

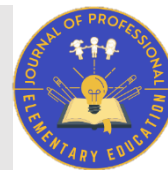


Journal of Professional Elementary Education

JPEE

Vol. 5, No. 1, Maret 2026 hal. 1-120

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULU TANGKIS SISWA SEKOLAH DASAR

Pardiman¹, Ibnu Sina², Raden Akhmad Atqoo³, Andi Yohandi⁴, Sahroni⁵, M. Buang⁵

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: pardiman727@gmail.com, radenakhmadatqoo@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model on the badminton playing skills of fifth-grade students at SDN 27 Tirta Mulya. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects were 30 students selected using a total sampling technique. Data collection was carried out through badminton playing skills tests before and after the implementation of TGfU. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test and paired sample t-test hypothesis testing at a significance level of 0.05 as well as effect size calculations. The results showed that the average playing skill score increased from 61.43 in the pretest to 78.67 in the posttest, with an increase of 17.24 points or 28.06%. The paired t-test showed a p value < 0.05 , which means there is a significant effect of the implementation of TGfU on badminton playing skills. Cohen's d value = 1.45 is in the large category, indicating a strong practical impact. Thus, the TGfU model is effective in improving elementary school students' badminton skills and can be an alternative, more active and meaningful physical education learning strategy.

Keywords: TGfU, Badminton Skills, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa kelas V SDN 27 Tirta Mulya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan bermain bulutangkis sebelum dan sesudah penerapan TGfU. Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bermain meningkat dari 61,43 pada *pretest* menjadi 78,67 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 17,24 poin atau 28,06%. Uji t berpasangan menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan TGfU terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Nilai Cohen's $d = 1,45$ berada pada kategori besar, menunjukkan dampak praktis yang kuat. Dengan demikian, model TGfU efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih aktif dan bermakna.

Kata Kunci: TGfU, Keterampilan Bulutangkis, Sekolah Dasar

DOI Article: [10.46306/jpee.v5i1.21](https://doi.org/10.46306/jpee.v5i1.21)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan afektif peserta didik melalui aktivitas gerak yang terstruktur dan bermakna. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, khususnya pada materi permainan seperti bulutangkis yang menuntut pemahaman taktik dan penguasaan teknik dasar secara simultan. Pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sering kali menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa (Hismullutfi et al., 2024).

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih aktif dan berorientasi pada siswa. Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pemahaman konsep taktis sebelum penguasaan teknik. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui situasi permainan yang dimodifikasi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGfU efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (Mujriah & Susilawati, 2023; Hismullutfi et al., 2024). Dengan demikian, TGfU berpotensi menjadi solusi terhadap pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered*. Dalam teori perkembangan motorik, TGfU terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan gerak siswa.

Gustian et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan TGfU melalui permainan yang dimodifikasi mampu meningkatkan keterampilan motorik siswa sekolah dasar secara signifikan. Hasil tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengintegrasikan aktivitas fisik dan pemahaman konsep gerak secara bersamaan. Selain meningkatkan kemampuan motorik, TGfU juga berpengaruh terhadap keterampilan bermain dalam berbagai cabang olahraga. Penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain siswa hingga mencapai ketuntasan belajar tinggi setelah penerapan TGfU secara berkelanjutan (Wismarni, 2021). Temuan ini memperkuat bahwa pengalaman belajar taktis yang berulang dapat meningkatkan performa permainan siswa.

Pada cabang olahraga bulu tangkis, keterampilan teknik seperti servis pendek menjadi komponen penting dalam keberhasilan bermain. Setiawan et al. (2024) menunjukkan bahwa model TGfU memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan servis pendek dalam pembelajaran bulu tangkis. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman situasi permainan melalui TGfU mampu mendukung penguasaan teknik secara lebih efektif dibandingkan latihan tradisional. Menurut Aryanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan TGfU dalam pembelajaran servis *forehand* bulu tangkis mampu meningkatkan capaian psikomotorik siswa hingga kategori baik. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa memahami konteks permainan sebelum melakukan latihan teknik secara berulang. Meskipun demikian, tidak semua penelitian menunjukkan hasil yang sama.

Samodra (2015) menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara TGfU dan *direct instruction* dalam pemahaman konsep bermain pada permainan *field game* di sekolah dasar. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas TGfU

dipengaruhi oleh konteks cabang olahraga, karakteristik siswa, serta implementasi pembelajaran di lapangan. Secara internasional, pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan transfer belajar peserta didik. Van der Linden et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Hal ini memperkuat landasan teoretis penggunaan pendekatan TGfU dalam PJOK.

Dalam olahraga bulu tangkis, performa permainan ditentukan oleh integrasi aspek teknis, taktis, spasial, dan pengambilan keputusan cepat. Analisis performa tingkat tinggi menunjukkan bahwa pemahaman taktik permainan memiliki peran penting dalam keberhasilan atlet (Lin et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan TGfU yang menekankan pemahaman permainan menjadi relevan diterapkan sejak usia sekolah dasar. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, TGfU memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan motorik, dan performa permainan siswa. Namun efektivitasnya masih memerlukan pengujian lebih lanjut pada spesifik cabang olahraga dan lingkungan sekolah tertentu (Setiawan et al., 2024; Gustian et al., 2024).

Hal ini membuka peluang penelitian lanjutan pada pembelajaran bulu tangkis di sekolah dasar. Kondisi awal di SDN 27 Tirta Mulya menunjukkan bahwa pembelajaran bulu tangkis masih didominasi latihan teknik berulang sehingga keterlibatan dan keterampilan bermain siswa belum optimal. Situasi ini menuntut penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui pendekatan berbasis permainan seperti TGfU. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap keterampilan bermain bulu tangkis siswa sekolah dasar di SDN 27 Tirta Mulya penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran PJOK serta kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bulu tangkis di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain penelitian yang diterapkan adalah one group pretest-posttest design, yaitu pemberian tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa sekolah dasar. Secara skematis desain penelitian dituliskan sebagai O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai pretest, X sebagai perlakuan TGfU, dan O_2 sebagai posttest.

Penelitian dilaksanakan di SDN 27 Tirta Mulya pada semester genap tahun ajaran berjalan selama kurang lebih 6-8 minggu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh siswa kelas V dijadikan subjek penelitian. Pemilihan kelas V didasarkan pada kesesuaian tingkat perkembangan motorik serta materi kurikulum yang telah memuat pembelajaran bulutangkis. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan bermain bulutangkis yang meliputi aspek

servis, pukulan dasar (*forehand dan backhand*), pergerakan kaki (*footwork*), serta pemahaman taktik permainan sederhana.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap, yaitu: (1) Persiapan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran TGfU dan instrumen tes keterampilan bulutangkis serta uji validitas dan reliabilitas instrumen; (2) Pelaksanaan, meliputi pemberian pretest, penerapan pembelajaran TGfU selama beberapa pertemuan melalui tahapan game form, tactical awareness, decision making, skill execution, dan performance; (3) Akhir, meliputi pemberian posttest dan pengolahan data penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan bermain bulutangkis berbasis lembar observasi performa. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi product moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene test. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah: apabila nilai Sig. < 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan model TGfU terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa; sebaliknya, apabila Sig. > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa kelas V SDN 27 Tirta Mulya. Data diperoleh melalui tes keterampilan bermain bulutangkis sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest).

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Variabel	N	Mean	SD	Kategori
Pretest	30	61,43	8,21	Cukup
Posttest	30	78,67	7,54	Baik

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain bulutangkis siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Nilai rata-rata keterampilan bermain pada saat pretest sebesar 61,43 dengan standar deviasi 8,21 yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada saat posttest meningkat menjadi 78,67 dengan standar deviasi 7,54 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 17,24 poin dari sebelum ke sesudah perlakuan. Secara persentase, peningkatan keterampilan bermain mencapai sekitar 28,06%, yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan bermain yang relatif tinggi setelah penerapan model TGfU dalam pembelajaran.

Berdasarkan uji prasyarat analisis menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,154, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik. Pengujian hipotesis melalui *paired sample t-test* menghasilkan nilai t hitung = 12,37 dengan df = 29 dan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima,

sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis siswa SDN 27 Tirta Mulya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGfU mampu meningkatkan keterampilan bermain bulu tangkis siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan konsep dasar TGfU yang menekankan pemahaman taktik permainan, pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif siswa dalam situasi permainan nyata sebelum penguasaan teknik secara rinci (Bunker & Thorpe, 1982; Kirk & MacPhail, 2002). Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman bermain yang bermakna sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK. Peningkatan keterampilan bermain juga dapat dijelaskan melalui karakteristik TGfU yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah taktis dan pengambilan keputusan selama permainan mendorong berkembangnya pemahaman permainan sekaligus keterampilan teknik (Mommert & Harvey, 2018).

Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa TGfU efektif meningkatkan performa permainan dalam berbagai cabang olahraga. Secara pedagogis, TGfU menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual dibandingkan pendekatan teknik tradisional. Aktivitas permainan yang dimodifikasi membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan bermain secara keseluruhan.

Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan relevan diterapkan pada jenjang sekolah dasar untuk mengoptimalkan perkembangan motorik dan pemahaman taktik siswa. Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa peningkatan keterampilan bermain tidak hanya terjadi pada aspek teknik, tetapi juga pada pemahaman taktik sederhana dan pengambilan keputusan permainan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa TGfU mampu mengembangkan kompetensi bermain secara komprehensif, sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang menekankan *game intelligence* dan literasi gerak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi bahwa model TGfU layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran bulutangkis di sekolah dasar. Guru PJOK disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas keterampilan bermain siswa secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bulutangkis siswa kelas V SDN 27 Tirta Mulya. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,43 pada saat pretest menjadi 78,67 pada saat posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 17,24 poin atau sekitar 28,06%. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga peningkatan tersebut dinyatakan signifikan. Dengan demikian, model

pembelajaran TGfU dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bulutangkis di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhadim, G. S. (2022). Cronbach's alpha and semantic overlap between items: A proposed correction and tests of significance. *Frontiers in Psychology*, 13, 815490.
- Aryanti, S., Solahuddin, S., & Azhar, S. (2022). Learning forehand service badminton using Teaching Games for Understanding students.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 28(1), 5–8.
- Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). Effectiveness of Teaching Games for Understanding using modified games to stimulate elementary students' motor skills.
- Hismullutfi, M., Muhsan, M., & Salabi, M. (2024). Efektivitas model Teaching Games for Understanding dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and situated learning. *Journal of Teaching in Physical Education*.
- Lin, T., Aoudidi, A., Chen, Z., Beyer, J., Pfister, H., & Wang, J.-H. (2023). Immersive match video analysis for high-performance badminton coaching.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2018). Teaching Games for Understanding: A comprehensive review. *Physical Education and Sport Pedagogy*.
- Mujriah, M., & Susilawati, I. (2023). Efektivitas penggunaan model Teaching Games for Understanding dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani.
- Samodra, Y. T. J. (2015). Pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman konsep bermain siswa sekolah dasar.
- Setiawan, H., Syafei, M. M., & Suherman, A. (2024). Pengaruh model Teaching Games for Understanding terhadap kemampuan servis pendek bulutangkis.
- Van der Linden, A., Meulenbroeks, R. F. G., & Van Joolingen, W. R. (2023). Implementing an intrinsically integrated game in classroom learning.
- Wismarni, E. (2021). Peningkatan hasil belajar permainan melalui pendekatan Teaching Games for Understanding.