

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha dasar dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi kehidupan yang akan mendatang. Hal ini merupakan tanggung jawab bersama-sama antara pemerintah, anggota masyarakat dan para orang tua. Pembangunan didalam bidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas manusia. Salah satu upaya itu adalah mewujudkan bentuk manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil dan bermoral melalui pendidikan jasmani.

Talbot (2001, hlm. 39-50) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani dapat membantu anak untuk memahami dirinya sebagai sebuah kesatuan antara pikiran dan tubuh, mengembangkan rasa hormat terhadap tubuh mereka dan orang lain, memberikan pemahaman terhadap peranan aktivitas fisik bagi perkembangan kognitif dan pencapaian mereka dalam bidang akademik.

Shen dkk. (2006, hlm. 328) menyatakan bahwa “*An important goal in Physical Education is to provide students with the necessary knowledge, skill and competence to participate in physical activity*”. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa tujuan penting dari pendidikan jasmani ini adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi dalam aktivitas fisik siswa.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu bagian dari pendidikan yang menyeluruh bukan hanya memberikan dampak bagi kesehatan fisik siswa, namun lebih jauh dari itu, pendidikan jasmani yang dipahami dan dilaksanakan dengan baik oleh siswa mampu memberikan dampak positif bagi proses pendidikan siswa secara keseluruhan karena pendidikan jasmani bukan hanya berfokus pada aspek fisik atau domain psikomotor, namun juga mencakup domain kognitif dan afektif yang menjadi kekhasan pendidikan jasmani itu sendiri.

Namun, fenomena yang terjadi bahwa siswa belum mampu mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik. Hal ini dapat terlihat pada hasil

Ujian Tengah Semester (UTS) pendidikan jasmani pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Panyingkiran I Majalengka seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Nilai UTS Kelas V SD Negeri Panyingkiran I

Nilai (KKM=75)	Kelas		
	VA	VB	VC
< KKM	19 orang atau 76%	21 orang atau 84%	17 orang atau 73,9%
≥ KKM	6 orang atau 24%	4 orang atau 16%	6 orang atau 26%
Jumlah	25 orang	25 orang	23 orang

Sumber: Olahan Data Mentah Hasil UTS Siswa Tahun 2017

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Berdasarkan kepada hasil observasi awal peneliti belum adanya penelitian permainan tradisional khususnya permainan tradisional bebentengan dan gobak sodor degan menggunakan model pembelajaran *TGT* dan *TGFU*. Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya Jawa Barat, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb. Semiawan (2008, hlm. 22) menjelaskan bahwa :

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan konsep yang tradisional pada jaman dahulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Materi pembelajaran permainan tradisional memiliki kedudukan penting dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini tercermin karena pembelajaran permainan tradisional menjadi materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah, pembelajaran permainan tradisional termasuk ke dalam materi olahraga yang diajarkan dalam dua atau tiga kali pertemuan dalam satu semester dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Oleh karena itu permainan tradisional memiliki kedudukan yang penting dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah.

Namun, diketahui bahwa tingkat keterampilan permainan tradisional yang dimiliki siswa di SDN Panyingkiran 1 Majalengka ini masih rendah. Hal ini terlihat pada kemampuan siswa pada saat memainkan permainan tradisional yang masih banyak terdapat kekeliruan sehingga proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm.2) menyebutkan bahwa salah satu ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah permainan. Secara psikologis, permainan merupakan salah satu aktivitas yang menarik bagi seorang anak dan mampu menimbulkan keriang, relaksasi dan interaksi sosial pada anak. Pengalaman bermain yang dimiliki oleh seorang anak juga dapat memberikan pembelajaran apabila dikaitkan dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan pada diri seorang anak. Dalam pendidikan, permainan juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menyampaikan suatu pengetahuan agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan, terutama bagi anak usia

dini hingga usia sekolah dasar. Griffin dkk. dalam Metzler (2000, hlm. 344-347) menyatakan bahwa ‘‘pembelajaran bermain merupakan sebuah model yang efektif dalam bermain olahraga dan dijadikan sebagai tujuan utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga’’.

Permainan yang menarik dan mudah dipahami serta dilakukan oleh siswa di sekolah dapat menimbulkan semangat dan perasaan yang menyenangkan dan menimbulkan ketertarikan bagi siswa dalam belajar. Semangat, rasa senang dan ketertarikan ini merupakan modal awal untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam suatu siklus pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Adapun salah satu jenis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini adalah permainan tradisional. Dewasa ini, permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak Indonesia karena derasnya arus globalisasi yang perlahan menggerus nilai-nilai asli budaya Indonesia, termasuk permainan-permainan tradisional yang sudah digantikan dengan permainan modern menggunakan teknologi terkini. Hal ini berdampak kepada kurangnya minat, pengetahuan dan keterampilan anak-anak terhadap permainan tradisional yang dimiliki Indonesia yang sudah seharusnya dilestarikan oleh anak-anak Indonesia itu sendiri.

Berangkat dari fenomena tersebut, maka melalui penerapan kembali permainan tradisional dalam pendidikan jasmani disinyalir dapat meningkatkan kecintaan, pengetahuan dan keterampilan permainan tradisional pada diri anak-anak Indonesia, khususnya pada siswa Sekolah Dasar Panyingkiran I Majalengka. Berbagai jenis permainan tradisional dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani ini, seperti permainan tradisional bebentengan dan gobak sodor. Kedua permainan ini cukup dikenal khususnya dikalangan anak usia sekolah dasar, sehingga sangat mudah dalam memberikan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan permainan tradisional bebentengan dan gobak sodor ini adalah model *TGFU* dan *TGT*.

TGFU merupakan singkatan dari *Teaching Games for Understanding* atau model pembelajaran dan pemahaman permainan yang merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam permainan tradisional pada mata

pelajaran pendidikan jasmani. Permainan merupakan aspek penting dari model *TGFU* ini, dan permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Model ini memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain. Dengan kata lain, model ini melibatkan pengajaran kepada peserta didik menggunakan permainan yang cocok atau sesuai dengan jasmani, sosial dan perkembangan mental peserta didik.

Model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu siswa dalam menguasai keterampilan permainan tradisional. *TGFU* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Bunker dan Thope (1986) dalam Metzler (2000, hlm.342) menjelaskan bahwa: “*Teaching Games For Understanding models was based in six component, using the selected game as the organizing center in the instructional unit (1) Game, (2) Game appreciation, (3) Tactical awareness, (4) Making appropriate descisions, (5) Skill execution, (6) Performance*”. Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bnker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan *TGFU* seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Games Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa disekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan. Permainan sebagai pusat dalam unit intruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Pelaksanaannya dengan memberikan penjelasan mengenai permainan yang akan diberikan dengan mengklasifikasi cara permainannya terlebih dahulu. Setelah itu, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan.

Mengembangkan kesadaran taktis siswa dengan memperlihatkan masalah taktis utama dalam sebuah permainan. Selanjutnya, menggunakan aktivitas yang menyerupai permainan agar siswa mengetahui kapan dan bagaimana mengaplikasikan pengetahuan taktis dalam permainan tersebut. Dilanjutkan dengan menggabungkan taktis dilihat kemampuannya dalam aktivitas permainan

dan setelah mengetahui kemampuannya, maka dilakukan langkah selanjutnya mengembangkan kemampuan penampilan siswa yang diperlukan berdasarkan pada kombinasi pengetahuan taktis dan skillnya. *TGFU* yang dilakukan dalam penerapan pola pemahaman permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani cenderung lebih menekankan pada model pendekatan taktis. Ma'mun dan Subroto (2001, hlm. 18) menjelaskan bahwa “Melalui pendekatan latihan yang mirip dengan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkat”. Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa agar ia mampu menjaga keseimbangan keberhasilan pelaksanaan keterampilan gerak teknik yang sudah dimilikinya.

Memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mengalihkan pemahaman secara lebih efektif dari penampilan dalam suatu permainan kedalam permainan lainnya. Pendekatan *TGFU* merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan yang ditampilkan.

Thorpe, dkk. (Griffin & Butler, 2005, hlm. 1) menyebutkan bahwa model pembelajaran dan pemahaman permainan atau *TGFU* merupakan sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan, yang didalamnya guru berperan sebagai fasilitator dan siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Webb, dkk. (2006, hlm. 1) menyatakan bahwa “*TGFU places the student in a game situation where tactics, decision-making, problem solving and skill is developed at the same time*”. Dengan kata lain, dipahami bahwa model *TGFU* ini menempatkan siswa dalam sebuah permainan dimana keterampilan taktis, pembuatan keputusan, pemecahan masalah dan keterampilan dibangun secara bersamaan, termasuk keterampilan permainan tradisional yang ingin dibangun dalam diri peserta didik melalui berbagai jenis permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Radiansah, P. N (2016, hlm. 5) Dalam model *TGFU* ini, guru sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tidak dominan dalam memberikan contoh. Guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan bermain siswa dan siswa secara aktif

terlibat dalam situasi permainan yang dihadirkan dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model *TGFU* pada permainan tradisional, guru menjadi fasilitator bagi siswa untuk melakukan aktivitas permainan tradisional hingga pada akhirnya keterampilan permainan tradisional yang diharapkan dimiliki oleh siswa dapat tercapai melalui peran aktif siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *TGFU* pada permainan tradisional ini.

Model pembelajaran kedua yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan permainan tradisional adalah model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)*. Slavin, R. E. (2005, hlm. 163) mengemukakan bahwa *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang dalam penerapannya menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis. Model pembelajaran *TGT* ini melibatkan peran aktif siswa yang didalamnya mengandung unsur penguatan (*reinforcement*) dan permainan sehingga model ini merupakan salah satu model yang tepat digunakan dalam permainan tradisional yang diterapkan dalam pendidikan jasmani. Kiranawati (2007, Hlm. 48) menyebutkan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model pembelajaran *TGT* ini dimulai dengan aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran dengan benar. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan *games* dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *TGT* dalam permainan tradisional bebentengan dan gobak sodor pada mata pelajaran pendidikan jasmani, model pembelajaran *TGT* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan menerapkan ide serta strategi dalam proses pembelajaran melalui permainan tradisional tersebut. Masing-masing individu siswa memiliki kesempatan yang lebih luas mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran untuk melakukan yang terbaik dalam rangka memecahkan persoalan yang ditemui agar timnya menjadi pemenang.

Siswa tertantang dan termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut karena kesempatan yang diberikan kepada mereka untuk mengaktualisasikan pengetahuan, ide dan kreativitas yang dimilikinya secara menyeluruh dalam kelompok selama aktivitas pembelajaran.

Dalam upaya untuk mencapai tujuan penjas melalui pembelajaran olahraga tradisional, model pembelajaran kooperatif disarankan untuk diterapkan kepada siswa karena, menurut Slavin (2005) dalam Iyan (2014) memandang model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat mereka belajar sama baiknya. Penelitian Snider 1986 (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011, Hlm. 13) mengemukakan bahwa, “Penggunaan model *cooperative learning* sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa hingga hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajar dengan menggunakan sistem kompetisi”. Selain itu, Slavin (2005, hlm. 11) menyatakan bahwa “*Cooperative learning model by using the concept of team awards and individual responsibility, can improve the performance of basic capabilities.*” Model pembelajaran kooperatif dengan memakai konsep penghargaan tim dan tanggung jawab individu, dapat meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Berkaitan dengan hasil belajar olahraga tradisional, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bertujuan agar siswa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan memberi kesempatan kepada mereka untuk membangun pengetahuannya secara aktif serta menerapkan ide dan strategi mereka sendiri dalam belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif dalam kelompoknya. Ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang diberikan pada kelompoknya dengan sendirinya akan mendorong potensi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada tingkat berfikir yang lebih tinggi sehingga pada akhirnya membentuk intelegensi siswa. Terbentuknya intelegensi siswa akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat dalam permainan tradisional.

Hal di atas senada dengan pernyataan Ibrahim (2000, hlm. 7) “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yakni: prestasi akademik, penerimaan terhadap keragaman atau perbedaan yang ada, dan pengembangan keterampilan sosial”. Dalam pembelajaran biasa siswa terkadang kurang termotivasi dan cenderung jenuh dalam belajar. Melalui pendekatan *TGT* ini diharapkan siswa dapat termotivasi dan terangsang secara aktif untuk berkompetisi dalam menyelesaikan tugas belajar yang ditugaskan secara kelompok. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini karena mempunyai ciri khas games dan tournament untuk menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Steve Person dalam Slavin, 2008, hlm. 167), sehingga model *TGT* ini adalah salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam permainan tradisional pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Selain model pembelajaran, keterampilan permainan tradisional siswa disinyalir juga dipengaruhi oleh faktor lain yaitu gender. Menurut Santrock (2010, hlm. 195) gender adalah dimensi sosialkultural dan psikologis dari pria dan perempuan. Mulia, S. M. (2004, hlm. 4) menyatakan bahwa dalam *Women's Studies Encyclopedia* gender diartikan sebagai suatu konsep kultural yang dipakai untuk membedakan peran, perilaku, mentalitas dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat.

Gender memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Shastri, A (2014, hlm. 1) bahwa “*Gender is a common term generally refers to the socially constructed roles, behavior, activities and attributes that a particular society considers appropiate for men and women. Gender basically refers two sexes“i.e men and women. Well biologically both are having different roles and some major responsibilities which they have to fulfill*”. Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa gender merupakan sebuah istilah umum yang mengacu kepada peran, perilaku, aktivitas dan atribut yang dibangun secara sosial, sehingga ingin melihat perbedaan antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan dalam menguasai keterampilan permainan tradisional karena belum terdapatnya penelitian yang relevan mengenai pengaruh

gender terhadap penguasaan keterampilan permainan tradisional ini, maka peneliti memilih gender sebagai salah satu variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Oleh karena itu, merujuk kepada teori yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa model pembelajaran *TGFU*, model pembelajaran *TGT* serta Gender disinyalir mampu mempengaruhi keterampilan permainan tradisional siswa, maka penelitian ini akan menganalisis pengaruh kedua model tersebut beserta gender dalam meningkatkan keterampilan permainan tradisional siswa. Adapun judul penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Tradisional dan Gender Terhadap Penguasaan Keterampilan Permainan Tradisional.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran Tradisional dan Gender terhadap penguasaan keterampilan tradisional. Untuk menghindari masalah yang terlalu luas, maka Peneliti merumuskan masalah umum menjadi sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT*?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran permainan tradisional dengan gender terhadap keterampilan permainan tradisional?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT* pada kelompok siswa laki-laki?
4. Apakah terdapat perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT* pada kelompok siswa perempuan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan melakukan kajian secara ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran

permainan tradisional dan gender terhadap penguasaan keterampilan tradisional. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT*.
2. Menganalisis interaksi antara model pembelajaran permainan tradisional dengan gender terhadap keterampilan permainan tradisional.
3. Menganalisis perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT* pada kelompok siswa laki-laki.
4. Menganalisis perbedaan keterampilan permainan tradisional antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGFU* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *TGT* pada kelompok siswa perempuan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari sebuah penelitian adalah untuk memberi manfaat yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dapat membantu siswa meningkatkan keterampilannya dalam bermain permainan tradisional.

b) Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *TGFU* dan *TGT* serta dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

c) Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar tingkat pengaruh model pembelajaran *TGFU* dan *TGT* serta Gender dapat meningkatkan keterampilan permainan tradisional siswa serta sebagai informasi dan acuan bagi peneliti berikutnya.

E. Struktur Organisasi Tesis

Sistematika dalam penulisan ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Bab I Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi tesis.

BAB II berisikan tentang model pembelajaran, karakteristik anak sekolah dasar, *gender*, permainan tradisional, model pembelajaran *TGT*, model pembelajaran *TGFU* dan permainan tradisional, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

Bab III tentang metodologi penelitian berisikan tentang metode penelitian, desain penelitian, pelaksanaan penelitian, rencana program penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, validitas penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab VI tentang pengolahan data di dalamnya membahas tentang data pre-test dan post-test, uji pra-syarat statistik, analisis varians faktorial (ANOVA).

Bab V tentang hasil penelitian di dalamnya membahas tentang kesimpulan dan saran dan kemudian daftar pustaka serta lampiran.