

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA PUTRA KELAS IX SMP NEGERI 1 CIMALAKA TAHUN PELAJARAN 2019/2020

N. Siti Nur'aeni Sofa ([n\\_sitinurainisofa@stkip11april.ac.id](mailto:n_sitinurainisofa@stkip11april.ac.id))

Program Studi Pendidikan Jasmani

STKIP Sebelas April Sumedang, Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya kemampuan siswa dalam atletik khususnya pada lompat jauh gaya jongkok. Salah satunya ditunjukkan oleh hasil survei yang dilakukan peneliti pada siswa putra SMP Negeri 1 Cimalaka bahwa siswa cenderung masih lemah dalam melakukan lompat jauh gaya jongkok. Oleh karena itu, peneliti mengajukan alternatif yaitu menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Mengacu pada masalah penelitian dan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Populasi yaitu seluruh siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka dengan jumlah 151 orang dan sampel yang diambil yaitu 30 orang yang dihitung menggunakan proporsi sehingga nama sampelnya adalah *random sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yaitu, tes lompat jauh gaya jongkok. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji t, mengenai signifikansinya ditentukan dengan hasil uji hipotesis atau peningkatan yang menunjukkan hasil signifikan pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebesaran 29, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} = 13,14 > 1,699$ . Dengan demikian, pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok berpengaruh positif dan signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGfU memiliki pengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa putra kelas IX di SMP Negeri 1 Cimalaka.

**Kata kunci:** Model TGfU, Lompat Jauh Gaya Jongkok

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan yang proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat yang menuju pada pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang. Dengan demikian, pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan (Lengkana & Sofa, 2017).

Atletik merupakan cabang olahraga tertua di dunia dan sering disebut juga induk dari semua cabang olahraga. Hal ini disebabkan karena gerakan atletik sudah tercermin pada manusia purba. Secara tidak langsung gerakannya sudah mereka lakukan pada kehidupan sehari-hari yaitu seperti dalam mempertahankan hidup, mengembangkan hidup, dan dalam usaha menyelamatkan diri dari suatu gangguan. Dalam atletik terdapat nomor olahraga yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar.

Lompat jauh adalah salah satu nomor cabang olahraga atletik. Pada nomor ini yang menjadi tujuan adalah mencapai jarak lompatan yang sejauh-jauhnya. Lompat jauh adalah suatu gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin diudara yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya. Untuk dapat memperoleh hasil lompatan yang maksimal pada lompat jauh tentunya terdapat unsur-unsur yang mendukungnya di antaranya: awalan, tumpuan, saat melayang, dan pendaratan. (Muhtar & Irawati, 2009) menjelaskan bahwa, lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak sejauh jauhnya. Membangun awalan yang secepat-cepatnya dan melakukan tolakan ke arah depan atas dengan satu kaki untuk meraih ketinggian yang optimal saat melayang sehingga menghasilkan jarak lompatan yang jauh.

Lompat jauh gaya jongkok merupakan gerakan lompat yang pada saat diudara (melayang), kaki bebas diayunkan jauh ke depan dan pelompat mengambil suatu posisi langkah yang harus dipertahankan selama mungkin. (Lengkana, 2018) menjelaskan bahwa, dalam tahap pertama saat melayang, tubuh bagian atas dipertahankan agar tetap tegak dan gerakan lengan mengayun dari depan atas terus ke bawah dan ke belakang. Dalam persiapan untuk mendarat, kaki tumpu dibawa ke depan, sendi lutut kaki ayun diluruskan dan badan dibungkukkan ke depan bersamaan ke dua lengan diayunkan cepat kedepan pada saat mendarat. Purnomo (2011: 96) menjelaskan bahwa, Lompat jauh gaya jongkok adalah teknik lompatan saat berada diudara (melayang), kaki diayunkan jauh ke depan dan pelompat mengambil suatu posisi langkah yang harus dipertahankan selama mungkin. Dalam tahap pertama saat melayang, tubuh bagian atas dipertahankan agar tetap tegak dan gerakan lengan akan menggambarkan dari depan atas terus ke bawah dan ke belakang. Dalam persiapan untuk mendarat, kaki tumpu ke depan, sendi lutut kaki ayun diluruskan dan badan dibungkukkan ke depan bersama dengan kedua lengan diayunkan cepat ke depan pada saat mendarat (Lengkana, 2016).

Berdasarkan pengamatan penulis memberi penguatan untuk mengambil lompat jauh gaya jongkok pada saat pembelajaran penjas siswa kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka diperoleh data bahwa kemampuan siswa kelas IX dalam pembelajaran lompat jauh secara umum dapat dikategorikan memiliki kemampuan menengah ke bawah. Dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung siswa gerakannya masih tidak sesuai dengan yang diharapkan seperti pada saat 1) Awalan: larinya cepat dan setelah mendekati papan tolakan berubah menjadi pelan dan gerakan kaki diperpendek, 2) Menolak: pada saat menolak kaki tidak diatas papan tolakan, tolakannya di belakang maupun melebihi papan tolakan dan menolaknya terkadang menggunakan dua kaki, 3) Mendarat: kaki lurus tidak ditekuk

dan jatuhnya berat badan kebelakang. Masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya sendiri, malas-malasan dan saat pembelajaran siswa merasa bosan dan terlalu monoton sehingga siswa kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba menanggapi permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Cimalaka untuk berusaha melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model yang diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran dan peran aktif siswa yaitu dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding*.

Pujiyanto (2014: 80) menjelaskan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran jasmani tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada penekanan tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkat anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai. Dengan menggunakan model pembelajaran TGfU ini dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok diharapkan siswa dapat menemukan teknik dasar yang tepat yang sesuai dengan kemampuannya dan keinginannya dalam melakukan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok. Dari pernyataan diatas, maka model pembelajaran TGfU memiliki hubungan terhadap keberhasilan belajar siswa pada umumnya, khususnya keberhasilan siswa dalam melakukan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok.

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) menurut Griffin dan Patton (Rahayu, 2013: 126) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif. Pendidikan jasmani yang berpusat pada siswa memperhatikan pengembangan pengambilan keputusan, kreativitas atau penerapan pengetahuan keterampilan olahraga merupakan sebuah pendekatan alternatif yang mulai diperhitungkan untuk diterapkan.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan, yakni perlu dilakukan penelitian. Dalam melaksanakan penelitian, penulis menggunakan suatu metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Mengenai metode Arikunto (2008: 131) menjelaskan, sebagai berikut. "Metode penelitian adalah adalah suatu cara berfikir dan berbuat, yang dipersiapkan dengan baik untuk mengadakan suatu kegiatan penelitian dan untuk mencapai suatu tujuan dengan sebaik mungkin dari usaha penelitian itu sendiri".

Mengacu kepada tujuan penelitian, maka penulis menetapkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 107) adalah "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Penetapan penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini mengacu padatujuan utama dari penelitian yang ingin mengetahui penerapannya model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dalam meningkatkan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok siswa Putra Kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka.

### **Desain Penelitian**

Dalam suatu penelitian diperlukan bentuk desain penelitian yang benar sesuai dengan tujuan dan metode penelitian. Desain penelitian meliputi proses pengamatan serta memilih pengukuran-pengukuran variable, memilih prosedur dan teknik sampling, alat-alat untuk menyimpulkan data serta rumus-rumus statistika untuk mengolah data dan menganalisis data. Sugiyono (2017: 13) menjelaskan desain penelitian bahwa, Suatu rancangan percobaan hingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diselidiki dapat disimpulkan. Dengan kata lain, desain sebuah eksperimen merupakan langkah-langkah yang perlu diambil sebelum eksperimen dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh sehingga akan membawa kepada analisa objektif dan kesimpulan yang berlaku persoalan yang sedang dibahas. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *pre test* dan *post tes design* sebagai desain penelitiannya.

### **Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh data yang akan menjadi perhatian penulis dalam suatu ruang lingkup. Menurut Sugiyono, (2017: 80) Populasi adalah "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IX di SMP Negeri 1 Cimalaka yang berjumlah 151 orang.

## 2. Sampel

Adapun yang dimaksud dengan sampel menurut Sugiyono (2017: 81) yaitu “Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Mengenai jumlah sampel yang akan digunakan, Arikunto (2008: 120), menjelaskan bahwa, Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil kira-kira 10%-20% atau 20%-50%, atau lebih besar.

Mengenai sampel dijelaskan Arikunto (2008: 104) yaitu: “Sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Selanjutnya untuk menentukan jumlah sampel dijelaskan Arikunto (2008: 121) yaitu “Sebenarnya tidak ada suatu ketepatan yang mutlak berapa persen suatu sampel harus diambil dari suatu populasi. Ketiadaan yang mutlak itu tidak perlu menimbulkan keraguan pada seorang penyelidik”.

Setelah menetapkan populasi, maka langkah selanjutnya adalah menetapkan penelitian. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil untuk dapat mewakili dari keseluruhan populasi. Sampel yang diambil menggunakan random sampling, didalam sampel peneliti menempuh langkah-langkah untuk memperoleh sampel tersebut sebagai berikut.

- a. Menghitung proporsi dari jumlah siswa kelas IX-A sampai IX-I SMP Negeri 1 Cimalaka.
- b. Menentukan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu sebanyak 30 siswa.

### Teknik Pengambilan Sampel

Pemilihan teknik pengambilan sampel merupakan upaya penelitian untuk mendapat sampel yang representatif (mewakili), yang dapat menggambarkan populasinya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik random sampling dari Sugiyono (2017: 66 ) bahwa, pada pengambilan sampel secara random, setiap unit populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel. Faktor pemilihan atau penunjukan sampel yang mana akan diambil, yang semata-mata atas pertimbangan peneliti.

Untuk mendapatkan sampel dan populasi yang ada, penulis menggunakan teknik acak kriteria pemilihan sampel dengan teknik ini dimaksudkan agar tidak terjadi kemungkinan memihak, dan setiap unsur populasi diberi peluang yang sama menjadi anggota sampel.

Cara yang digunakan untuk mengambil anggota random sampling yaitu dengan cara undian. Selanjutnya untuk menentukan anggota sampel dari setiap kelas diundi dengan cara sebagai berikut.

- a. Undian untuk kelas IX-A sampai IX-I yaitu disediakan gulungan sesuai banyaknya siswa yang berada dikelas tersebut.
- b. Dari banyaknya gulungan tersebut disediakan gulungan yang bertuliskan “SAMPEL” untuk kelas IX-A sampai kelas IX-I.

- c. Setiap siswa yang mengambil gulungan bertuliskan "SAMPEL" maka merupakan sampel yang diambil oleh peneliti.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis, membutuhkan data yang objektif. Data tersebut dapat diperoleh melalui pengamatan dan pengukuran terhadap variabel terikat yang akan diteliti. Alat yang penulis gunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian tes lompat jauh gaya jongkok dari Syarifudin (2013: 91). Tes tersebut berlaku untuk semua sampel dalam melakukan pengamatan untuk memperoleh data, penulis melaksanakan sebanyak dua kali, yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir sesudah diberi perlakuan.

### Teknik Pengolahan Data

Menurut Sundayana (2015: 83) langkah-langkah di dalam penyusunan pengolahan data sebagai berikut:

- a. Menguji Normalitas dengan Uji Liliefors (Untuk Rata-rata, Standar Deviasi dan Menentukan Distribusi).
- b. Uji Hipotesis 1 melalui Uji Signifikan dengan Menggunakan Tes t.

## HASIL PENELITIAN

Data dari penelitian ini diperoleh melalui bentuk tes lompat jauh gaya jongkok. Setelah data diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data dan analisis data dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang meliputi pengujian normalitas dan signifikansi serta uji hipotesis yang diketahui jawaban dari rumusan masalah dan dapat membuktikan hipotesis yang diajukan. Untuk lebih jelas mengenai hasil pengolahan data, penulisan formasikan pada sub bab berikut ini.

### 1. Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

Nilai rata-rata dan standar deviasi dari setiap tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1**  
**Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Nilai Tes Awal dan Tes Akhir**

	<b>Periode Tes</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Standar Deviasi</b>
(Menggunakan Model TGFU)	Tes Awal	2.09	0.26
	Tes Akhir	3.01	0.45
	Peningkatan	0.92	0.39

## 2. Uji Normalitas Data Tes Awal dan Tes Akhir

Setelah nilai rata-rata dan standar deviasi diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji Liliefors. Hasil pengujian normalitas data tes awal dan tes akhir sampel teruji pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Nilai  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  Data Tes Awal dan Tes Akhir**

(Menggunakan Model TGFU)	Periode Tes	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Tafsiran
	Tes Awal	0.1389	0.161	Normal
	Tes Akhir	0.0879	0.161	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai  $L_{hitung}$  tes awal hasilnya lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$ , yaitu  $0,1389 < 0,161$  dan nilai  $L_{hitung}$  tes akhir hasilnya lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$ , yaitu  $0.0879 < 0.161$ . Kedua kelompok sampel lebih kecil dari nilai  $L_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0.05$  artinya data tersebut berdistribusi normal.

## 3. Uji Peningkatan (Signifikansi) Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok

Setelah diketahui data dari setiap tes berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah uji peningkatan kedua kelompok sampel tersaji pada table berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Peningkatan (Signifikansi)**

(Menggunakan Model TGFU)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Hasil
	13.14	1.699	Signifikan

Dari table diatas, nilai  $t_{hitung} = 13,14$  dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dalam db  $(n - 1) = 29$  diperoleh  $t_{tabel} = 1.699$ . Dengan demikian  $t_{hitung}$  berada di luar batas interval  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $13,14 > 1.699$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setelah diberi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU).

## PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan dengan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Menurut Griffin (2005: 13) dalam Rachmman (2008: 8) menyatakan bahwa pendekatan taktik mengajarkan kepada siswa untuk memahami permainan sebelum mempelajari keterampilan khusus. Sedangkan Menurut L. Griffin dan Kevin Patton (2005: 1) *Learning with a tactical approach is a student-centered approach and a game for game learning related to sports with a strong relationship with an approach constructive in learning* Dan apabila diterjemahkan bahwa pembelajaran pendekatan taktik merupakan sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifis dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Griffin, Mitchell, dan Osllin (Rachman, 2008: 2) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang ada pada permainan.

Pembelajaran permainan untuk pemahaman TGFU dilakukan untuk mengembangkan minat belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain.

Mengingat bahwa kemampuan lompat jauh gaya jongkok merupakan teknik dasar individu yang cukup rumit untuk dipelajari maka dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang tepat. Dengan menerapkan Model Pembelajaran TGFU, siswa akan diberikan kebebasan dalam usaha meningkatkan kemampuan teknik lompat jauh gaya jongkok dengan pengawasan dari seorang guru. Model Pembelajaran TGFU memfokuskan proses belajar pada siswa (*child centered*). Dalam, Model Pembelajaran TGFU tugas gerak didesain untuk memungkinkan siswa bergerak secara bebas seperti yang diinginkan siswa.

Model pembelajaran TGFU membaantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan belajar berkelompok dan saling bekerjasama. Hal ini sesuai dengan pendapat Griffin dan Patton (2005:1-18) "Konsep pembelajaran berbasis TGFU juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik". Selain itu penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian dari Rijalulloh, Agus (2013) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran TGFU Pada Permainan Dodgeball Terhadap Keterampilan Lempar Tangkap*". Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dengan menggunakan media permainan



dodgeball ini dapat meningkatkan serta mengembangkan keterampilan lempar tangkap. Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran *Teaching Game for Understanding* banyak digunakan untuk pembelajaran olahraga dan permainan masih sedikit penelitian menunjukkan penggunaan model pembelajaran TGFU kepada cabang olahraga atletik khususnya lompat jauh gaya jongkok.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan serangkaian tahapan dalam penelitian ini, akhirnya penulis sampai pada penetapan kesimpulan yang didukung dengan data yang telah diuji secara statistik. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka. Besarnya peningkatan dicapai dari rata-rata peningkatan yaitu 0,92.
2. Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka. Signifikansinya ditentukan dengan hasil uji peningkatan yang menunjukkan hasil signifikan pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebebasan 29, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} = 13,14 > 1,699$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Griffin, L, & Patton, K. (2005). *Two Decades of Teaching Games for Understanding: Looking at The Past, Present, And Future*. in L. Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching Games for Understanding: Theory, research, and practice*. Windsor: Human Kinetics.
- Lengkana, A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*. Salam Insan Mulia.
- Lengkana, A. S. (2018). KONTRIBUSI BELAJAR LOMPAT KATAK DAN ENKLEK TERHADAP PENAMPILAN TEKNIK LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK DI SEKOLAH DASAR. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahraaan)*, 1(2), 149–159.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12.
- Muhtar, T., & Irawati, R. (2009). *Atletik*. UPI Sumedang Press.
- Pujianto, A. (2014). "Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU)". *Journal of Physical Education. Health anda Sport*. Vol. 1, No. 2, 80.
- Purnomo, E dan Dapan. (2011). *Dasar-dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: ALFAMEDIA.

- Rahayu, J.S. (2013). "Pemetaan Penelitian Teacching Games for Understanding (TGfU)". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 9, No. 2, 126-127.
- Rachman, HA. (2008). "Teaching Games for Understanding (TgfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan jasmani". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 5, No.2, 8-9.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Syarifudin, A. (2013). *Metode Pembelajaran Bagian dan Metode Pembelajaran Keseluruhan terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh*. Bandung: UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.