

**LAPORAN PENELITIAN
PENELITIAN DOSEN MUDA**

TAHUN ANGGARAN 2012

**Pengetahuan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011
terhadap Konsep dan Materi Ajar Permainan Target TGfU**



Oleh:

**Aris Fajar Pambudi, M. Or
NIP.19820522 200912 1 006**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2012**

**PENELITIAN DIBIYAI DENGAN ANGGARAN DIPA UNY TAHUN 2012
SK DEKAN NO. 203 Tahun 2012
No. Perjanjian 1157i/UN34.16/PL/2012**

I. JUDUL

Pengetahuan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 terhadap Konsep dan Materi Ajar Mata Kuliah Permainan Target TGfU.

II. Abstrak Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai Pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep dan materi ajar permainan target TGfU.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011, penentuan sampel diambil secara *proportional random sampling* berjumlah 102 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan tentang konsep *target games* dalam TGfU. Bentuk tes yang digunakan adalah meliputi tes *true-foul*. Data yang terkumpul dari penelitian dikoreksi kemudian dihitung jumlah benar. Selanjutnya hasil tersebut dianalisis kembali secara statistik deskriptif kuantitatif untuk menentukan jumlah atau frekuensinya dan kemudian baru dipersentasekan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 terhadap konsep dan materi ajar permainan target TGfU, berada pada kategori baik dengan jumlah 86 anak, kemudian di ikuti kategori tidak baik dengan jumlah 11 anak , dan kategori sangat baik dengan dengan jumlah 5 anak. Dari hasil tersebut sebagian besar 84,3% mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 mempunyai tingkat pengetahuan baik.

III. Pendahuluan

Pendekatan taktik dalam pembelajaran penjas merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada bermain dan belajar keterampilan taktik dalam situasi bermain. Konsep pembelajaran berbasis taktik *Teaching Games for Understanding* (TGfU) juga menekankan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik.

Pendekatan taktik sebagai inovasi baru yang memperkaya berbagai pendekatan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dan calon guru dalam menyusun suatu model pembelajaran penjas di sekolah. Pendekatan taktik sebagai model pembelajaran baru, dipahami sebagai model pembelajaran yang saat ini banyak dilirik pakar pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa yang sering dikenal sebagai pendekatan TGfU. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Konsep pembelajaran TGfU juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa tidak hanya mengembangkan psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik.

Target games perlu dikemas dalam bentuk permainan. Permainan dapat dimaknai dengan dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan

prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Namun demikian, permasalahan yang timbul dalam perkuliahan pembelajaran *target games* adalah masih banyak mahasiswa PJKR FIK UNY masih salah memaknai konsep *target games*. Misalnya ada beberapa mahasiswa yang menganggap semua bentuk permainan yang ada sasarannya adalah termasuk dalam bentuk *target games*. Pengetahuan yang beragam dari mahasiswa dapat dipahami sebagai bentuk pengetahuan yang tidak sama diantara mahasiswa, walaupun pada saat perkuliahan mendapatkan materi yang sama. Pengetahuan mahasiswa mengenai permainan *target* yang tidak sama inilah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari pengalaman peneliti dalam mengajar perkuliahan *target games*, ketika ditanya masalah konsep *target games* masih banyak mahasiswa yang salah dalam memaknainya.

Dari uraian di atas peneliti memandang perlu dilakukan sebuah penelitian tentang pengetahuan mahasiswa prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep dan materi ajar permainan *target* dalam TGfU.

IV. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Jujun S. Suriasumantri (1993: 104), “Pengetahuan pada hakikatnya Merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu obyek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Secara sederhana pengetahuan pada dasarnya adalah keseluruhan keterangan dan ide yang terkandung dalam pernyataan-pernyataan yang dibuat mengenai sesuatu gejala atau peristiwa yang bersifat ilmiah, sosial maupun perseorangan (The Liang Gie, 1987: 66).

Pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil tahu dari manusia, yang sekedar menjawab pertanyaan “what”, misalnya apa air, apa alam, apa manusia, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2005). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek (Notoatmodjo, 2005).

Menurut Depdiknas dalam Kamus B. Indonesia (2002:1121) pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). Penguasaan pengetahuan sangatlah penting, dikarenakan pengetahuan itulah yang menjadikan seseorang akan lebih dinilai dan dihargai intelektualnya. Soerjono Soekanto (2009:6) berpendapat pengetahuan adalah kesan didalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca inderanya, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformations*).

Dari pendapat di atas maka pengetahuan dalam hal ini adalah segala sesuatu yang kita ketahui dan bisa dibuktikan kebenarannya. Pengetahuan juga mencakup segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek yang didapat dari kenyataan (fakta) dengan melihat dan mendengar sendiri melalui panca indera yang kita terima dengan tujuan untuk mendapatkan kepastian dan menghilangkan adanya prasangka sebagai akibat ketidakpastian yang terdapat di lingkungan sekitar kita.

Berdasarkan beberapa pengertian pengetahuan di atas maka, yang dimaksud pengetahuan dalam penelitian ini adalah penguasaan terhadap sesuatu yang dalam hal penguasaan terhadap teknologi pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani. Penguasaan

pengetahuan merupakan salah satu tujuan pokok dari kegiatan pendidikan jasmani. Penguasaan pengetahuan merupakan salah satu tujuan pokok dari kegiatan pendidikan, bahkan penguasaan pengetahuan telah menjadi ukuran untuk menilai berhasil tidaknya tujuan akhir dari suatu pembelajaran. Seseorang dapat bersikap terhadap suatu objek apabila orang tersebut menguasai pengetahuan mengenai objek tersebut. Adanya pengetahuan mengenai objek tersebut maka seseorang dapat melakukan penilaian terhadap objek itu, sehingga dari situlah akan diperoleh manfaatnya.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

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 dan masyarakat (www.wikipedia.org/wiki/Pendidikan). Wawan S. Suherman (2001:9) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu aktifitas praktik, setiap guru harus membuat keputusan mengenai materi dan proses pengajaran bagi peserta didiknya dalam kurun waktu dan tempat tertentu. Dalam hal tersebut pendidikan dilakukan oleh guru dan siswa dalam tempat dan waktu yang telah ditentukan, sehingga adanya transfer knowledge.

Menurut Nixon dan Jawett dikutip Arma Abdoellah (1994:5) menyebutkan “pendidikan jasmani yaitu satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respon mental, emosional, dan sosial”. Berdasarkan pernyataan di atas, maka Pendidikan jasmani secara keseluruhan tidak hanya

mempengaruhi aspek fisik saja, tetapi dengan pendidikan jasmani seseorang mampu mengembangkan kepribadian secara menyeluruh.

Dari pendapat di atas bisa diartikan bila seseorang akan meraih apa yang diharapkan berangkat dari niat orang itu sendiri, dikarenakan perubahan dalam hidupnya berawal dari belajar mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Rusli Lutan (2001: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, dalam pendapat lain menurut Adang Suherman (2000: 22) pengertian pendidikan jasmani dalam pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (dikotomi). Oleh karena itu pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangnya jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Berangkat dari sinilah sebuah pembelajaran melalui aktivitas jasmani diajarkan. Pendidikan jasmani itu sendiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif karena siswa secara langsung terlibat dalam aktivitas jasmani, bermain dan interaksi dengan siswa lainnya. Pendidikan jasmani dapat merangsang anak untuk selalu melakukan kebiasaan hidup sehat, karena dalam pendidikan jasmani terdapat unsur gerak dan unsur menyenangkan. Melalui pendidikan jasmani diharapkan memberikan kesadaran kepada peserta didik untuk selalu senang dalam berolahraga, karena bila tubuh kita rajin dan gemar berolahraga berdampak baik juga untuk kesehatan jasmani kita. Pembelajaran pendidikan jasmani juga

dapat dikatakan juga wahana untuk mendidik anak agar bisa berkembang aktif baik kognitif, psikomotor, dan juga afektifnya.

Terkadang pendidikan jasmani kurang diminati oleh para siswanya dikarenakan pembelajaran terkesan monoton, tidak terdapat permainan bahkan yang menjadi masalah umum seorang guru pendidikan jasmani yang dirasakan keras dan juga kurang begitu membaur dengan siswanya. Selain itu salah satu faktor lainnya kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas gerak berbeda dari siswa satu dengan siswa lainnya. Berangkat dari hal inilah menjadi tugas seorang guru pendidikan jasmani melakukan inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan juga melakukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur menyenangkan sehingga siswa merasa senang sewaktu pembelajaran berlangsung. Secara umum tujuan pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000:23) dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- a) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang terlibat kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness).
- b) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.
- c) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pembelajaran dalam pendidikan jasmani harus mampu membangkitkan minat anak untuk menggali potensinya dalam hal gerak, oleh sebab itulah anak harus diberi dorongan untuk terus-menerus menjelajahi kemampuan-kemampuannya. Pelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu tempat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap berbagai konsep dasar keterampilan gerak. Kemampuan pemahaman ini akan menjadi bekal

yang sangat berguna bagi siswa dan juga menjadi pembelajaran dalam banyak cabang olahraga ketika mereka menjadi dewasa kelak. Bahkan kemampuan ini dapat ditransfer untuk memahami bidang lain dan juga dapat ditularkan kepada adik-adiknya nanti.

3. Karakteristik Mahasiswa Prodi PJKR

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu universitas negeri yang ada di Indonesia, UNY memperingati tanggal 21 Mei sebagai tanggal berdirinya. IKIP Yogyakarta (sekarang UNY) diresmikan oleh Menteri Pendidikan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan (PTIP) pada tanggal 21 Mei 1964. Tanggal ini adalah tanggal berdirinya Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Yogyakarta yang merupakan pendahulu UNY. Pada saat ini UNY memiliki tujuh Fakultas dan satu program Pascasarjana. UNY memiliki tujuh Fakultas tersebut meliputi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Ekonomi (FE) dan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK).

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) memiliki tiga Jurusan dan empat program studi (Prodi). Jurusan yang ada di FIK meliputi jurusan pendidikan olahraga (POR), jurusan pendidikan kepelatihan (PKL) dan jurusan pendidikan kesehatan dan rekreasi (PKR). Sedangkan empat program studi (Prodi) tersebut meliputi prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR), prodi pendidikan guru sekolah dasar pendidikan jasmani (PGSD Penjas), prodi pendidikan kepelatihan olahraga (PKO) dan prodi ilmu keolahragaan (IKORA). Prodi PJKR dan PGSD Penjas masuk ke dalam jurusan pendidikan olahraga (POR). Dari keempat Prodi tersebut semua memiliki jenjang strata satu (S1). Dari program studi tersebut tiga diantaranya adalah program kependidikan (PJKR, PGSD Penjas dan PKO) dan satu program non kependidikan (IKORA).

Mahasiswa secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kelompok masyarakat yang dapat mengenyam pendidikan formal tingkat tinggi. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang perguruan tinggi disebutkan bahwa “mahasiswa merupakan peserta didik yang terdaftar pada perguruan tinggi”. Sedangkan menurut Yahya Ganda (1987 :10) mengatakan bahwa “mahasiswa diartikan sebagai pelajar yang menimba ilmu pengetahuan tinggi, dimana pada tingkatan ini mereka dianggap memiliki kematangan fisik dan perkembangan yang luas, sehingga dengan nilai lebih tersebut mereka dapat memiliki kesadaran untuk menentukan sikap dirinya serta mampu bertanggung jawab terhadap sikap dan tingkah lakunya dalam wacana ilmiah”.

Mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (Prodi PJKR) angkatan 2011 adalah mahasiswa yang menggunakan kurikulum 2009. Dimana kurikulum tersebut telah dikembangkan dengan karakteristik *Common Ground*. Program *common ground* memberikan kesempatan kepada lulusannya untuk memperoleh gelar ganda. Mahasiswa harus menyelesaikan 144 sistem kredit semester (SKS) guna mendapatkan gelar sarjana (S1) dengan menempuh dua jalur, yaitu melalui tugas akhir skripsi (TAS) dan tugas akhir bukan skripsi (TABS). Guna menyelesaikan 144 SKS tersebut harus ditempuh melalui proses pembelajaran. Pembelajaran tersebut dengan matakuliah- matakuliah yang telah disusun kedalam kategori kegiatan teori (T) sebesar 58,33% - 63,89%, praktik (P) sebesar 30,56% - 36,81%, dan lapangan (L) 4,17% – 6, 94% . Matakuliah tersebut dikelompokkan menurut sifatnya, yaitu wajib lulus, wajib lulus sebagai prasyarat matakuliah lain, dan pilihan. Penetapan jenis kegiatan dan sifat matakuliah tersebut disesuaikan dengan karakteristik masing-masing program studi (Prodi).

Prodi PJKR angkatan 2011 pada saat dilakukan pengambilan data berupa angket adalah mahasiswa semester tiga (3) yang sudah selesai menempuh matakuliah permainan target di semester dua (2). Matakuliah permainan target merupakan matakuliah praktik dengan bobot nilai dua (2) SKS. Matakuliah permainan target bertujuan memberikan pembekalan kompetensi pendekatan teknik dan taktik yang terkait dengan permainan target. Kegiatan perkuliahan melalui praktik lebih menekankan pada pemahaman pendekatan taktis dalam permainan target. Dengan demikian mahasiswa tersebut diharapkan mengerti dan paham setelah menempuh pembelajaran matakuliah permainan target serta dapat mengisi angket atau kuisioner yang diberikan peneliti dengan cermat dan teliti.

4. Hakikat Konsep dan Materi Ajar

Menurut Woodruff (dalam Amin, 1987) menjelaskan Pengertian Konsep menjadi 3 yaitu:

- 1) Konsep dapat didefinisikan sebagai suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna,
- 2) Konsep merupakan suatu pengertian tentang suatu objek,
- 3) Konsep adalah produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda).

Konsep biasanya dipakai untuk mendeskripsikan dunia empiris yang diamati oleh peneliti, baik berupa benda maupun gejala sosial tertentu yang sifatnya abstrak. Materi ajar terdiri dari dua kata yakni materi dan ajar. Menurut Depdiknas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) materi diartikan dengan benda; bahan; segala sesuatu yang tampak. Sedangkan Ajar diartikan dengan petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui

(diturut). Berdasarkan arti kata tersebut, materi ajar diartikan dengan sesuatu yang tampak sebagai petunjuk yang diberikan kepada peserta didik berupa materi yang akan diterima oleh peserta didik. Pada sisi lain, definisi materi ajar hampir sama dengan definisi materi pembelajaran.

Dalam Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran (Depdiknas, 2008) dijelaskan bahwa materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

5. Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU)

Sukintaka (2001: 29) menerangkan pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Pendapat Sukintaka tersebut memberikan pandangan dalam pembelajaran, bahwa guru memberikan pengetahuan kemudian siswa mempelajarinya. Hal tersebut, secara teori siswa mendapatkan pengetahuan dari guru, namun tidak menutup kemungkinan siswa mengembangkannya sendiri. Sehingga di dalam pembelajaran terdapat dua interaksi, yaitu pihak memberi dan pihak yang menerima.

Melihat pengertian bermain Sukintaka (2001:62) berpendapat bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan akan berkaitan dengan pendidikan. Bermain bukan merupakan aktivitas kompetitif, bukan olahraga, juga bukan pendidikan jasmani, namun pendidikan jasmani mengandung unsur bermain di dalamnya.

Dengan pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) secara tidak langsung bermain yang ditekankan akan membawa siswa untuk memahami suatu jenis olahraga. Dengan memahami bentuk bermain siswa akan didekatkan pada model taktik,

karena konsep bermain itu sendiri menyenangkan. Dengan bermain siswa tidak akan di drill oleh guru karena bermain itu menjadi kodrat dari manusia.

Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) tidak lepas dari konsep *Tactical Games Approach* yang dimana sama-sama penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran. Dalam pengajaran permainan, guru perlu menghubungkan taktik dan teknik keterampilan permainan yang menekankan pada ketepatan timing latihan dan aplikasi teknik dalam konteks permainan taktik. Dalam hal tersebut guru sangat perlu untuk menghubungkan bagaimana konsep taktik itu diterapkan dengan didukung teknik untuk bermain permainan olahraga. Selain itu guru mendesain materi-materi permainan dengan menggunakan masalah-masalah taktis, sehingga guru dapat mengajarkan permainan sesuai dengan perkembangan anak. Pendekatan bermain untuk memperkenalkan taktik dan teknik itu sangatlah diperlukan oleh guru pendidikan jasmani saat ini.

Teaching Games for Understanding (TGfU) menekankan taktik dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani. Dimana pendekatan itu melalui aspek-aspek bermain, semua siswa dihadapkan pada permasalahan untuk memecahkan masalah dengan kemampuan taktik seorang siswa. Konsep pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Metzler menyebutkan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan. Dapat ditarik suatu pernyataan bahwa dalam konsep pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) bersifat fleksibilitas dimana siswa diajarkan sesuai kemampuan perkembangan dalam bermain permainan. Upaya itu dikarenakan jika siswa belum menguasai permainan tetapi dipaksakan bermain, maka

akibat yang timbul adalah rasa tidak percaya diri. Dengan rasa tidak percaya itu maka siswa akan malas untuk bergerak, dan tujuan akhir dari pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan tercapai.

Dalam konsep model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berasumsi bahwa olahraga dan permainan akan menjadi kegiatan yang menyenangkan, mendidik, dan menantang serta dapat meningkatkan kesehatan dan kepuasan diri. Materi-materi dirinci menjadi masalah-masalah taktis bukan teknik tetapi tidak menghapus unsur teknik, sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang didesain sedemikian rupa serta siswa dapat bergerak dengan memecahkan masalah itu.

Teaching games for understanding adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Dalam teori di atas dapat ditarik suatu anggapan bahwa dalam pembelajaran TGfU menekankan aspek bermain untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran TGfU inilah diharapkan anak akan lebih mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan. TGfU menekankan taktik dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani. Dimana pendekatan itu melalui aspek-aspek bermain dimana semua siswa dihadapkan pada permasalahan untuk memecahkan masalah dengan kemampuan taktik seorang siswa. Konsep pembelajaran TGfU menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

TGfU melibatkan empat kategori dan sub kategori adalah invasion game, net game/dinding, target games dan striking/fielding. Berdasarkan empat kategori itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Target game (permainan target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau sejenis baik dilempar maupun dipukul akan mengenai sasaran yang sudah ditentukan,
- b) Invasion game (permainan serangan) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau sejenisnya untuk dimasukan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak daripada lawan dan mampu mempertahankan daerahnya untuk tidak kemasukan oleh lawan.
- c) Net game (permainan net) adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau sejenisnya jatuh pada lapangan lawan agar tidak bias dikembalaikan dengan jalan melewatkan bola atau sejenisnya melalui net dengan tinggi tertentu.
- d) Striking/fielding games (permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skor dengan cara memukul bola atau sejenisnya untuk ditempatkan pada daerah kosong agar tidak bisa tertangkap oleh pemain jaga sehingga pemukul mampu berlari menuju daerah aman dan berkeliling untuk kembali ketempat semula.

V. Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pada umumnya penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitiannya tidak memerlukan hipotesis tetapi menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Variabel dalam penelitian ini adalah Pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep *target games* dalam TGfU.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, Karena variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian atau faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Secara garis besar variabel penelitian yang akan diteliti adalah Pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep target games dalam TGfU

Pengetahuan dalam penelitian ini diartikan sebagai skor dari jawaban atas pertanyaan mengenai Pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep target games dalam TGfU.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2012, sedangkan lokasi atau tempat penelitian di kampus FIK UNY.

D. Populasi dan sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011, sampel diambil secara *proportional random sampling*. Sampel yang diambil dari lima kelas pada Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 sebanyak 105 mahasiswa dengan rincian tiap kelas diambil 21 mahasiswa. Namun pada saat kembali angket yang diterima 102, jadi sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 102 mahasiswa.

E. Instrumen dan Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan tentang konsep *target games* dalam TGfU. Tes yang digunakan adalah tes *true-foul*. Data

yang terkumpul dari penelitian dikoreksi kemudian dihitung jumlah benar dan salahnya. Selanjutnya hasil tersebut dianalisis kembali secara statistik deskriptif kuantitatif untuk menentukan jumlah atau frekuensinya dan kemudian baru dipersentasekan.

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang berupa skor tes adalah Pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2011 terhadap konsep *target games* dalam TGfU data yang bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dinyatakan ke dalam bentuk dengan persentase, kategori penilaian dalam persentase yaitu:

| No | Presentase | Kreteria |
|----|--------------|---------------------|
| 1. | 81 % - 100 % | • Sangat baik |
| 2. | 61 % - 80 % | • Baik |
| 3. | 41 % - 60 % | • Tidak baik |
| 4. | < 40 % | • Sangat tidak baik |

Sumber : Muhammad Ali (1993:186)

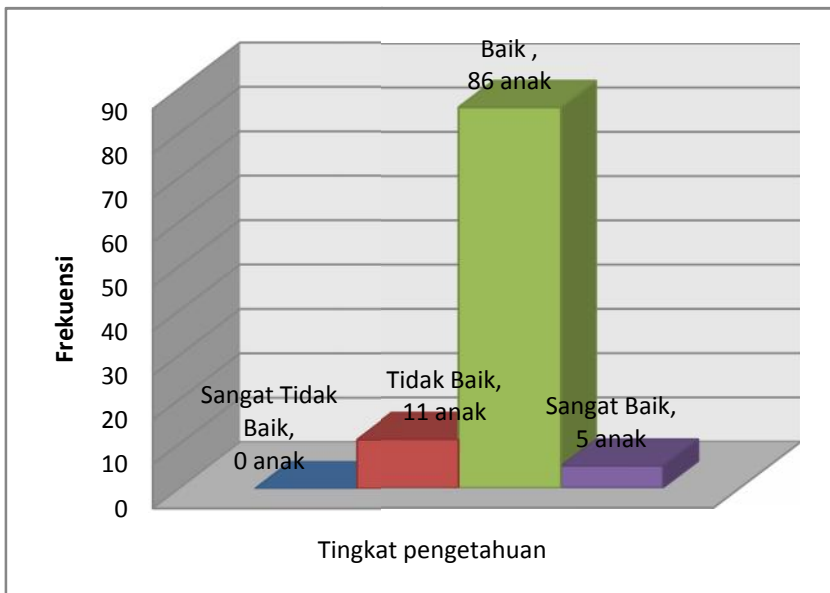
VI. Hasil Penelitian

Pengetahuan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY ANGKATAN 2011 Terhadap Konsep Dan Materi Ajar Permainan Target TGfU diukur dengan angket yang berjumlah 25 butir pertanyaan. Setelah data ditabulasi, diskor, dan dianalisis dengan bantuan *software MS Excel* dan *SPSS 16.0*, diperoleh nilai minimum = 12; nilai maksimum = 21; rata-rata (*mean*) = 17,44; median = 17; modus sebesar = 17; *standard deviasi* = 1,85. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut :

| Interval | Kategori | Absolute | % |
|-------------|-------------|----------|-----|
| 81 % - 100% | Sangat Baik | 5 | 4.9 |

| | | | |
|---------------|-------------------|------------|------------|
| 61 – 80 % | Baik | 86 | 84.3 |
| 41 – 60 % | Tidak Baik | 11 | 10.8 |
| < 40 % | Sangat Tidak Baik | 0 | 0 |
| Jumlah | | 102 | 100 |

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



Dari tabel dan gambar di atas diketahui pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 terhadap konsep dan materi ajar permainan target TGfU, sebagian besar berada pada kategori baik dengan jumlah 86 anak, kemudian di ikuti kategori tidak baik dengan jumlah 11 anak , dan kategori sangat baik dengan dengan jumlah 5 anak. Dari hasil tersebut sebagian besar 84,3 % mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 mempunyai tingkat pengetahuan baik. Deskripsi hasil penelitian masing-masing faktor diuraikan sebagai berikut :

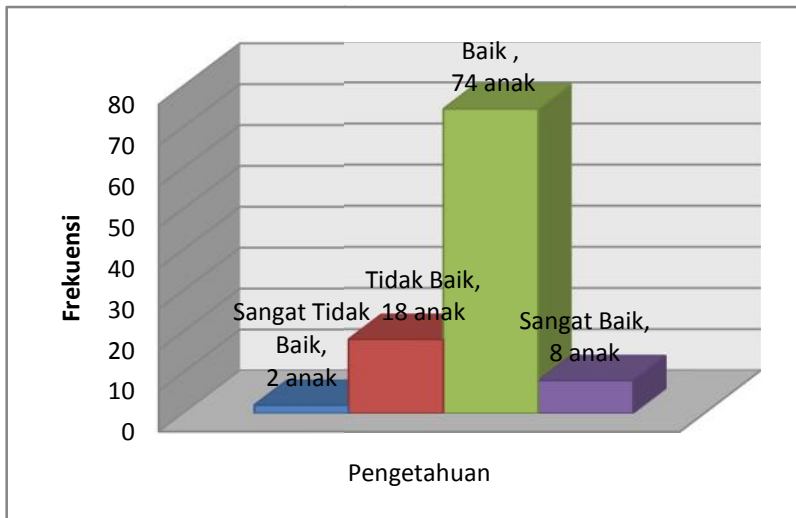
1. Faktor Pengetahuan

Faktor pengetahuan diukur dengan angket yang berjumlah 9 butir pertanyaan. Setelah data ditabulasi, diskor, dan dianalisis dengan bantuan *software MS Excel* dan *SPSS 16.0*, dari

hasil penelitian diperoleh nilai minimum = 3; nilai maksimum = 9; rata-rata (*mean*) = 6,22; median = 6; modus sebesar = 6; *standard deviasi* = 1,08. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut : **Tabel Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Pengetahuan**

| Interval | Kategori | Absolute | % |
|---------------|-------------------|------------|------------|
| 81 % - 100% | Sangat Baik | 8 | 7.8 |
| 61 – 80 % | Baik | 74 | 72.5 |
| 41 – 60 % | Tidak Baik | 18 | 17.6 |
| < 40 % | Sangat Tidak Baik | 2 | 2.0 |
| Jumlah | | 102 | 100 |

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



Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pada faktor Pengetahuan sebagian besar berada pada kategori baik dengan jumlah 74 anak, kemudian di ikuti kategori tidak baik dengan jumlah 18 anak , pada kategori sangat baik sebanyak 8 anak dan kategori sangat tidak baik dengan dengan jumlah 2 anak.

2. Faktor Konsep

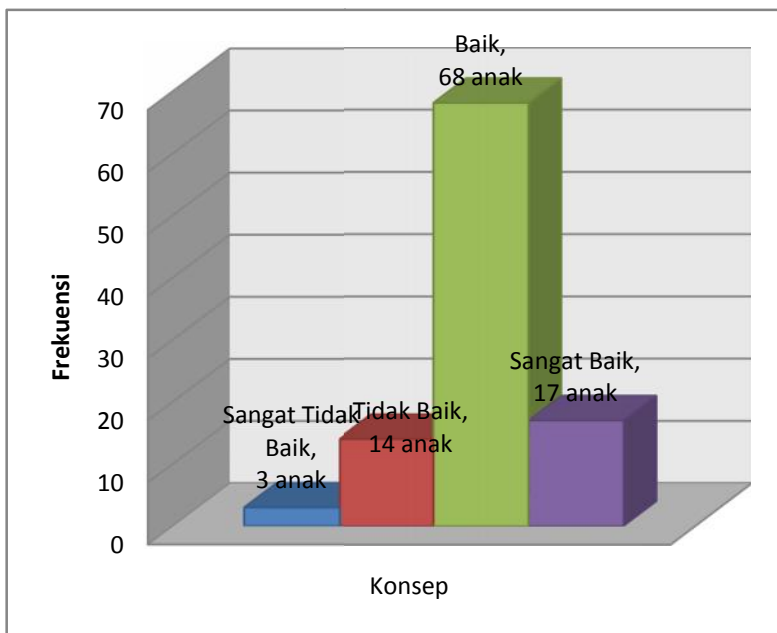
Faktor Konsep diukur dengan angket yang berjumlah 8 butir pertanyaan. Setelah data

ditabulasi, diskor, dan dianalisis dengan bantuan *software MS Exel* dan *SPSS 16.0*, dari hasil penelitian diperoleh nilai minimum = 3; nilai maksimum = 8; rata-rata (*mean*) = 5,49; median = 5; modus sebesar = 5; *standard deviasi* = 1,09. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Konsep

| Interval | Kategori | Absolute | % |
|-----------------|-------------------|-----------------|------------|
| 81 % - 100% | Sangat Baik | 17 | 16.7 |
| 61 – 80 % | Baik | 68 | 66.7 |
| 41 – 60 % | Tidak Baik | 14 | 13.7 |
| < 40 % | Sangat Tidak Baik | 3 | 2.9 |
| Jumlah | | 102 | 100 |

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



Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pada faktor Konsep sebagian besar berada pada kategori baik dengan jumlah 68 anak, kemudian di ikuti

kategori sangat baik dengan jumlah 17 anak, pada kategori tidak baik sebanyak 14 anak dan kategori sangat tidak baik dengan jumlah 3 anak.

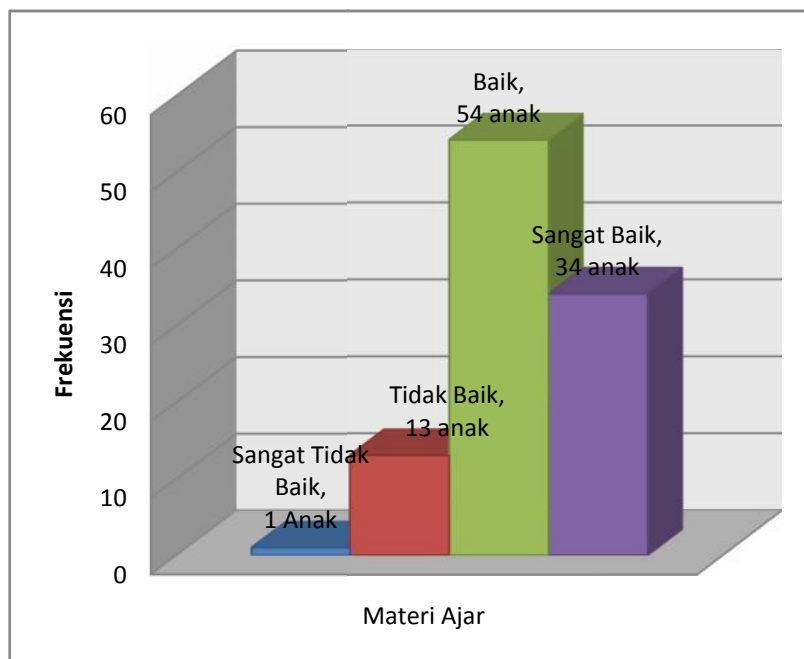
3. Faktor Materi Ajar

Faktor materi ajar diukur dengan angket yang berjumlah 8 butir pertanyaan. Setelah data ditabulasi, diskor, dan dianalisis dengan bantuan *software MS Excel* dan *SPSS 16.0*, dari hasil penelitian diperoleh nilai minimum = 3; nilai maksimum = 8; rata-rata (*mean*) = 5,72; median = 6; modus sebesar = 5; *standard deviasi* = 1,14. Deskripsikan hasil penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut ;

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Materi Ajar

| Interval | Kategori | Absolute | % |
|---------------|-------------------|------------|------------|
| 81 % - 100% | Sangat Baik | 34 | 33.3 |
| 61 – 80 % | Baik | 54 | 52.9 |
| 41 – 60 % | Tidak Baik | 13 | 12.7 |
| < 40 % | Sangat Tidak Baik | 1 | 1.0 |
| Jumlah | | 102 | 100 |

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



Dari tabel dan gambar di atas diketahui Materi Ajar, sebagian besar berada pada kategori baik dengan jumlah 54 anak, kemudian di ikuti kategori sangat baik dengan jumlah 34 anak, pada kategori tidak baik sebanyak 13 anak dan kategori sangat tidak baik dengan dengan jumlah 1 anak.

VII. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 terhadap konsep dan materi ajar permainan target TGfU, sebagian besar berada pada kategori baik dengan jumlah 86 anak, kemudian di ikuti kategori tidak baik dengan jumlah 11 anak , dan kategori sangat baik dengan dengan jumlah 5 anak. Dari hasil tersebut sebagian besar 84,3 % mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 mempunyai tingkat pengetahuan baik.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arma Abdoellah dan Agus Manadji (1994). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: DEPDIBUD.
- Aris Fajar pambudi. (2010). *Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. JPJI (volume 7, nomor 2, November 2010 hal 34 - 40) FIK UNY.Yogyakarta.
- Bunker, David and Rol Thorpe. (1982). *Model for the Teaching of Games in Secondary School in the Bulletin of Physical Education*. Volume 18 No. 1, Spring 1982.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*: Edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Forrest, Webb dan Pearson. (2008). An Integrated Approach To Teaching Games for Undertsanding (TGfU). Dalam <http://ro.uow.edu.au/edupapers/52> diakses hari Kamis 17 Juni 2010 pukul 20.15 WIB.

Muhamad Ali. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa.

Nurhayati Simatumpang. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, JPJI* edisi november 2005 nomor 3 volume 1 hal 23.

Rusli Lutan. (2001). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Saryono & Soni Nopembri. (2009). *Gagasan Dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, JPJI* edisi April 2009 nomor 1 volume 6 hal 87.

Soerjono Soekanto. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sri Mawarti. (2005). *Tactical Games Approach Dalam Pembelajaran Bolavoli Siswa Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, JPJI* edisi November nomor 3 volume 1 hal 13.

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta