Purposeful Games/Games Releted* (permainan sederhana yang menyerupai permainan sesungguhnya), 3) *How Can We Do It Better* (*tactical, perceptual, decision making, technical*) (cara-cara berpikir, taktik, persepsi, keputusan dan teknik yang lebih baik), 4) *Back To The Game/Real Game Situation* (permainan sesungguhnya), 5) *Progression Of the Game (additional Challenges)* (tingkat kesulitan dari sederhana → kompleks), 6) *Repeat The Cycle Using The Progressive Game* (mengulang kembali permainan secara progresif), dan 7) *Colling Down* (pendinginan). Selanjutnya langkah-langkah dalam pembelajaran model TGfU ini meliputi 4 hal, diantaranya yaitu:

1. *Game Releted or Game-Form*, yaitu menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.



2. *Question and Answer (Class Discussion)*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan pada masalah taktik dan bagaimana caranya.
3. *Practice Task (teacher directed)*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik, melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
4. *Real Game Situation*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan pada permainan yang sesungguhnya.

Langkah-langkah pembelajaran yang terdapat di dalam model pendekatan pembelajaran TGFU ini dirasa sangat cocok dengan karakteristik mahasiswa dan anak didik di sekolah, baik di sekolah dasar, maupun menengah. Di dalam model pendekatan pembelajaran TGFU ini siswa dirangsang untuk selalu berpikir, bergerak, mengambil keputusan, menguasai taktik, menguasai teknik, dll melalui aktifitas bermain/games.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian berkenaan dengan sebuah metode yaitu suatu cara yang berkenaan dengan bagaimana data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian tersebut dapat terkumpul/diperoleh. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 234), Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan objek penelitian dengan didukung oleh data-data berupa angka yang diperoleh dari hasil pengambilan data melalui tes dan pengukuran, tanpa melakukan pengujian hipotesis.

### Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PGSD Penjas Wates FIK UNY angkatan tahun 2014 yang berjumlah 75 orang mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini diambil secara *purposive sampling* atau sampel bersyarat. Adapun syarat untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah; 1) seluruh mahasiswa prodi PGSD Penjas FIK UNY Wates yang mengambil matakuliah permainan invasi pada tahun ajaran 2015-2016, 2) mahasiswa angkatan 2014 yang menempuh kuliah di UNY kampus Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 75 orang mahasiswa.

### Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitiannya menjadi lebih mudah dan hasil yang diperoleh menjadi lebih baik, lebih cermat dan lebih sistematis sehingga menjadi mudah untuk diolah atau dimaknai. (Suharsimi Arikunto, 2010: 203). Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 79), ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun sebuah instrumen yang baik, yaitu:

- a) Menentukan Konstrak, berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti atau dipelajari. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi melalui pendekatan pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) pada tahun 2016.
- b) Menyiuk Faktor, berarti menentukan faktor-faktor yang akan dijadikan sebagai titik tolak dalam membuat pertanyaan atau pernyataan. Faktor dalam penelitian ini permainan invasi dan pendekatan pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dengan indikator soal meliputi: hakikat, tujuan, ciri-ciri, konsep, dan contoh.
- c) Menyusun Butir Pertanyaan/Pernyataan, butir diturunkan dan dikembangkan dari faktor-faktor yang sudah ditentukan dari tahap sebelumnya. Jadi butir-butir tersebut merupakan penjabaran dari isi faktor dan menjadi indikator dari setiap butir pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun sehingga menjadi gambaran secara utuh dari keadaan konstruk dan faktor dari penelitian tersebut.

Adapun langkah selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi tes pengetahuan, yang pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tes Pengetahuan Mahasiswa**

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Mahasiswa FIK UNY Tentang Permainan Invasi Melalui Pendekatan Pembelajaran <i>Teaching Game For Understanding</i> (TGFU)	Permainan Invasi	Hakikat	1, 2, 14, 17	4
		Tujuan	12, 16, 18, 19	4
		Ciri-ciri	4, 5, 13, 15, 20	5
		Konsep	8, 9, 10, 11	4
		Contoh	3, 6, 7	3
	Pendekatan Pembelajaran <i>Teaching Game For Understanding</i> (TGFU)	Hakikat	21, 22	2
		Tujuan	23, 28	2
		Ciri-ciri	25, 29	2
		Konsep	26, 27, 30	3
		Contoh	24	1
<b>Jumlah Soal</b>				<b>30</b>

Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini, maka sebelumnya perlu dilakukan uji validasi ahli (*Expert Judgement*) dari para pakar yang ahli pada bidang permainan invasi dan pendekatan pembelajaran model *teaching game for understanding* (TGFU) yaitu bapak Yuyun Ariwibowo, M. Or, bapak Hedi Ardiyanto H. M. Or dan bapak Aris Fajar P. M. Or.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yaitu mendeskripsikan mengenai keadaan subyek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari subjek yang diteliti dan tidak bermaksud menguji, tetapi hanya menggambarkan "apa adanya" tentang suatu variabel, gejala atau keadaan, (Suharsimi Arikunto, 2005: 234). Dalam menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: data kasar hasil dari pengukuran tes pengetahuan dimasukkan ke dalam pengkategorian yang telah ada, dengan menggunakan penilaian angka patokan (PAP) yang dibagi dalam lima (5) kelas interval dan kategori, sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Setiap jawaban dari responder, jika benar diberi skor satu (1) dan jika salah diberi skor nol (0).

**Tabel 2. Tabel Norma Penilaian Angka Patokan (PAP)**

No.	Interval Skor	Kategori
1.	90-100	Sangat Tinggi (ST)
2.	70-89,99	Tinggi (T)
3.	50-69,99	Sedang (S)
4.	30-49,99	Rendah (R)
5.	0-29,99	Sangat Rendah (SR)

Selanjutnya untuk menghitung persentase hasil tes, kemudian dikelompokkan dengan menggunakan rumus menurut Suharsimi Arikunto (1998: 245-246), sebagai berikut:

**Tabel 3. Rumus Teknik Analisis Data Penelitian**

$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Jawaban Benar} \times 100}{\text{Skor Jawaban Ideal}}$	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	Ket: P = Persentase F = Frekuensi N = Jumlah Sampel
Sumber: Suharsimi Arikunto, (1998: 245-246)		

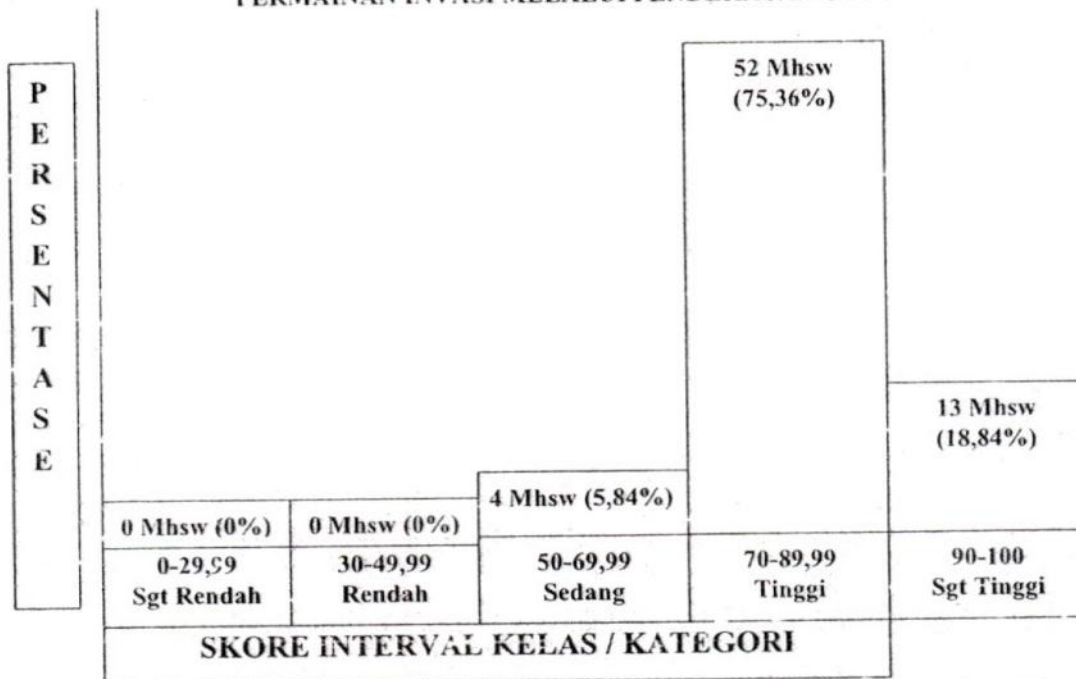
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dari pengisian instrumen penelitian tentang tingkat pengetahuan mahasiswa tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU oleh responden sebanyak 69 orang mahasiswa diperoleh data sebagai berikut. tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY Wates tentang permainan invasi melalui pendekatan pembelajaran model TGFU pada tahun 2016 diperoleh data sebagai berikut: skor tertinggi adalah 96,70,- skor terendah adalah 53,40,- dan skor rata-rata (*mean*) adalah 81,01. Berikut ini akan disajikan data dalam bentuk tabel interval kelas, pengkategorian, frekwensi, dan jumlah persentasenya:

Tabel 4. Data Interval Kelas & Data Hasil Test Tingkat Pengetahuan Mahasiswa FIK UNY Tentang Permainan Invasi Melalui Pendekatan TGFU Tahun 2016

No.	Interval Skore	Kategori	Frekwensi	Persentase
1.	90 – 100	Sangat Tinggi (ST)	13	18,84%
2.	70 – 89,99	Tinggi (T)	52	75,36%
3.	50 – 69,99	Sedang (S)	4	5,80%
4.	30 – 49,99	Rendah (R)	0	0,00 %
5.	0 – 29,99	Sangat Rendah (SR)	0	0,00 %
Jumlah			69	100%

DIAGRAM BATANG HASIL TES PENGETAHUAN MAHASISWA FIK UNY TENTANG PERMAINAN INVASI MELALUI PENDEKATAN TGFU



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Test Pengetahuan Mahasiswa FIK UNY Tentang Permainan Invasi Melalui Pendekatan TGFU Tahun 2016.

#### Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY Wates tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU pada tahun 2016 ini diperoleh data sebagai berikut: tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas Wates FIK UNY tahun 2016 tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU yaitu berada pada interval skore 0 – 29,99 atau pada kategori “Sangat Rendah (SR)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skore 30 – 49,99 atau pada kategori “Rendah (R)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skore 50 – 69,99 atau pada kategori “Sedang (S)” sebanyak 4 mahasiswa (5,80%), berada pada interval skore 70 – 89,99 atau pada kategori “Tinggi (T)” sebanyak 52 mahasiswa (75,36%) dan berada pada interval skore 90 – 100 atau pada kategori “Sangat Tinggi (ST)” sebanyak 13 mahasiswa (18,84%). Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar tingkat pengetahuan mahasiswa berada kategori “Tinggi (T)” sebanyak 52 mahasiswa (75,36%).

Menurut hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil penelitian dengan data hasil observasi sedikit agak berbeda oleh karena itu diperlukan pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut. Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil dalam penelitian ini, misalnya:

- 1) Terkait dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan pertanyaan-pertanyaan secara umum tentang hakikat dan konsep-konsep dasar permainan invasi dan tidak sampai masuk pada pertanyaan secara mendalam tentang kecabangan dari berbagai contoh permainan invasi sehingga dirasa tingkat kesulitan dalam instrumen soal tes tersebut sangat rendah atau dengan kata lain cukup mudah dikerjakan oleh mahasiswa. Instrumen test tersebut seharusnya untuk mengetahui secara mendalam mengenai tingkat pengetahuan mahasiswa tentang permainan invasi harus



mengungkap/memberikan pertanyaan secara mendalam dalam kecabangan dari contoh-contoh dalam permainan invasi yang telah dipraktekkan. Selain itu opsi jawaban dari pertanyaan tersebut mahasiswa hanya memilih opsi benar atau salah saja sehingga tidak bisa menggali jawaban secara luas dari tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa. Akan lebih baik lagi apabila bentuk instrumen tes pengetahuan tersebut dalam bentuk soal tes essey atau uraian jawaban.

- 2) Terkait dengan jenis atau spesifikasi dan cara pengisian data jawaban pada instrumen pertanyaan tes tingkat pengetahuan mahasiswa tersebut, dikarenakan tidak adanya koding (semua tipe soal yang dikerjakan/diisi oleh mahasiswa sama) dan jarak kursi antar mahasiswa satu dengan yang lain sangat mepet maka sangat dimungkinkan sekali mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lain akan saling berdiskusi atau menyontek, hal tersebut juga akan mengurangi kualitas data yang diperoleh dalam penelitian ini.
- 3) Selain terkait dengan hal-hal tersebut di atas tingkat pengetahuan mahasiswa sangat dipengaruhi oleh banyak hal. misalnya: 1) Faktor Internal, yaitu meliputi: Usia, Minat, Pengalaman, Intelgensia, Jenis Kelamin, dan 2) Faktor Eksternal, yaitu meliputi: Tingkatan Pendidikan, Pekerjaan, Status Sosial, Ekonomi dan Budaya, Lingkungan Sekitar, Informasi dan Media Massa. Faktor tersebut di atas memang sangat berpengaruh misalnya saja terkait minat, jika mahasiswa tertarik pada cabang-cabang olahraga dalam permainan invasi maka secara otomatis akan mempelajari dan mempraktekannya secara mendalam sehingga secara tidak disadari pengetahuan, pemahaman serta pengalamannya juga akan lebih baik. Terkait dengan faktor intelensia yang dimiliki oleh setiap mahasiswa juga berbeda-beda, ada mahasiswa yang hanya diberikan satu penjelasan saja langsung bisa tahu dan paham atau sebaliknya, adapula mahasiswa yang memiliki kemampuan daya ingat yang lama namun adapula yang cepat lupa. Faktor lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh misalnya teman bermain, teman diskusi, juga akan memberikan banyak informasi ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang permainan invasi atau model pembelajaran dengan pendekatan TGFU. Faktor informasi dan media massa (cetak atau elektronik) juga sangat berpengaruh. Media merupakan salah satu pangkalan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara valid dan akurat. Mahasiswa dapat mencari, mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan (terutama informasi yang terkait dengan permainan invasi dan TGFU) dengan berbagai cara yang telah disediakan oleh pihak kampus, misalnya melalui buku cetak diperpustakaan, diktat/buku ajar, majalah, koran, komputer, laptop, telepon seluler yang dikonekkan dengan perangkat lunak (wifi).

Kondisi mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY Wates yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian ini yang berjumlah 69 orang mahasiswa berdasarkan data dari pengisian instrumen tes pengetahuan sangat jelas bahwa sebagian besar berada pada kategori "Tinggi" kondisi tersebut idealnya benar-benar dapat menggambarkan dan memberikan informasi dan kondisi yang sesungguhnya dari subjek penelitian secara valid. Hal ini juga menjadi salah satu indikator keberhasilan dosen dalam mengajar dan menyampaikan materi permainan invasi melalui model pendekatan TGFU kepada mahasiswa. Catatan lain adalah mengenai bahan ajar atau diktat perkuliahan perlu ditambah untuk menambah dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi para mahasiswa, karena selama ini buku rujukan yang digunakan kebanyakan masih menggunakan bahasa asing sehingga pengartian atau penerjemahan antara mahasiswa atau dosen satu dengan yang lainnya masih berbeda di samping itu karakteristik peserta didiknya juga berbeda.

Selain terkait dengan buku sumber belajar, jenis metode atau model pendekatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh dosen kepada mahasiswa atau kepada peserta didik yang lainnya juga harus tepat dan disesuaikan dengan karakteristiknya. Model pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) saat ini dirasa merupakan metode atau model pendekatan pembelajaran yang paling baik diaplikasikan kepada mahasiswa atau peserta didik yang lain. Model ini berbeda dengan model sebelumnya di mana dalam metode ini lebih banyak mengutamakan penguasaan dasar gerak melalui aktifitas bermain yang sederhana tidak lagi menekankan pada metode pengulangan (*drilling*). Di dalam pendekatan TGFU ini mahasiswa juga diberikan pemahaman terkait taktik, persepsi, cara-cara berkomunikasi, kemampuan berpikir, kemampuan mengambil keputusan, kemampuan melaksanakan permainan yang sederhana sampai permainan sebenarnya yang lebih kompleks.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas Wates FIK UNY tahun 2016 tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU yaitu berada pada interval skor 0 – 29,99 atau pada kategori "Sangat Rendah (SR)" sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 30 – 49,99 atau pada kategori "Rendah (R)" sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 50 – 69,99 atau pada



kategori "Sedang (S)" sebanyak 4 mahasiswa (5,80%), berada pada interval skor 70 – 89,99 atau pada kategori "Tinggi (T)" sebanyak 52 mahasiswa (75,36%) dan berada pada interval skor 90 – 100 atau pada kategori "Sangat Tinggi (ST)" sebanyak 13 mahasiswa (18,84%).

#### Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian di atas maka pada penelitian ini berimplikasi pada saran-saran bagi berbagai pihak, seperti:

1. Bagi Mahasiswa  
Supaya sering berdiskusi dengan para dosen pengampu matakuliah permainan invasi atau matakuliah lainnya yang berhubungan dengan mata kuliah permainan invasi atau dengan pendekatan pembelajaran model TGFU, sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang baru terkait permainan invasi atau TGFU.
2. Bagi Tim Pengampu  
Supaya dapat memberikan atau mengajarkan pengetahuan dan pengalamannya secara maksimal tentang permainan invasi baik yang sesungguhnya maupun yang dimodifikasi melalui kegiatan perkuliahan agar mahasiswa dapat memiliki ilmu pengetahuan dan pengalaman yang lebih baik sehingga dapat diterapkan dengan baik pada saat mengajar atau menjadi dikemudian hari.
3. Bagi Instansi/Lembaga FIK UNY  
Supaya dapat menambah buku rujukan atau referensi terkait permainan invasi dan model pembelajaran TGFU baik yang bersumber dari bahasa asing maupun yang sudah terjemahan sehingga ilmu dan ajarannya dapat diserap dan dimanfaatkan untuk mendukung proses kegiatan perkuliahan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- David Bunker dan Rod Thorpe (1986). dalam Metzler (2000). *Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU)*. New York: Routledge.
- Griffin L. L., Grehaigne, J. F. Richard, J. F. Holt, and Streaan Garcia Pengoechea. (2005). *Team Sport and Games*. New York: Routledge.
- Griffin L. L. (1997). *Teaching Sport Concept and Skill: A Tactical Games Approach*. USA: Human kinetics.
- Sjamsuri. (2011). *Dasar-Dasar Pengantar Teori Pengetahuan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Soekidjo Notoatmojo. (2007). *Pengantar Umum Filsafat Ilmu dan Pengetahuan*. Jakarta: Rajawali Jaya Pres.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Pengantar dan Prosedur Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- ..... (1998). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- ..... (1987). *Metodologi Research, Edisi Revisi Jilid III (Cetakan Ke XI)*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Tim Pengembang Kurikulum 2014. (2013) *Kurikulum PGSD PENJAS FIK UNY Tahun 2013*. Yogyakarta: FIK UNY.