

**Meningkatkan Hasil Belajar *petanque* Melalui Pendekatan *TGfU* siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2022/2023.**

**Safrina Audia Balfasa<sup>1</sup>, Mega Widya Putri<sup>2</sup>, Jamalidun Yusuf<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan  
Email: [safrinafina22@gmail.com](mailto:safrinafina22@gmail.com), [megaidyaputri@gmail.com](mailto:megaidyaputri@gmail.com), [jamludinyusuf@gmail.com](mailto:jamludinyusuf@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan  
Email:

**Journal Info**

***Babasal Sport Education Journal***

p-ISSN : 0000-0000

e-ISSN : 2722-1385

DOI : <http://doi.org/>

Volume : 4

Nomor : 2

Issue : 2023

**Abstrak.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjas dengan menggunakan metode *TGfU* (*Teaching Game for Understanding*). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data tes di analisis dengan menggunakan rata-rata nilai dan prosentase, dari analisis tersebut menunjukkan hasil data tes awal 12 siswa tuntas dengan prosentase 60% dan 8 siswa tidak tuntas dengan prosentase 40% , setelah berikan perlakuan siklus 1 ada peningkatan 16 siswa tuntas dengan prosentase 70% dan 6 siswa tidak tuntas dengan prosentase 30%. Target ketuntasan dalam penelitian ini yaitu 80% maka siklus 1 belum sesuai dengan target lalu peneliti memberikan perlakuan siklus 2 terjadi peningkatan yang awalnya siklus 1 yaitu 70% sekarang menjadi 17 siswa tuntas dengan prosentase 85% dan 3 siswa tidak tuntas dengan prosentase 15%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa target telah tercapai 85% maka penelitian dihentikan. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa belajar dengan metode *TGfU* (*Teaching Game for Understanding*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan.

**Keywords:**

Petanque, *TGfU*, Siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, budaya, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas fisik yang berbeda (Abduljabar, 2011). Tujuan dari Pendidikan Jasmani adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa dalam berolahraga. Ada pula yang berpendapat, tujuannya adalah meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik, dan tidak bisa disangkal pula pasti ada yang mengatakan, bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Bangun, 2012).

Salah satu yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah cabang olahraga permainan, ada banyak jenis cabang olahraga permainan, misalnya: sepak bola, bolavoli, bola basket, bulu tangkis, *petanque* dan banyak lainnya. Melalui pembelajaran permainan banyak manfaat yang diperolehnya, untuk membawa keceriaan, kesenangan, kepuasan bagi pelakunya dan sebagai salah satu alat untuk mendidik manusia untuk meningkatkan kualitas diri. *Petanque* adalah bentuk permainan bola yang tujuannya melempar bola besi (bosi) sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut jack dan kedua kaki harus berada di lingkaran kecil, ada juga kompetisi khusus untuk *shooting* dan *pointing* (ARHAM, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dengan guru pendidikan jasmani di SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan, diperoleh data penilaian praktik variasi dan kombinasi teknik dasar *petanque* dengan nilai KKM 76 dan siswa kelas Xc yang berjumlah 20 siswa,

beberapa siswa tidak lulus dalam melakukan teknik dasar *shooting* dan *pointing* sebanyak 40% atau 8 siswa, dan 60% atau 12 siswa yang lulus dalam melakukan uji praktik tersebut. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar variasi dan kombinasi teknik dasar *petanque* menuntut seorang guru penjas kes harus memiliki kreatifitas dalam belajar materi tersebut. Permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah belum meningkatnya pembelajaran *petanque* di sekolah tersebut masih menggunakan pendekatan yang konvensional atau pembelajaran yang membosankan belum lagi olahraga ini tergolong olahraga yang sedikit membosankan olah karena itu peneliti ingin membuat pembelajaran tersebut tidak membosankan dengan metode *TGfU* olahraga *petanque* merupakan olahraga baru dan juga baru masuk di kurikulum pendidikan siswa sangat berperan aktif dalam kegiatan belajar, siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan guru tanpa memunculkan sebuah masalah dimana siswa diminta untuk berfikir dan memecahkan masalah.

## METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari:

1. Tes: dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran bermain *Petanque* dalam bentuk tes *pointing* dan *shooting* melalui pendekatan *TGfU* dengan penerapan permainan level 1 sampai 5.
2. Observasi: digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa

dalam mengikuti proses belajar mengajar saat penerapan *Teaching Game for Understanding (TGfU)*.

3. Dokumentasi : Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk menyajikan data yang sudah didapatkan selama penelitian baik berupa bukti fisik, arsip foto kegiatan dan lain-lain.

Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat dideskripsikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Teknik dan Intrimen Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Hasil Belajar	Soal pengetahuan dan Praktik pembelajaran <i>petanque</i>	Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotor siswa dapat
2	Guru	Keterampilan	Observasi	Dilihat dengan Menggunakan Tes
3	Peneliti	Bermain <i>petanque</i>	Observasi	GPAI ( <i>Game Performance Assasment Instrument</i> ) untuk Permainan <i>petanque</i>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

1. Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus II telah menunjukan hasil yang sesuai dengan 2 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.

3. Pembelajaran menggunakan pendekatan *TGfU (Teaching Game for Understanding)* yang diterapkan peneliti dan guru telah mampu berjalan dengan baik, siswa mampu menguasai materi yang diberikan.

4. Antusias siswa selama mengikuti proses belajar mengajar pada Siklus II, cenderung naik menjadi 85 %.

1. Hasil belajar siswa dalam materi permainan bola *petanque* (keterampilan bermain) setelah Siklus II menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Cukup 85 %, dan Kurang 15 %. Sejumlah 17 siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 3 siswa Tidak Tuntas. Melihat hasil yang diperoleh pada Tidakan II makapenelitian tidakan kelas telah memenuhi target yang diharapkan.

Selama Pelaksanaan Siklus II peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil yaitu keterampilan bermain bola *petanque* menggunakan Tes GPAI (*Game Performance Assasment Instrument*) pada siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan tahun pelajaran 2022/2023.

Kemudian hasil belajar siswa secara keseluruhan dari ketiga permainan menggunakan pendekatan *TGfU (Teaching Game for Understanding)* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Frekuensi Hasil Belajar *pointing* permainan *Petanque* sebelum Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	12	60.0	60.0	60.0
	Kurang	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Dilihat dari table di atas prosentase hasil belajar *pointing* permainan *petanque* 20 siswa yaitu 12 siswa atau 60% mendapat nilai cukup dan 8 siswa atau 40% mendapat nilai kurang.

Tabel 3. Frekuensi Hasil Belajar *shooting* permainan *Petanque* sebelum Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	12	60.0	60.0	60.0
	Kurang	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil diskripsi dan frekuensi data awal sebelum diberikan Siklus maka dapat dijelaskan bahwa kebanyakan siswa belum menunjukkan hasil yang baik, prosentase ketuntasan belajar dengan kriteria cukup 12 siswa atau 60% dan kurang 8 siswa atau 40 %.

Tabel 4. Frekuensi Hasil Belajar *pointing* permainan *Petanque* Siklus I Sesudah Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	14	70.0	70.0	70.0
	Kurang	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Dilihat dari table di atas prosentase hasil

belajar *pointing* permainan *petanque*, 20 siswa yaitu 14 siswa atau 70% mendapat nilai cukup dan 6 siswa atau 30% mendapat nilai kurang.

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar *shooting* permainan *Petanque* Siklus I Sesudah Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	14	70.0	70.0	70.0
	Kurang	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil Deskripsi siklus pertama, hasil belajar siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan Tahun pelajaran 2022/2023 sesudah diberikan Siklus I adalah; cukup 70%, dan kurang 30%. Dalam hal ini sejumlah 14 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 6 siswa Tidak Tuntas.

Tabel 6. Frekuensi Hasil Belajar *pointing* permainan *Petanque* Siklus II Sesudah Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	17	85.0	85.0	85.0
	Kurang	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Dilihat dari table di atas prosentase hasil belajar *pointing* permainan *petanque*, 20 siswa yaitu 17 siswa atau 85% mendapat nilai cukup dan 3 siswa atau 15% mendapat nilai kurang.

Tabel 7 Frekuensi Hasil Belajar *shooting* permainan *Petanque* Siklus II Sesudah Diberikan Tindakan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	17	85.0	85.0	85.0
	Kurang	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

lid	Kuran	3	15.0	15.0	100.0
	g				
	Total	20	100.0	100.0	

Menurut hasil deskripsi siklus kedua, hasil belajar *pointing* dan *shooting* permainan *petanque* siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 pekalongan tahun pelajaran 2022/2023 setelah diberikan Tidakan II menunjukkan hasil kriteria Cukup 85% dan Kurang 15%. Sejumlah 17 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 3 siswa Tidak Tuntas.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar permainan bola *petanque* (keterampilan bermain) pada siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan tahun pelajaran 2022/2023. Dari hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan terjadi pada pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada pra siklus hasil belajar permainan bola *petanque* (keterampilan bermain) pada kategori cukup 60% dan kurang 40 % 12 siswa dinyatakan lulus dan 8 siswa Tidak Tuntas. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menemukan pendekatan yang tepat untuk materi ajar permainan bola *petanque*, selama ini pembelajaran dilakukan dengan melakukan teknik dasar *shooting* dan *pointing*, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran dan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Kemudian dengan penerapan *TGfU* (*Teaching Game for Understanding*) pada Siklus I siswa diberikan materi ajar permainan bola *petanque* melalui situasi bermain dengan peraturan yang dimodifikasi dan fokus

permainan yang ditentukan dan permainan diberikan mulai dari tingkat kesulitan atau kompleksitas yang rendah menuju yang sulit. Pada Siklus I siswa diberikan 3 macam permainan, yaitu permainan 1,2, dan 3.

Hasil belajar bola *petanque* (keterampilan bermain) pada Siklus I sudah menunjukkan peningkatan dengan kategori cukup 70% dan kurang 30%, 14 siswa dinyatakan lulus dan 6 siswa tidak lulus. Minat siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat, siswa merasa senang dengan pembelajaran yang diberikan sehingga muncul antusiasme siswa dalam pembelajaran dan membuat hasil belajar mereka meningkat. Namun masih terdapat siswa yang sebenarnya merasa tertarik dengan pembelajaran karna menyenangkan namun secara psikomotor mereka memang belum mampu.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I maka pada siklus II diberikan materi Permainan ke-3, ke-4 dan ke-5 karena siswa telah mampu menguasai permainan 1 dan permainan 2. Sebelum melakukan permainan siswa juga diberikan pemanasan permainan sehingga makin banyak waktu bagi siswa melakukan permainan. Pembelajaran diawali dengan permainan pemanasan yang mengarah pada kekurangan siswa. Dengan permainan pemanasan yang berbeda membuat siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran, minat siswa pun meningkat dan merasa senang.

Hasil belajar bola *petanque* (keterampilan bermain) pada siklus II pada kategori cukup 85%, dan kurang 15% 17 siswa dinyatakan lulus dan 3 siswa tidak lulus.

Peningkatan terjadi pada siklus I dan

siklus II setelah diberikan siklus pendekatan pembelajaran. Hasil belajar bola *petanque* (keterampilan bermain) meningkat. Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil belajar bola *petanque* (keterampilan bermain) meningkat menjadi lebih baik dan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

## **PENUTUP**

Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang signifikan dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pra siklus menunjukkan dari 20 siswa terdapat 12 siswa atau sebesar 60% yang tuntas dan tidak tuntas sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%. Kemudian hasil belajar yang ditunjukkan siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 10%, 14 siswa atau sebesar 70% masuk dalam kategori tuntas dan sisanya 6 siswa 30% masuk kategori tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa lebih baik yaitu sebesar 15% dari siklus I. Sebanyak 17 siswa atau sebesar 85% masuk kategori tuntas dan 3 siswa atau sebesar 15% siswa masuk kategori tidak tuntas.

Dari hasil belajar keterampilan bermain bola *petanque* yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan pendekatan *Teaching Game for Understanding* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain bola *petanque* pada siswa kelas Xc SMA Muhammadiyah 2 Pekalongan tahun pelajaran 2022/2023

## **REFERENSI**

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 36, 1991.
- ARHAM, D. (2020). *PERBANDINGAN KETERAMPILAN POINTING ANTARA ATLET PETANQUE KABUPATEN PANGKEP DENGAN KOTA PARE-PARE*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis tujuan materi pelajaran dan metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1).
- Diana, W. A. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI*.
- Festiawan, R. (n.d.). *PEDAGOGY ON PHYSICAL EDUCATION*.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Hariansyah, S., & Is, Z. (2020). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan Terhadap Ketepatan Shooting Bola Petanque Pada Atlit Ukm Petanque Stkip Bina Bangsa Getsempena. *Serambi Konstruktivis*, 2(3).
- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1), 21–27.
- Kholik, A. (2020). **SOSIALISASI DAN PELATIHAN OLAHRAGA**

- PETANQUE UNTUK GURU-GURU PJOK SD DAN SMP DI KABUPATEN/KOTA DEPOK. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*, SNPPM2020P-154.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3*(2), 333–352.
- Pelana, R. (2016). Hubungan Kekuatan Otot Tungkai Dan Keseimbangan Statis Dengan Hasil Shooting Pada Atlet Klub Petanque. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana UM, 116–127*.
- Prakoso, R. Y., Wagimin, W., & Hidayat, R. R. (2018). Kontribusi Keterampilan Belajar terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling, 2*(1), 19–25.
- Pranata, H. (2011). *Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011*.
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport, 1*(2), 86–92.
- Putri, M. W. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Tennis Melalui Pendekatan Teaching Game for Understanding (TGFU). *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, 3*(2), 216–229.
- Riyadhoh, M. (2017). *Penerapan gaya mengajar inklusi untuk meningkatkan hasil belajar passing bolavoli pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Banyudono tahun ajaran 2015/2016*.
- Rosdiana, R., & Fatimah HS, F. H. S. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming pada Mahasiswa Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*.
- Rozak, A., Gunawan, M., Basri, H., & Chaniago, H. (2021). Webinar pengenalan olahraga petanque bagi guru PJOK Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cibitung. *MADDANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(2), 37–42.
- Sam, Z. (2016). Metode Pembelajaran Bahasa Arab. *NUKHBATUL 'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam, 2*(1), 206–220.
- Saputra, S. (2017). Hubungan Regulasi Emosi dengan Hasil Belajar Siswa. *Konselor, 6*(3), 96–100.
- Sulastri, S. (2021). Sosialisasi Olahraga Petanque Kepada Remaja di Desa Tabeak Blau II. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan, 1*(2), 24–30.
- Syahputra, A. W. (2018). *Kontribusi Power Otot Lengan Terhadap Hasil Shooting Under Ring Bolabasket Siswa Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Rengat*. Universitas Islam Riau.
- Yusuf, A. M. (2005). *Metodologi Penelitian. Padang. Padang: UNP Pers*.