PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PASSING DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA KELAS VII SMP

Rohim[1], Prof. Dr. Damrah[2], Rezqi Gustivo Harkamri Pratama[3], Rayhan Hibatullah[4], Rahmatul Rezil Pratama[5], Pratiwi Agusti[6], Nichozo Putra Bima Sakti[7]
[1-7]Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Padang
[1]cuexrohim@gmail.com, [2]damrah@fik.unp.ac.id, [3]grezi99@gmail.com ,
[4]rayhanhibatullah22@gmail.com , [5]rahmatulrezil12@gmail.com ,
[6]pratiwiagusti13@gmail.com , [7]nickoputra202@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to improve students' passing skills and active participation in soccer learning through the Teaching Games for Understanding (TGfU) model. The subjects were 32 seventh-grade students at SMPN 39 Padang during the odd semester of the 2026/2027 academic year. Conducted using the Kemmis and McTaggart model, the study consisted of two cycles, each encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected via passing skills tests, active participation observation sheets, response questionnaires, and field notes, then analyzed using descriptive statistics. The results indicated a significant improvement. Initially, the average passing score was 61.6 (31.3% completion rate) with an active participation rate of 53.1%. By the end of Cycle I, the average passing score increased to 71.2 (62.5% completion rate) and active participation reached 69.0%. In Cycle II, the average passing score peaked at 81.0 (90.6% completion rate) with an active participation rate of 85.2%. In conclusion, implementing the TGfU model effectively enhances both passing skills and student learning engagement in soccer.

Keywords: *Classroom Action Research, Soccer, Passing Skills, Active Participation, Teaching Games for Understanding (TGfU).*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *passing* dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sepak bola melalui model *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII SMPN 39 Padang pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan *passing*, lembar observasi partisipasi aktif, angket respons, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis

menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada tahap awal, rata-rata nilai *passing* adalah 61,6 (ketuntasan 31,3%) dengan tingkat partisipasi aktif 53,1%. Pada akhir Siklus I, rata-rata nilai *passing* meningkat menjadi 71,2 (ketuntasan 62,5%) dan partisipasi aktif 69,0%. Pada Siklus II, rata-rata nilai *passing* kembali meningkat hingga 81,0 (ketuntasan 90,6%) dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 85,2%. Kesimpulannya, penerapan model TGfU terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan *passing* dan keterlibatan belajar siswa dalam sepak bola

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Sepak Bola, Keterampilan *Passing*, Partisipasi Aktif, *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

A. Pendahuluan

pusat pembelajaran. Pada Capaian Pembelajaran Fase D (SMP), peserta didik dituntut tidak hanya terampil secara motorik dan mampu mentransfer keterampilan ke berbagai situasi, tetapi juga dapat berkolaborasi serta mengambil keputusan melalui aktivitas jasmani. Dalam materi sepakbola, keterampilan fundamental yang paling utama untuk dikuasai oleh pemula adalah *passing* (mengumpan). *Passing* merupakan instrumen penting bagi sebuah tim untuk menguasai bola, membangun serangan, dan membuka ruang.

Namun, observasi awal pada peserta didik kelas VII di SMPN 39 Padang menunjukkan hasil yang kurang ideal. Dari 32 peserta didik, rata-rata nilai keterampilan passing kelas hanya mencapai 61,6, dengan persentase ketuntasan sangat rendah yaitu 31,3%. Selain itu, rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik hanya 53,1% (kategori kurang aktif). Banyak peserta didik yang pasif, ragu meminta bola, dan jarang berdiskusi dengan rekan setimnya. Masalah ini disebabkan oleh pendekatan konvensional guru yang mendemonstrasikan teknik secara terpisah, antrean siswa yang panjang, dan langsung ditutup dengan permainan 11 lawan 11. Kondisi permainan 11 lawan 11 dengan jumlah bola terbatas menyebabkan minimnya jumlah sentuhan bola bagi masing-masing peserta didik, dan permainan cenderung didominasi oleh peserta didik yang sudah terampil.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model Teaching Games for Understanding (TGfU). TGfU merupakan pendekatan taktis yang dikembangkan oleh

Bunker dan Thorpe (1982) sebagai kritik terhadap pembelajaran konvensional yang terlalu berpusat pada teknik secara terpisah. Model ini membalik urutan pembelajaran: dimulai dari permainan yang dimodifikasi, memahami taktik, melatih keterampilan yang spesifik dibutuhkan, kemudian mengulang permainan kembali. Permainan kecil yang dirancang, seperti 5 lawan 5,

akan memaksa setiap peserta didik untuk mengambil lebih banyak keputusan dan mendapatkan sentuhan bola yang lebih intens, sehingga memenuhi kebutuhan kompetensi dan otonomi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan TGfU dalam meningkatkan keterampilan passing serta keaktifan peserta didik kelas VII SMPN 39 Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan model dari Kemmis dan McTaggart, yang pelaksanaannya dibagi ke dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

- **Subjek Penelitian:** Subjek dalam penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas VII (16 putra dan 16 putri) SMPN 39 Padang pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027.
- **Instrumen dan Pengumpulan Data:** Instrumen pengumpulan data mencakup tes unjuk kerja (yang dinilai dari aspek akurasi, teknik, dan performa permainan dengan bobot masing-masing 40%, 30%, dan 30%), lembar observasi keaktifan (mengukur enam indikator perilaku dengan skala 1-4), lembar observasi aktivitas guru, dan angket respons peserta didik.
- **Indikator Keberhasilan:** Penelitian ini dikategorikan berhasil apabila tercapai dua kondisi utama pada akhir Siklus II. Pertama, minimal 80% peserta didik mencapai nilai ketuntasan keterampilan *passing* di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Kedua, rata-rata persentase skor keaktifan belajar peserta didik di kelas mencapai minimal 75% atau berada pada kategori aktif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perbandingan Hasil Antar-Siklus

Tahapan Pembelajaran	Rata-rata Nilai Pa
Pra Siklus	61,6
Siklus I	71,2
Siklus II	81,0

Kondisi Pra Siklus

Pada pertemuan pra siklus, pembelajaran dilakukan secara konvensional. Hasil tes keterampilan *passing* menunjukkan nilai rata-rata 61,6, dengan hanya 10 siswa (31,3%) yang berhasil mencapai batas tuntas. Dari segi keaktifan, skor rata-rata menunjukkan persentase 53,1% (kurang aktif), dengan kendala utama minimnya keberanian siswa untuk bertanya maupun berdiskusi masalah taktik dalam tim.

Siklus I

Pada Siklus I, guru menerapkan langkah model TGfU menggunakan permainan skala kecil (5 lawan 5).

Pertemuan pertama difokuskan pada syarat melakukan minimal tiga umpan sebelum gol, sedangkan pertemuan kedua difokuskan pada permainan bersistem zona.

- Rata-rata keterampilan *passing* meningkat menjadi 71,2 dengan ketuntasan mencapai 62,5%.
- Keaktifan kelas juga mengalami peningkatan menjadi rata-rata 69,0% (kategori cukup aktif).

Meskipun terdapat peningkatan kualitas karena naiknya intensitas sentuhan bola menjadi rata-rata 31 kali per siswa dalam 10 menit, hasil di Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa peralihan tahap pembelajaran masih terlampau lama, diskusi hanya didominasi sebagian kecil peserta didik, dan jumlah bola saat tahap latihan masih kurang memadai.

Siklus II

Berdasarkan refleksi, peneliti melakukan tindakan perbaikan di Siklus II. Revisi tindakan meliputi pembagian kelompok yang tetap dan heterogen, penerapan diskusi model *think-pair-share* agar semua berani bicara, ketersediaan satu bola untuk setiap pasangan saat latihan, dan penggunaan kartu isyarat teknik untuk saling memberi umpan balik.

- Rata-rata tes *passing* peserta didik melesat tajam menjadi 81,0 dengan persentase ketuntasan keberhasilan sebesar 95%.
- Persentase keaktifan peserta didik tercatat mencapai angka 85,2% (kategori sangat aktif). Rata-rata sentuhan bola per peserta didik juga bertambah menjadi 38 kali dalam 10 menit permainan.

Pembahasan

Peningkatan nilai akurasi dan teknik *passing* dapat dijelaskan melalui intensitas pengulangan gerak yang secara alamiah difasilitasi oleh perbanyakan sentuhan bola di permainan skala kecil, yang sejalan dengan teori tahap perkembangan belajar gerak kognitif menuju asosiatif. Model TGfU yang memberi pemahaman masalah taktis di awal (kapan dan ke mana harus mengumpan) terbukti menuntun peserta didik berlatih secara bermakna, karena mereka mengetahui langsung alasan kegunaan passing kaki bagian dalam.

Sementara itu, lonjakan tingkat keaktifan peserta didik terutama disebabkan oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dalam teori determinasi diri (self-determination theory). Kebebasan dalam menentukan arah umpan (otonomi), keberhasilan melakukan umpan pada jarak pendek (kompetensi), dan kerja sama kelompok (keterhubungan) memacu motivasi intrinsik. Format kelompok heterogen bergilir serta penerapan *think-pair-share* pada Siklus II terbukti optimal dalam mengatasi siswa yang

pasif dan memfasilitasi interaksi sosial teman sebaya sesuai dengan prinsip perancah pembelajaran Vygotsky.

D. Kesimpulan

Penerapan model Teaching Games for Understanding (TGfU) berhasil meningkatkan keterampilan *passing* dan keaktifan peserta didik kelas VII SMPN 39 Padang secara signifikan pada pembelajaran sepakbola. Terjadi peningkatan yang konsisten antar siklus, yang bermuara pada capaian ketuntasan keterampilan klasikal hingga mencapai 95% dan rata-rata keaktifan kelas menyentuh persentase 85,2% pada akhir Siklus II. Penggunaan modifikasi permainan 5 lawan 5, alur diskusi taktik think-pair-share, dan pemerataan kesempatan sentuhan bola dapat dijadikan referensi praktis bagi guru PJOK yang menghadapi permasalahan serupa akibat fasilitas dan jumlah bola yang terbatas

DAFTAR PUSTAKA

adan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.

Farabi, M. R. A. (2019). Penerapan pendekatan taktis terhadap hasil belajar passing dan controlling dalam sepak bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1).

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.

Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177-192.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.