

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN FUTSAL**

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal  
di SMAN 2 Kota Sukabumi)**

**Pembimbing I : Carsiwan, M.Pd**

**Pembimbing II : Dr. Nuryadi, M.Pd**

**Fauzi Muhamad Ramadhan  
1405864**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar dalam permainan futsal. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode Eksperimen, dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Desain-Group-Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah siswa SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang mengikuti ekstrakurikuler futsal dengan jumlah 20 orang. *Instrument* yang digunakan adalah GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, (1) hasil uji *paired samples t-test* diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  (terdapat pengaruh) maka dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dan Penggunaan Media Audio Visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dalam permainan futsal pada siswa SMA Negeri 2 Kota Sukabumi.

**Kata Kunci:** *Model TGFU, Media Audio Visual, hasil belajar dalam permainan futsal*

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF THE TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TFGU) MODEL AND THE USE OF AUDIO-VISUAL MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN FUTSAL GAMES***

***(The Experimental Study of Students Who Are Following Futsal  
Extracurricular at SMAN 2 Sukabumi)***

**First Supervisor : Carsiwan, M.Pd**

**Co-Supervisor : Dr. Nuryadi, M.Pd**

**Fauzi Muhamad Ramadhan  
1405864**

*The purpose of this research is to determine the effect of the Teaching Game for Understanding (TGFU) model and the use of audio-visual media on learning outcomes in futsal games. The research is conducted using the experimental method, with the research design of One-Design-Group-Pretest-Posttest. The sample of this research is the students of Senior High School 2 Sukabumi City who participated in futsal extracurricular activities with a total of 20 people. The instrument that is used is GPAI (Games Performance Assessment Instrument). Based on the results of the research, (1) the results of the paired samples t-test obtained a significant value of  $0,000 < 0,05$  (there is an effect), so it can be concluded that the Teaching Game For Understanding (TGFU) model and the use of Audio-Visual Media have a significant effect towards learning outcomes in futsal games to the students of Senior High School 2 Sukabumi City.*

**Keywords:** *TGFU model, Audio-Visual Media, learning outcomes in futsal games*