

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAHI

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana

Pendidikan

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh:

Ikhsan Sobari

1904571

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

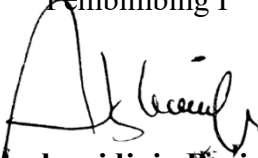
IKHSAN SOBARI

1904571

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAHI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. dr. Lucky Angkawidjaja Koring, M.Pd., AIFO.

NIP. 197103282000121001

Pembimbing II



Dr. Burhan Hambali, M.Pd.

NIP. 198203222015041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekereasi

FPOK UPI



Dr. H. Carsiwan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197508122009121004

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAHI

Oleh:
Ikhsan Sobari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Ikhsan Sobari 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAHI

Ikhsan Sobari

Surel: isobari54@gmail.com

Pembimbing I : Dr. dr. Lucky Angkawijaya Roring, M.Pd., AIFO.

Pembimbing II: Dr. Burhan Hambali, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa di SMPN 1 Cimahi. Model TGFU merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep permainan melalui aktivitas yang kontekstual dan berbasis strategi. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas 9 yang mengikuti kegiatan pembelajaran penjas di SMP Negeri 1 Cimahi. Instrumen pengumpulan data berupa *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model TGFU memberikan peningkatan yang signifikan pada keterampilan bermain bulutangkis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGFU efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, model TGFU dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam cabang olahraga bulutangkis.

Kata Kunci: Teaching Games for Understanding (TGFU), keterampilan bermain, bulutangkis, pendidikan jasmani.

ABSTRACT

INFLUENCE OF THE TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) MODEL OF BADMINTON SKILLS IN 1 CIMAHI'S JUNIOR HIGH SCHOOL

Ikhsan Sobari

Email: isobari54@gmail.com

Physical Education Health And Recreation, Indonesia Education University

Supervisor I : Dr. dr. Lucky Angkawijaya Roring, M.Pd., AIFO.

Supervisor II: Dr. Burhan Hambali, M.Pd.

This research aims to analyze the impact of the model learning games for understanding (TGFU) on student's badminton skill. TGFU model that emphasizes understanding approach is learning the game through activities that are contextual and strategy based. The research uses experimental methods to design one group pretest-posttest control. A subject of study consisting of 28 students in class 9 who follow physical education in 1 Cimahi's junior high schools. A data collection of this research is game performance assessment instrument (GPAI). Analysis of the data shows that the application of model TGFU give a significant increase in student badminton skill compared with conventional learning. This finding indicates that model TGFU effective in improving the skill play by approaching learning more fun and participatory. Thus, TGFU model can be recommended as an alternative method of physical education lessons, especially in the sport of badminton.

Keywords: *teaching games for understanding (tgfu), playing skill, badminton, physical education.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Secara Teoritis.....	4
1.4.2 Secara Praktis	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.1.1 Belajar	6
2.1.2 Pembelajaran	7
2.2 Model Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	9
2.2.2 Manfaat Model Pembelajaran	10

2.3 Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGUFU).....	10
2.4 Definisi Keterampilan	16
2.5 Definisi Bermain	16
2.6 Permainan Bulutangkis	18
2.7 Kerangka Berfikir.....	21
2.8 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III	23
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	24
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.4 Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian	25
3.5 Instrumen Penelitian.....	25
3.6 Prosedur Penelitian.....	28
3.7 Analisis Data	29
3.7.1 Analisis Deskriptif	29
3.7.2 Uji Homogenitas	30
3.8 Uji Normalitas.....	30
3.8.1 Paired Sampel T-Test	31
3.8.2 Uji Hipotesis Statistik Penelitian.....	31
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil	32
4.1.1 Deskriptif Statistik.....	32
4.1.2 Uji Normalitas	34
4.1.3 Uji Homogenitas	35

4.1.4 Uji Hipotesis (Uji <i>Paired Sample T-test</i>).....	35
4.2 Pembahasan.....	37
KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	24
Tabel 3.5.2 lembar pengamatan siswa	27
Tabel 4.1 hasil pre test pembelajaran bulu tangkis per indikator	32
Tabel 4.2 hasil post test pembelajaran bulu tangkis per indikator	33
Tabel 4.3 hasil uji normalitas	34
Tabel 4.4 hasil uji homogenitas	35
Tabel 4.5 hasil uji paired sample T- test	36

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian. 34(2007), 92–96.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Cet. Ketiga Belas, Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2013). Metode penelitian pendidikan dan sosial. Bandung: Alfabeta, 123.
- Gantara, E. (2013). PERBANDINGAN ANTARA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENGUASAAN GERAK LOMPAT JAUH DI KELAS VII SMP KARYA PEMBANGUNAN BAROS KABUPATEN BANDUNG. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hadi, S. (2004). Metodologi Penelitian Research Jilid (cetakan XI). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(1).
- Kurniawan, B. T., Khaeroni, & Sukriadi, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang (Forehand) Permainan Bulutangkis Dengan Media Raket Kayu. Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif, 1(02), 51–57.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. Journal of Teaching in Physical Education, 27(2), 220–240.
- Muyassar, A. M. (2023). PERBANDINGAN METODE LATIHAN BLOCK PRACTICE DAN RANDOM PRACTICE TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PERMAINAN BULUTANGKIS. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasution, S. (2009). Metode Research (penelitian ilmiah).
- Nurhadini, S. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA BELAJAR GOOGLE CLASSROOM \& ZOOM DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

- (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa/iSMPN 19 Bandung).
Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243.
- Pranata, D. F., Januarto, O. B., & Sugiarto, T. (2019). Pengaruh Model Latihan Menggunakan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Akurasi Pukulan Smash Forehand Permainan Bulutangkis Ekstrakurikuler Kelas Xi Smk Negeri 4 Malang. *Indonesia Journal of Sports and Physical Education*, 1(1), 20–26. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jospe/article/view/9878>
- 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, 36.
- Sagala, S. (2010). *Supervisi Pendidikan dalam Profesi Pendidikan*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sudirman, R., & Aryadi, D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Forhand Dan Backhand Bulutangkis Melalui Modifikasi Raket Kayu Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 80–87.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. VII.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 28, 1–12.
- Suhartoyo, T., Budi, D. R., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., Listiandi, A. D., & Hidayat, R. (2019). Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMP Di Daerah Dataran Tinggi Kabupaten Banyumas. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 8–17.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Yosani, C. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif. Makalah Teknik Analisis II*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif>

- .pdf Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*.
- Butler, J., & Griffin, L. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Human Kinetics.
- Griffin, L. (2005). *Pedagogical Strategies in Teaching Games for Understanding*. Human Kinetics.
- Rizky, M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran TGFU dalam Keterampilan Bermain Bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama. [*Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*].