

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP MINAT SISWA DALAM BEROLAHRAGA DI SMK MUHAMMADIYAH 3 TERPADU PEKANBARU

Dwi Putri Agustina¹, Rola Angga Lardika² Agus Prima Aspa³, Aref Vai⁴,
Arfa Adha⁵, Agung Hilmi Wahdi⁶

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

[1dwi.putri0387@student.unri.ac.id](mailto:dwi.putri0387@student.unri.ac.id), [2rolaanggalardika@lecturer.unri.ac.id](mailto:rolaanggalardika@lecturer.unri.ac.id),
[3agus.prima@lecturer.unri.ac.id](mailto:agus.prima@lecturer.unri.ac.id), [4aref.vai@lecturer.unri.ac.id](mailto:aref.vai@lecturer.unri.ac.id),
[5arfa.adha@lecturer.unri.ac.id](mailto:arfa.adha@lecturer.unri.ac.id) [6agung.hilmi@lecturer.unri.ac.id](mailto:agung.hilmi@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of students' interest in participating in physical education classes, as indicated by limited participation, feelings of boredom, and the use of monotonous teaching methods. This study aims to determine the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model on students' interest in sports at SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 48 students divided into an experimental group and a control group. Data were collected using a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results showed a significant increase in students' interest in the experimental group after the implementation of the TGfU model, with the mean score rising from 53.91 to 82.60. Meanwhile, the control group, which used conventional methods, only showed a slight increase from 47.28 to 53.68. Hypothesis testing indicated that the TGfU model had a significant effect compared to conventional teaching methods. Therefore, the TGfU model is considered effective in enhancing students' interest as it provides a more active, enjoyable, and game-based learning experience.

Keywords: *teaching games for understanding, student interest, physical education, learning model, quasi-experimental*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi, munculnya rasa jenuh, serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap minat siswa dalam berolahraga di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain pretest-posttest control

group. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penerapan model TGfU, dengan rata-rata nilai meningkat dari 53,91 menjadi 82,60. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan dari 47,28 menjadi 53,68. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model TGfU memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, model TGfU dinilai efektif dalam meningkatkan minat siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berbasis permainan.

Kata kunci: *teaching games for understanding*, minat siswa, pendidikan jasmani, model pembelajaran, quasi eksperimen

A. Pendahuluan

Olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan, tidak hanya sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga sebagai media pengembangan kepribadian, pembentukan karakter, serta penguatan keterampilan sosial siswa (Rizki et al., 2024). Melalui kegiatan olahraga, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dan olahraga menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah yang bertujuan untuk menciptakan individu yang sehat secara fisik dan mental.

Namun, dalam era modern ini, minat siswa terhadap aktivitas olahraga

cenderung mengalami penurunan. Berbagai faktor memengaruhi rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga, mulai dari gaya hidup yang semakin pasif akibat perkembangan teknologi digital hingga kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik dalam pendidikan jasmani (Akurat & Maksum, 2021). Padahal, minat merupakan elemen penting dalam proses belajar. Tanpa adanya minat, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, bahkan menghindari aktivitas olahraga yang sebenarnya penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Minat siswa dalam berolahraga dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat diartikan

sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Reber mengklasifikasikan minat menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Soraya, 2015). Faktor internal berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan pribadi. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan, seperti dorongan orang tua, pengaruh teman sebaya, serta fasilitas dan metode pembelajaran yang diterapkan guru.

Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh besar terhadap minat siswa adalah strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Marleni, 2016). Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Model pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada penguasaan teknik dasar tanpa memberikan konteks permainan yang menarik seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain, strategi, serta pengalaman langsung agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik merupakan upaya yang harus dilakukan oleh guru agar pembelajaran olahraga dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Hasmarita, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan taktis adalah Teaching Games for Understanding (TGfU). Model ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, dukungan tim, kinerja permainan, keterlibatan, kesenangan, serta kompetensi yang dirasakan setelah implementasi pembelajaran (Karisman, 2020). Pendekatan TGfU mengintegrasikan aspek taktik dan keterampilan dalam konteks permainan, sehingga mampu membangun minat dan motivasi siswa (Pauzi et al., 2023). Selain itu, dalam pendekatan ini siswa tidak hanya berperan sebagai penerima instruksi, tetapi juga sebagai pengamat, analis, dan pengambil keputusan dalam situasi permainan (Zultaniah, 2017).

Model TGfU memiliki keunggulan dalam meningkatkan partisipasi siswa karena sifatnya yang

interaktif dan berbasis pengalaman. Siswa terlibat secara fisik dan mental melalui aktivitas yang menuntut pemikiran kritis, kerja sama tim, serta pengambilan keputusan dalam situasi permainan yang dinamis. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model TGfU secara signifikan dapat meningkatkan minat siswa dalam pendidikan jasmani dibandingkan metode pembelajaran tradisional (Hasmarita, 2018).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman langsung selama pelaksanaan Program Latihan Profesi (PLP) di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru, diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat keaktifan siswa, kurangnya partisipasi, serta adanya kecenderungan siswa untuk menghindari kegiatan pembelajaran dengan berbagai alasan. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa jenuh karena kegiatan olahraga yang dilakukan cenderung monoton, seperti pemanasan, lari, dan latihan teknik dasar yang berulang.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam proses

pembelajaran PJOK yang perlu segera diatasi. Rendahnya minat siswa tidak hanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, tetapi juga oleh kurangnya unsur permainan yang menyenangkan, rendahnya pemahaman siswa tentang pentingnya olahraga, perbedaan kemampuan fisik yang memengaruhi rasa percaya diri, serta minimnya umpan balik positif dari guru. Kombinasi faktor-faktor tersebut menyebabkan siswa sulit menemukan kesenangan dan makna dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap minat siswa dalam berolahraga di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Penelitian ini menghipotesiskan bahwa penerapan model TGfU dapat meningkatkan berbagai aspek yang mendukung kinerja permainan, seperti pengambilan keputusan, pelaksanaan teknik, dukungan tim, dan keterlibatan siswa (Arias-Estero et al., 2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan jasmani, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran TGfU. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PJOK dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga.

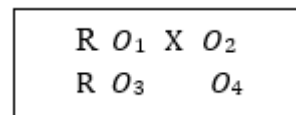
B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap minat siswa dalam berolahraga melalui data numerik yang dianalisis secara statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran TGfU dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sebelum

perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest berupa angket untuk mengetahui kondisi awal. Setelah perlakuan, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan minat siswa sebagai hasil dari perlakuan yang diberikan.



Gambar 3. 1 *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2020)

Keterangan :

O₁ :Pretest Minat siswa dalam berolahraga kelompok TGfU

O₂ :Posttest Minat siswa dalam berolahraga kelompok TGfU

O₃ :Pretest Minat siswa dalam berolahraga kelompok kontrol

O₄ :Posttest Minat siswa dalam berolahraga kelompok kontrol

X :Model Pembelajaran Teaching

Games for Understanding (TGfU) R

:Kelompok yang dipilih secara random

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru yang beralamat di Jl. Cipta Karya No.15 Kel. Sialang Munggu, Kec. Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Riau.

2. Waktu

Pelaksanaan penelitian pada masing-masing sampel dilaksanakan 8 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol (Cibuaya, 2025)

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru yang mengikuti mata pelajaran PJOK tahun ajaran 2026–2027, dengan jumlah 263 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili karakteristik tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Dari 9 kelas yang ada, dipilih 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas X TKJ 1 dan X TP dengan total 48 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan tujuan penelitian. Setiap pernyataan

dirancang agar mudah dipahami oleh responden sehingga dapat menggambarkan persepsi secara akurat. Pengukuran menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden. Skala ini digunakan karena mampu mengukur sikap, pendapat, dan persepsi secara kuantitatif, sehingga memudahkan analisis data secara statistik (Sugiyono, 2013).

Tabel 3.1 Jawaban alternatif angket

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Sumber: (Sulistiyani et al., 2016)

3.5 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU)

Model TGfU merupakan pendekatan pembelajaran olahraga yang berfokus pada pemahaman taktik melalui situasi permainan yang dimodifikasi. Penerapannya meliputi tahap game form,

game appreciation, tactical awareness, decision making, skill execution, dan performance. Model ini bertujuan meningkatkan pemahaman strategi dan keterampilan teknis siswa dalam konteks permainan nyata (Fernando et al., 2024). TGfU menekankan pembelajaran taktis sebelum keterampilan, serta mendorong kerja sama, analisis, dan pemecahan masalah secara bersama (Hakim, 2017; Fagundes & Ribas, 2020).

2. Minat Siswa dalam Berolahraga

Minat siswa dalam berolahraga adalah kecenderungan berupa rasa suka, ketertarikan, dan dorongan untuk terlibat dalam aktivitas olahraga. Dalam penelitian ini, minat diukur melalui angket berdasarkan indikator perasaan senang, keinginan berpartisipasi, dan konsistensi dalam mengikuti kegiatan olahraga.

3. Model Pembelajaran Konvensional Model pembelajaran konvensional merupakan

pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah yang cenderung monoton, sehingga siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran (Fahrudin et al., 2021).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan variabel yang diteliti dan harus memiliki tingkat validitas serta reliabilitas yang baik. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner atau angket, yaitu berupa sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan kondisi dan pendapat mereka.

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen angket minat siswa

Indikator	Jumlah Soal	Nomor Item Soal
Perasaan senang	6 soal	1-6
Ketertarikan	5 soal	7-11
Perhatian dalam belajar	6 soal	12-17
Keterlibatan	8 soal	18-25

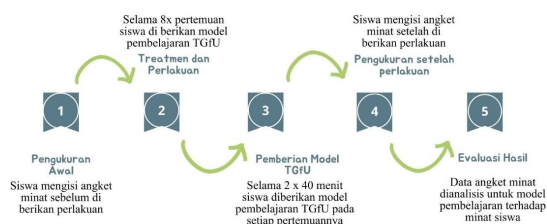
Teknik Analisis Data

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas

menggunakan SPSS. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap minat siswa dalam berolahraga.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang disusun secara sistematis dan berurutan untuk menggambarkan jalannya penelitian. Alur penelitian dalam studi ini mencakup tahap persiapan, pelaksanaan (pretest, pemberian perlakuan, dan posttest), hingga tahap analisis data, yang disajikan secara runtut agar memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan proses penelitian.



Gambar 3. 2 Alur Penelitian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dengan menggunakan metode quasi eksperimen melalui desain *pretest-posttest control group*. Dua kelompok

diberikan perlakuan berbeda, yaitu model TGfU dan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest, kemudian posttest setelah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi.

Penelitian dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan. Sebelum perlakuan, siswa mengisi angket minat (pretest) untuk mengetahui kondisi awal. Setelah seluruh perlakuan selesai, dilakukan pengisian angket kembali (posttest) guna mengetahui perubahan minat siswa akibat penerapan model pembelajaran, khususnya TGfU. Data hasil pretest dan posttest selanjutnya disajikan untuk memberikan gambaran kuantitatif yang lebih jelas.

Tabel 4. 1 Data hasil pretest dan posttest

No	Pretest (Eks)	Posttest (Eks)	Pretest (Kontrol)	Posttest (Kontrol)
1	44	88	49	58
2	55	90	48	51
3	53	76	46	56
4	49	85	56	60
5	48	75	44	52
6	60	92	40	43
7	57	87	55	62
8	60	85	34	44
9	52	98	50	54
10	64	84	53	60
11	53	75	51	56
12	52	95	49	52
13	52	83	49	55
14	53	92	54	56
15	50	81	38	44
16	59	74	48	63

17	51	75	46	50
18	53	88	38	48
19	52	74	51	60
20	61	68	48	48
21	53	71	49	56
22	54	81	53	56
23	55	83	41	41
24			50	62
25			42	55

Data Pre-test

Pretest dilakukan pada 5 Januari 2026 terhadap siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru melalui pengisian angket minat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat awal siswa sebelum diberikan perlakuan dalam desain *pretest-posttest control group*. Data yang diperoleh dari pretest dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Berikut disajikan hasil analisis statistik deskriptif data pre-test.

Tabel 4. 2 hasil analisis *statistic deskriptif* variabel pretest minat siswa kelas eksperimen

Statistics		
TGfU		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		53.9130
Std.Error of Mean		.95742
Median		53.0000
Mode		53.00
Std.Deviation		4.59162
Variance		21.083
Range		20.00

Minimum	44.00
Maximum	64.00
Sum	1240.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 53,9130, median 53,0000, dan modus 53,00. Standar deviasi sebesar 4,59162 dengan variance 21,083. Selain itu, diperoleh range sebesar 20,00, dengan nilai maksimum 64,00 dan minimum 44,00.

Tabel 4. 3 hasil analisis *statistic deskriptif* variabel pre-test minat siswa kelas kontrol

Statistics		
Konvensional		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		47.2800
Std.Error of Mean		1.14385
Median		49.0000
Mode		49.00
Std.Deviation		5.71927
Variance		32.710
Range		22.00
Minimum		34.00
Maximum		56.00
Sum		1182.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 47,2800, median 49,0000, dan modus 49,00. Standar deviasi sebesar 5,71927 dengan variance 32,710. Selain itu, diperoleh range sebesar 22,00, dengan nilai maksimum 56,00 dan minimum 34,00.

Tabel 4. 4 distribusi frekuensi data variabel Pre-Test minat siswa kelas eksperimen

No	Keterangan	Interval	Frekuensi	
			Absolute	Relatif
1	Sangat kurang	25 – 43		
2	Kurang	44 – 62	22	95.7%
3	Tinggi	63 – 81	1	4.3%
4	Sangat tinggi	82 - 100		
Jumlah			23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen, dari 23 siswa sebanyak 22 siswa (95,7%) berada pada kategori rendah dan hanya 1 siswa (4,3%) pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat rendah terhadap olahraga, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran seperti TGfU untuk meningkatkannya.

Selanjutnya untuk distribusi frekuensi data variabel pre-Test kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. 5 distribusi frekuensi data variabel pre-Test minat siswa kelas kontrol

No	Keterangan	Interval	Frekuensi	
			Absolute	Relatif
1	Sangat kurang	25 – 43	6	24%
2	Kurang	44 – 62	19	76%
3	Tinggi	63 – 81		
4	Sangat tinggi	82 - 100		
Jumlah			25	100%

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi hasil pretest minat siswa pada kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa dari 25 siswa yang mengikuti kegiatan tersebut, sebanyak 6 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 24%. Sementara itu, 19 siswa lainnya atau sekitar 76% termasuk dalam kategori rendah dari keseluruhan peserta pretest.

Data Post-test

Setelah pelaksanaan pretest, treatment dilakukan dari 6 Januari hingga 10 Februari 2026 dalam delapan kali pertemuan menggunakan model pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun. Setiap sesi dilaksanakan secara sistematis dengan pengawasan guru untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai prosedur.

Setelah seluruh treatment selesai, dilakukan post-test untuk

mengukur pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap minat siswa dalam berolahraga. Hasil post-test kemudian dibandingkan dengan pretest untuk mengetahui tingkat peningkatan minat siswa. Berikut disajikan data deskriptif statistik hasil post-test.

Tabel 4. 6 hasil analisis *statistic deskriptif* variabel post-test kelas eksperimen

Statistics		
TGfU		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		82.6087
Std.Error of Mean		1.68197
Median		83.0000
Mode		75.00
Std.Deviation		8.06642
Variance		65.067
Range		30.00
Minimum		68.00
Maximum		98.00
Sum		1900.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 82,6087, median 83,0000, dan modus 75,00. Standar deviasi sebesar 8,06642 dengan variance 65,067. Selain itu,

diperoleh range sebesar 30,00, dengan nilai maksimum 98,00 dan minimum 68,00.

Tabel 4. 7 hasil analisis *statistic deskriptif* variabel post-test kelas kontrol

Statistics		
TGfU		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		53.6800
Std.Error of Mean		1.25661
Median		55.0000
Mode		56.00
Std.Deviation		6.28305
Variance		39.477
Range		22.00
Minimum		41.00
Maximum		63.00
Sum		1342.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 53,6800, median 55,0000, dan modus 56,00. Standar deviasi sebesar 6,28305 dengan variance 39,477. Selain itu, diperoleh range sebesar 22,00, dengan nilai maksimum 63,00 dan minimum 41,00.

Selanjutnya, distribusi frekuensi data variabel post-test disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 8 distribusi frekuensi data variabel post-test minat siswa kelas eksperimen

Frekuensi		Frekuensi	
No	Keterangan	Interval	Absolute/Relatif
1	Sangat kurang	25 – 43	
2	Kurang	44 – 62	
3	Tinggi	63 – 81	11 47.8%
4	Sangat tinggi	82 - 100	12 52.2%
Jumlah			23 100%

Berdasarkan hasil post-test kelas eksperimen, sebanyak 47,8% siswa berada pada kategori tinggi dan 52,2% pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat dibandingkan pretest, ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) memberikan dampak positif terhadap minat siswa dalam berolahraga.

Tabel 4. 9 distribusi frekuensi data variabel post-test minat siswa kelas kontrol

Frekuensi		Frekuensi	
No	Keterangan	Interval	Absolute/Relatif
1	Sangat kurang	25 – 43	2 8%
2	Kurang	44 – 62	22 88%
3	Tinggi	63 – 81	1 4%

4	Sangat tinggi	82 - 100	
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil post-test kelas kontrol, sebanyak 8% siswa berada pada kategori sangat kurang, 88% pada kategori kurang, dan 4% pada kategori tinggi.

Hasil ini menunjukkan peningkatan minat yang relatif kecil dibandingkan pretest, ditandai dengan munculnya satu siswa pada kategori tinggi serta perubahan pada kategori kurang. Hal tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran konvensional hanya memberikan pengaruh terbatas terhadap peningkatan minat siswa dalam berolahraga.

Analisis Asumsi Klasik Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 25. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil uji normalitas data pretest dan posttest angket minat siswa.

Tabel 4. 10 Data Hasil Normalitas Pre-Test Dan Post-

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	23	.035	.956	23	.385
Posttest	.140	23	.200*	.972	23	.706

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel 4.10 hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan Shapiro-Wilk (a) pada variabel pre-test dan post-test yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen pada penelitian ini adalah normal.

Tabel 4. 11 Data Hasil Normalitas Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.177	22	.020	.946	22	.181
Posttest	.073	22	.199	.971	22	.189

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada data pretest dan posttest kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok. Pengujian ini menggunakan SPSS 25 dengan kriteria jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Berikut disajikan hasil uji homogenitas data pretest dan posttest.

Tabel 4. 12 Data Homogenitas Pre-Test Dan Post Test

Pre-Test	Based on Mean	1.344	1	46	.252
	Based on Median	.895	1	46	.349
	Based on Median	.895	1	44.039	.349
	with adjusted df				
	Based on trimmed	1.162	1	46	.287
Post Test	Based on Mean	1.748	1	46	.193
	Based on Median	1.798	1	46	.187
	Based on Median	1.798	1	45.417	.187
	with adjusted df				
	Based on trimmed	1.824	1	46	.183

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.12, data variabel pre-test dan post-test memiliki varians yang sama (homogen). Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi *based on mean* sebesar 0,252 dan 0,193 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Paired Sample t-test Kelas

Eksperimen

Paired sample t-test merupakan uji untuk membandingkan dua sampel berpasangan, yaitu data sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pada subjek yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Berikut disajikan hasil uji hipotesis antara variabel pre-test dan post-test pada kelas eksperimen.

Tabel 4. 13 Out-put paired sample statistics kelas eksperimen

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	53.9130	23	4.59162	.95742
POSTTEST	82.6087	23	8.06642	1.68197

Berdasarkan tabel 4.13 *paired sample statistics*, diperoleh nilai rata-rata (mean) pre-test sebesar 53,9130 dan post-test sebesar 82,6087, dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -28,69565. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel output *paired sample test* berikut.

Tabel 4. 14 Out-put *paired sample t-test* kelas eksperimen

Paired Sample Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	POST - PRE	-28.69565	9.56525	1.99449	-32.83198	-24.55933	-14.387	22	.000

Berdasarkan hasil *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) berpengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam berolahraga di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru.

Selain itu, berdasarkan perbandingan nilai t, diperoleh $t_{hitung} = 14,387$ dengan derajat kebebasan (df) = 22. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{tabel} = 2,073$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,387 > 2,073$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran TGfU terhadap minat siswa dalam berolahraga.

Paired Sample t-test kelas kontrol

Tabel 4. 15 Out-put paired sample statistics kelas control

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	47.2800	25	5.71927	1.14385
POSTTEST	53.6800	25	6.28305	1.25661

Berdasarkan tabel 4.15 *paired sample statistics*, diperoleh nilai rata-rata (mean) pre-test sebesar 47,2800 dan post-test sebesar 53,6800, dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -6,4000. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel output *paired sample test* berikut.

Tabel 4. 16 Out-put paired sample test kelas control

Paired Sample Test										
Paired Differences										
Pair	PRE- POST	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
1		-6.40000	3.93700	.78740	-8.02512	-4.77488	-8.128	24	.000	

Berdasarkan hasil *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional juga berpengaruh terhadap minat siswa dalam berolahraga di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru.

Berdasarkan perbandingan nilai t , diperoleh $t_{hitung} = 8,128$ dengan derajat kebebasan (df) = 24. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{tabel} = 2,063$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,128 > 2,063$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran konvensional terhadap minat siswa dalam berolahraga.

Independent Sample t-test

Tabel 4. 17 Out-put group statistics

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POSTTEST	TGfU	23	82.6087	8.06642	1.68197
	Konvensional	25	53.6800	6.28305	1.25661

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest kelompok eksperimen (TGfU) sebesar 82,6087, sedangkan kelompok konvensional sebesar 53,6800. Selisih rata-rata sebesar 28,9287 ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi, sehingga secara deskriptif mendukung adanya perbedaan antara model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan model konvensional. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel output *independent sample t-test* berikut.

Tabel 4. 18 Out-put independent sample t-test

Independent Sampel Test									
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.748	.193	13.923	46	.000	8	2.077	24.746	33.111
Equal variances not assumed			13.779	41.548	.000	8	2.099	24.690	33.167

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,193 > 0,05 yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, sehingga digunakan asumsi *equal variances assumed*. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 13,923 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat siswa yang diajar menggunakan model TGfU dan model konvensional. Secara deskriptif, rata-rata posttest kelas TGfU (82,6087) lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional (53,6800). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) berpengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam berolahraga.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dibandingkan dengan model konvensional terhadap minat siswa dalam berolahraga. Berdasarkan hasil analisis data, seluruh rumusan masalah telah terjawab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGfU memberikan pengaruh positif dan lebih efektif dalam meningkatkan minat siswa dibandingkan model konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata posttest yang lebih tinggi pada kelas TGfU. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran TGfU berpusat pada siswa, melibatkan permainan yang menarik, serta mendorong keaktifan, kerja sama, dan pengambilan keputusan.

Sementara itu, pembelajaran konvensional juga memberikan pengaruh, namun relatif lebih rendah karena cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran, di mana TGfU terbukti lebih efektif dalam

meningkatkan minat siswa dalam berolahraga

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam berolahraga. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,387 > 2,073$), yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, model pembelajaran konvensional juga memberikan pengaruh terhadap minat siswa, ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,128 > 2,073$). Namun, pengaruh yang diberikan relatif lebih rendah dibandingkan model TGfU.

Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran, dengan nilai t_{hitung} sebesar 13,923 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran TGfU lebih efektif dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan minat siswa dalam berolahraga.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar sekolah mendukung pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong guru mengikuti pelatihan terkait model pembelajaran seperti TGfU. Guru juga diharapkan dapat menerapkan model TGfU sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga minat berolahraga dapat terus meningkat. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambah variabel, memperluas jumlah sampel, serta memperpanjang waktu penelitian agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Pujiyanto. (2014). Persepsi guru pendidikan jasmani terhadap model Teaching Games for

- Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1(1), 23–27.
- Akurat, Y., & Maksum, A. (2021). Faktor-faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa putri dalam ekstrakurikuler futsal di SMAN 18 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 171–177. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Arias-Estero, J. L., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of two TGfU lessons period on game performance, knowledge and psychosocial variables in elementary physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>
- Chairunnisa, C., Rahmadhani, D. D., Astuti, N. R. W., & Nafisah, S. (2023). Pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 118–130. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2010>
- Chandra, M. P., Lubis, M. A., & Universitas Jambi. (2023). [Data tidak lengkap]. 6(2), 109–119.
- Cibuaya, S. M. A. N. (2025). [Data tidak lengkap]. 6(3), 573–587.
- Decheline, G., Diana, F., Suhartini, S., & Setiowati, A. (2021). Pelatihan model pendekatan pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk atlet anggar Jambi. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 10(2), 103–108. <https://doi.org/10.22437/csp.v10i2.15879>
- Erita, E. (2017). Pengaruh model pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Fagundes, F. M., & Ribas, J. F. M. (2020). Princípios pedagógicos do modelo teaching games for understanding. *Motrivivência*, 32(62), 1–22. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e67040>
- Fernando, R., Zulraflī, Z., Jatra, R., Sasmariato, S., Candra, O., & Permadi, A. A. (2024). Keefektifan model pembelajaran TGfU dalam meningkatkan performa bermain sepak bola. *Journal of SPORT*, 8(1), 169–177. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.9420>
- Hakim, L. (2017). Pengaruh pembelajaran TGfU dan kooperatif terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola. *Didaktik*, 3(1), 146–161. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v3i1.60>
- Hasmarita, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran TGfU

- terhadap minat belajar penjas. *Jurnal Olahraga*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37742/jo.v4i1.77>
- Karisman, V. A. (2020). Implementasi model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli. *Physical Activity Journal*, 2(1), 80. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3096>
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. *Jurnal Cendekia*, 1(1), 149–159.
- Pauzi, A. M., Permadi, A. A., & Arifin, Z. (2023). *Journal of Physical Education*, 3, 74–83.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers.
- Rizki, F., Indriyani, T., Sembiring, B., Gamaliel, A., & Mendrofa, N. S. (2024). Olahraga dan pendidikan karakter. 5(1), 89–97.
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman konsep bermain siswa dengan model TGfU. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Santoso, N., & Dwihandaka, R. (2024). Refreshing pembelajaran PJOK dengan model TGfU. 4(November), 183–190.
- Soraya, I. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Jakarta. *Jurnal Komunikasi*, 6(1), 10–23.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyani, A., Sugianto, S., & Mosik, M. (2016). Metode diskusi buzz group untuk meningkatkan minat belajar. *UPEJ*, 5(1), 12–17.
- Tan, S. C., & Tee, M. Y. (2021). In-service educators co-constructing knowledge in a PBL setting. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 15(2). <https://doi.org/10.14434/ijpbl.v15i2.28769>
- Wijaya, L., & Nurdian, A. (2019). Pengaruh TGfU terhadap hasil belajar chest pass. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 7, 77–87. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i2.1325>
- Zultaniah, A. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar servis bulutangkis. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.