

Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal

Ahmad Hidayat¹, Agus Mahendra², Anira³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 299, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154

Email: ahmdhd34@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler di SDN 7 Regol Kiansantang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *pretest posttest control group design* dengan populasi siswa aktif yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SDN 7 Regol Kiansantang dengan *sample* sebanyak 20 siswa. Instrumen menggunakan lembar observasi *Games Performance Assesesment Instrument* (GPAI). Analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Levene Statistics*, *Paired Sample T-Test*, dan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan pengolahan dan analisis data ditemukan terdapat pengaruh pada kelompok eksperimen dan kontrol terhadap kemampuan bermain futsal ($\text{sig } 0,000 < 0,05$), terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen dengan kontrol sebesar ($\text{sig } 0,009 < 0,05$). Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki tingkat efektifitas lebih tinggi dibandingkan dengan Pembelajaran Tradisional, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata nilai N Gain kelompok eksperimen sebesar 19,90 sedangkan kelompok kontrol sebesar 13,30. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain futsal, terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan model pembelajaran tradisional terhadap keterampilan bermain futsal.

Kata kunci: Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU), Pembelajaran Tradisional, Keterampilan Bermain Futsal

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the TGfU learning model on extracurricular futsal playing skills at SDN 7 Regol Kiansantang. The method used in this research was an experiment with a pretest posttest control group design with a population of 20 active students who took part in futsal extracurriculars. The instrument uses the Games Performance Assessment Instrument (GPAI) observation sheet. Data analysis used the Shapiro-Wilk test, Levene Statistics, Paired Sample T-Test, and Independent Sample T-Test with the help of the SPSS 25 application. Based on data processing and analysis, it was found that there was an influence in the experimental and control groups on futsal playing skills ($\text{sig } 0.000 < 0.05$), there is a difference in influence between the experimental and control groups of ($\text{sig } 0.009 < 0.05$). Learning TGfU has a higher level of effectiveness compared to Traditional Learning, this can be seen from the calculation results of the average N Gain value for the experimental group of 19.90 while the control group was 13.30. So it can be concluded that there is an influence and difference between the TGfU learning model and the traditional learning model on futsal playing skills.

Keywords: Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning, Traditional Learning, Futsal Playing Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Artinya bukan hanya sekedar mata pelajaran selingan yang hanya membuat siswa senang dan gembira. Pendidikan jasmani sangat memiliki peranan yang penting bagi kebugaran tubuh manusia sehingga sasaran pembelajaran sangat di tujukan kepada aktivitas demi tercapainya kebugaran. Seperti yang di ungkapkan Budi (2021) Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Dalam pembelajaran penjas siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang beda dari mata pembelajaran lain disekolah. Seperti pengalaman belajar yang berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga. Di mana pengalaman tersebut hanya akan didapatkan oleh siswa di pembelajaran penjas saja.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan tentang dan melalui aktifitas jasmani, dengan permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting dan yang nantinya akan sangat berperan dimasa perkembangannya baik dari kemampuan gerak atau yang lainnya, oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lainnya. Menurut Jani dkk (2017) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, futsal sering kali merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki – laki, untuk sebagian besar siswa laki-laki selalu bermain futsal disetiap pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan pada saat waktu istirahat, mereka gunakan untuk bermain futsal, selain itu

anak juga mendapat banyak pengalaman bergerak dari permainan futsal. Tetapi permasalahan yang sering timbul adalah siswa hanya sekedar bermain futsal, peserta didik kurang mengerti konsep dasar dalam permainan futsal, ini terbukti dari observasi terlihat banyak siswa yang masih belum memahami dengan benar konsep dasar permainan futsal, tidak mengerti posisi, bermain secara individu, tidak terdapat kerja sama antara teman satu tim sehingga bermain futsal hanya sekedar menendang bola. Mengingat tujuan PJOK adalah memperkaya gerak siswa, maka akan sangat tepat pada masa sekolah merupakan masa dimana para siswa senang bermain, tidak hanya anak-anak saja bahkan remaja maupun dewasa juga membutuhkan bermain untuk mencukupi kebutuhan gerak yang kompleks sekaligus bersifat rekreasi (Syahrial dkk., 2020, hlm. 196).

Kurangnya pemahaman dan keterampilan bermain futsal peserta didik juga dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan guru, pendekatan yang tidak sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa bisa menghambat perkembangan belajar dan keterampilan bermain peserta didik. Model pembelajaran futsal yang membosankan membuat anak jenuh dalam bermain, dengan pendekatan teknik peserta didik kurang menikmati, dan mereka kurang bergerak, sehingga proses belajar mengajar kurang berjalan dengan baik. Khurrohman dkk. (2021) perlu adanya penerapan pendekatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendekatan tersebut mengandung unsur bermain dan kegembiraan agar dapat menumbuhkan motivasi untuk berperan aktif dalam tugas gerak yang di berikan guru. Terdapat beberapa cara mengajar tentang peningkatan keterampilan bermain futsal, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran permainan, pembelajaran melalui permainan terdapat dalam teori tentang *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan pada saat bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Menurut Qohhar & Pazriansyah (2019) mengemukakan bahwa *Teaching Game for Under Standing* (TGfU) adalah pengajaran permainan untuk pemahaman yang didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran permainan, yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Sehubungan dengan hal diatas, melalui pendekatan *Teaching Game for Under Standing* (TGfU) pembelajaran futsal di sekolah akan lebih menyenangkan, peserta didik akan banyak berpartisipasi dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa dan sesama siswa lainnya juga akan semakin baik. Peserta didik akan banyak bergerak melalui aktivitas bermain dan bergembira serta nilai dan tujuan pendidikan tetap tercapai.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Karunia (2016) adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi, dalam metode ini harus ada faktor yang dicobakan. Dalam hal ini, faktor yang dicobakan adalah variable bebas yaitu model Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk diketahui pengaruh atau dampaknya terhadap variable terikat yaitu keterampilan bermain dalam pembelajaran futsal.

Setiap penelitian membutuhkan data-data dan informasi dari sumber- sumber yang dapat dipercaya, khususnya dari objek penelitian yang nantinya dapat digunakan untuk menjawab masalah dan hipotesis penelitian. Biasanya dalam penelitian sumber informasi diperoleh dari populasi dan sampel, sejalan dengan ungkapan Ramadhani dkk. (2015) mengemukakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dari pernyataan tersebut populasi dari penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler futsal di SDN Kiansantang yang berjumlah 35 orang.

Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan teruji dengan baik. Instrument yang digunakan dalam penelitian

ini adalah lembar observasi. Menurut Makbul (2021) mengemukakan: Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi, selain observasi juga pada penelitian ini yang diteliti adalah keterampilan bermain peserta didik, penilaian keterampilan bermain peserta didik pada dasarnya dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan permainan yang diteliti. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan dan format observasi yang cermat. Griffin dkk. (dalam Fikri & Fahrizqi, 2021) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). GPAI yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) yaitu membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.

Dalam penelitian ini, data yang dianalisis berupa data kuantitatif. Data kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada tes awal dan tes akhir dalam permainan futsal. Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan program komputer *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 21. Langkah-langkah pengolahan data tersebut adalah (1) Menghitung nilai rata-rata tes awal dan tes akhir (2) Uji Prasyarat seperti menguji normalitas dan menguji homogenitas (3) Uji Statistik dengan Uji *Paired Sample T-Test* dan *Uji Independen Sampel T-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian adalah suatu hal yang sangat penting dan mutlak untuk dilakukan. Data yang diperoleh adalah dari lapangan yang memang benar benar murni. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan suatu pendekatan statistika yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Setelah data di peroleh kemudian data tersebut diolah memakai *software IBM SPSS statistics 21* adapun untuk hasilnya seperti berikut.

Deskriptif Data Penelitian

Dari hasil observasi di lapangan diperoleh dua buah data yaitu data sebelum diberikan *treatment (pretest)* dan data setelah diberikan *treatment (posttest)*. Adapun hasil penelitian dari masing-masing data penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Kelompok A merupakan kelompok yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU).

Kelompok B merupakan kelompok yang menggunakan model pembelajaran tradisional (pendekatan teknis). Deskripsi hasil statistik data penelitian pada kelompok A dan B dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1 Descriptive Statistics Pretest Posttest Model TGfU

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGfU Pre	10	46	76	60.20	10.031
TGfu Post	10	70	88	80.10	5.087

Tabel 2 Descriptive Statistics Pretest Posttest Model Tradisional

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGfU Pre	10	43	68	56.30	7.558
TGfu Post	10	55	82	69.60	8.809

Tabel 1 dan 2 merupakan nilai minimum dari masing-masing kelompok TGfU dan Tradisional. Pada tabel pertama yaitu kelompok TGfU nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment* adalah paling minimum yaitu 46 dan untuk nilai maximum atau yang paling tinggi adalah 76. Sedangkan nilai *posttest* setelah diberikannya *treatment* atau perlakuan nilai minimum pada kelompok TGfU adalah 70 dan nilai maximum atau yang paling tinggi adalah 88. Selanjutnya pada tabel kelompok Tradisional nilai *pretest* sebelum melaksanakan latihan adalah paling minimum adalah 43 dan untuk nilai maximum atau yang paling tinggi adalah 68. Sedangkan nilai *posttest* setelah melaksanakan latihan nilai minimum pada kelompok Tradisional adalah 55 dan nilai maximum atau nilai paling tinggi adalah 82.

Uji Prasyarat

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil dari pengujian normalitas dalam penelitian ini akan di uraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Shapiro-Wilk

Nama Kelompok	Test	Shapiro Sig
Kelompok TGfU	Pretest	.674
	Posttest	.929
Kelompok Tradisional	Pretest	.762
	Posttest	.821

Berdasarkan hasil uji normalitas dalam tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas kedua kelompok yaitu kelompok TGfU dan kelompok Tradisional memiliki nilai sig > 0,05 sehingga data terdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas, ini dilakukan setelah data sudah diperoleh dari uji normalitas. Uji homogenitas ini diperlukan untuk mengetahui apakah indikator kelompok eksperimen dan kontrol memiliki karakter yang sama (homogen) atau tidak.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Model Pembelajaran TGfU

	Levene Statistic	Df 1	Df 2	Sig.	
Keterampilan Bermain Siswa	Based on Mean	4.338	1	18	.052
	Based on Median	3.728	1	18	.069
	Based on Median and with adjusted df	3.728	1	16.035	.071
	Based on trimmed mean	4.187	1	18	.056

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai (Sig.) .052 dengan begitu dapat disimpulkan bahwa nilai Sig lebih besar dari 0,05. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok mempunyai variansi yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 5. Selisih Nilai Pretest dan Posttest Kelompok TGfU dan Tradisional

Kelompok	A	B
Pretest	60.20	56.30
Posttest	80.10	69.60
Gain	19.90	13.30

Untuk menguji hasil hipotesis maka dianalisis menggunakan hasil *pretest* dan *posttes*. Hasil model pembelajaran TGfU ada pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan

posttest, dimana rata-rata nilai *pretest* yaitu 60,20 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 80,10 dengan nilai gain sebesar 19,90. Sedangkan untuk model pembelajaran Tradisional juga ada pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, dengan nilai *pretest* adalah 56,30 dan *posttest* 68,70 dan nilai gain sebesar 13,30. Maka dari pemaparan hasil uji hipotesis ini terdapat pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap keterampilan bermain futsal, begitu juga dengan model pembelajaran Tradisional terdapat pengaruh model pembelajaran Tradisional terhadap keterampilan bermain futsal, namun model pembelajaran TGfU memberikan dampak lebih tinggi terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal.

Uji statistik

Uji Paired Sample T-Test

Analisis *Paired sample t-test* digunakan untuk melihat peningkatan pada setiap variabel dalam satu kelompok yaitu peningkatan pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample Test Model TGfU dan Tradisional

	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation			
Pair 1 Pre TGfU - Post TGfU	-19.900	6.208	-10.136	9	.000
Pair 2 Pre Trad - Post Trad	-13.000	2.058		9	.000

Dilihat dari tabel 6 hasil *output* uji paired sample test nilai rata-rata -19.900 dengan nilai standar deviasi 6.208. Sedangkan data *pretest* dan *posttest* model pembelajaran Tradisional memiliki nilai rata-rata -13.000 dengan nilai standar deviasi 2.058. Berdasarkan tabel tersebut diketahui kedua model memiliki nilai sig.(2-tailed) adalah $.000 < 0,05$. Sehingga dapat di jelaskan bahwa setelah diberi perlakuan model pembelajaran TGfU dan model pembelajaran Tradisional memiliki nilai kenaikan yang signifikan.

Uji Independen Sampel T-Test

Uji *Independen Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan dua rata-rata sampel dari kelompok yang tidak berhubungan

Tabel 7. Hasil Uji *Independen Sample T-Test*

		Levene Test				
		f	Sig	t	df	Sig. (2-tailed) Tailed
Keterampilan Bermain	Equal variances assumed	8.592	.009	3.191	18	.005
	Equal variances not assumed			3.191	10.953	.009

Berdasarkan hasil uji homogenitas tabel diatas memiliki nilai sig < 0,05 maka tabel tersebut tidak homogen sehingga yang diambil adalah data dari *Equal variances not assumed* yang memiliki nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,009 < 0,05 maka sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata keterampilan bermain model pembelajaran TGfU dengan Tradisional. Setelah pemaparan diatas maka sudah jelas bahwa model pembelajaran TGfU berdampak lebih tinggi terhadap keterampilan bermain futsal dengan rata-rata nilai gain sebesar 19.90, sedangkan model pembelajaran Tradisional yang memiliki nilai rata-rata gain sebesar 13.30. Model pembelajaran Tradisional juga memberikan dampak, tetapi model TGfU lebih memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap keterampilan bermain futsal.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan bermain futsal pada kegiatan ekstrakurikuler futsal, dan menunjukkan bahwa kelompok Eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGfU terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan temuan peneliti pembelajaran TGfU mampu meningkatkan suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dimana anak mampu mengembangkan berbagai kemampuan baik secara fisik dan kognitif begitupun dengan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dalam permainan.

Pada hipotesis 1 ditemukan bahwa kedua model memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain futsal hal ini dikarenakan pada pembelajaran model TGfU terdapat pembelajaran atau program latihan yang bervariasi dengan berbagai pendekatan taktik dan pola dari pembelajaran TGfU ini adalah dengan *games*, *drill* kemudian *games* kembali jadi anak tidak merasa jenuh saat melaksanakan latihan sehingga karena anak-anak latihan dengan berbagai latihan yang bervariasi dan pendekatan taktik maka keterampilan bermain futsal anak meningkat dan lebih cepat perkembangannya. Sejalan dengan yang di ungkapkan Khoerunnisa & Aqwal (2020) bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan.

Sedangkan pada model pembelajaran Tradisional pembelajaran hanya berpusat kepada guru dengan pembelajaran pendekatan teknis, jadi anak hanya terpaku kepada apa yang di instruksikan oleh guru, namun dengan seringnya melaksanakan latihan baik itu *passing*, *dribbling*, *shooting* atau keterampilan gerak yang lainnya maka kemampuannya juga semakin terasah sehingga karena anak-anak belajar apapun yang diberikan guru dan pendekatan teknis maka keterampilan anak meningkatkan dalam bermain futsal. Hal ini diperkuat dengan pendapat Silaban & Hendrawan (2022) dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain futsal, anak harus mampu menguasai tehnik dasar bermain futsal seperti *passing*, *dribbling*, *control*, dan *shooting* agar saat dalam pelaksanaan bermain futsal dapat menunjukkan performa yang maksimal.

Pada hipotesis 2 ditemukan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memberikan peningkatan yang lebih baik daripada model pembelajaran Tradisional hal ini karena model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki kelebihan seperti latihan yang bervariasi sesuai program namun diluar itu anak bisa mengeksplor berbagai keterampilan bermain futsal yang dimana pembelajarannya berpusat pada anak khususnya didalam pendekatan taktis dan terdapat *games-games* yang tentunya membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti latihan yang sedang berlangsung. Selaras dengan yang diungkapkan Oman Hadiana (2020) pendekatan taktis sejalan dengan perspektif konstruktif sosial, karena pembelajaran berpusat pada anak, maka anak memiliki peranan yang paling penting dalam pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dikemukakan bahwa Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal dengan penerapan model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam proses permainan bola futsal. Selain itu Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memberikan dampak lebih tinggi daripada model pembelajaran Tradisional terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal namun keduanya sama-sama meningkatkan keterampilan futsal tetapi yang lebih tinggi dampaknya adalah dari model pembelajaran TGfU, karena model TGfU memberikan suasana atau lingkungan latihan yang tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Amnas, T. A., Hartanto, M., & ... (2021). The Evaluation Of The Implementation Of Student Sports Education And Training Center (PPLP), North Sumatra. ... *of Physical Education and ...*, 10(2), 217–222.
- Case-Smith, J., Holland, T., Lane, A., & White, S. (2012). Effect of a coteaching handwriting program for first graders: One-group pretest-posttest design. *American Journal of Occupational Therapy*, 66(4), 396–405. <https://doi.org/10.5014/ajot.2012.004333>
- Dedi Sumadi, Tanto Hariyanto, E. C. (2018). *Analisis Faktor Risiko Injury Pada Atlet Futsal Di Champion Futsal Tlogomas Malang Dedi Sumadi 1) , Tanto Hariyanto 2) , Erlisa Candrawati 3) 1). 3.*
- Didik Rilastiyo Budi, A. D. L. (2021). Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Abstrak. *Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani, January*, DOI:10.31219/osf.io/xzh3g. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xzh3g>
- Fikri, Z., & Fahrizqi, E. B. (2021). *Journal of Physical Education (JouPE) Penerapan Model Latihan Variasi Passing Futsal Di Ekstrakulikuler Sman 1 Liwa. 2(2)*, 23–28.
- Fathurrohman. (2016). Öffnen - Verwendung von PEEL-Folien. *VDI Berichte*, 1589, 105–112.
- Fikri, Z., & Fahrizqi, E. B. (2021). *Journal of Physical Education (JouPE) Penerapan Model Latihan Variasi Passing Futsal Di Ekstrakulikuler Sman 1 Liwa. 2(2)*, 23–28.
- Firdaus, M. (2013). Instrumen Penelitian. *Metodologi Penelitian*, 15–20.
- Fitranto, N., Hasibuan, M. H., & Irawan, A. (2020). *SOSIALISASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL TERBARU. 2020*, 100–108.
- Gustian, U., Touvan Juni Samodra Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga FKIP Untan Pontianak, Y., FKIP Universitas Tanjungpura, B., & ProfDr Hadari Nawai, J. (2022). *Pengaruh Model Latihan Teaching Games for Understanding Terhadap Kemampuan Bermain Futsal. 12.*
- Hadiana, B. H. dan O. (2018). *JUARA : Jurnal Olahraga PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING. 3(1)*, 1–7.
- Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2021). Peran Guru Olahraga bagi Perkembangan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3883–3891.

- Hasmarita, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Minat Belajar Penjas. *Jurnal Olahraga*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37742/jo.v4i1.77>
- Helmiati, D. (2012). *Model Pembelajaran*.
- Hera, R. (2020). *Akademi futsal kota pontianak*. 8, 149–162.
- Heryana, A., Unggul, U. E., & Emergency, H. (2020). *Hipotesis penelitian*. June. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>
- Jani, J., Salimin, N., & Shahril, M. I. (2017). Kesan modul kejurulatihan permainan berasaskan Teaching Games for Understanding terhadap prestasi pemain bola jaring sekolah. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 6(2), 81–89. <https://doi.org/10.37134/jsspj.vol6.2.8.2017>
- Karunia Eka Lestari, M. R. Y. (2016). *METODE PENELITIAN*. 46–63.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Khurrohman, M. F., Purwanto, S., Nopembri, S., & Festiawan, R. (2021). The Effectiveness of Small-Sided Game Practice on Improving Basic Futsal Skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(2), 211–216. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.36461>
- Makbul, M. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*. 6.
- Oman Hadiana. (2020). Implementasi Pendekatan Taktis Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Futsal. *Indonesian Journal of Science*, 1(1), 38–44.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, M. K. T. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Silaban, D., & Hendrawan, D. (2022). Pendekatan Taktis Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Dasar Futsal. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 82–94. <https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.554>
- Syahrial, D., Sudijandoko, A., & Priambodo, A. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Berdasarkan Tingkat Motor Educability Terhadap Motivasi Dan Keterampilan Passing Permainan Futsal. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 195–203. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1251>