



HJSE

Holistic Journal of Sport Education

E-ISSN: 2809-9974

<https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas>

DOI: 10.52434/penjas.v5i2.44063



INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN PSIKOMOTOR PASSING SEPAK BOLA SISWA KELAS X SMKN 3 KARAWANG

Yessa Rian Ramadhan^{1*}, Mahir Dwi Nugroho¹, Sayyid Agil Rifqi Munawar¹

¹Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

Kata Kunci:

Teaching Games for Understanding (TGfU), Keterampilan Passing Sepak Bola, dan Pendidikan Jasmani.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan passing sepak bola siswa. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan passing sepak bola siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta kurang aktifnya siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental) dan desain Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes Loughborough Soccer Passing Test (LSPT) passing sepak bola, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Paired Samples t-Test, dan uji Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 47,90 menjadi 75,40, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 47,70 menjadi 66,65. Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sedangkan uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 (< 0,05). Dengan demikian, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan passing sepak bola siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keywords:

Teaching Games for Understanding (TGfU), Football Passing Skills, and Physical Education

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model on students' soccer passing skills. The research was motivated by students' low soccer passing skills in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning and their lack of student activity due to the use of conventional learning methods. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. The study sample



consisted of an experimental group treated using the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model and a control group treated with conventional learning. The research instrument was the Loughborough Soccer Passing Test (LSPT) for soccer passing. Data analysis used descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, paired samples t-tests, and independent samples t-tests. The results showed that the average score of the experimental group increased from 47.90 to 75.40, while the control group increased from 47.70 to 66.65. The results of the Paired Samples t-Test showed a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.001, while the Independent Samples t-Test showed a significance value of 0.005 (< 0.05). Thus, the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model was proven to be more effective in improving students' soccer passing skills compared to conventional learning.

Diterima: 21 Juni
2026

Disetujui: 25 Juni
2026

Dipublikasikan:
29 Juni 2026

Kontribusi Penulis:

A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E – Perolehan pendanaan penelitian

Korespondensi:

Yessa Rian Ramadhan

Email: 2210631070109@student.unsika.ac.id



PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh dapat didukung melalui pendidikan jasmani sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan. Di tengah perkembangan teknologi yang cenderung mengurangi aktivitas gerak anak, pendidikan jasmani menjadi semakin penting untuk membentuk kemampuan fisik, sosial, dan emosional siswa (Mustafa, 2022). Selain itu, pendidikan jasmani juga berkontribusi dalam menumbuhkan disiplin, tanggung jawab, kreativitas, serta kemampuan mengelola emosi peserta didik (Pristilia & Hanafi, 2025). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang relevan. Model ini menekankan pemahaman taktik permainan sebelum penguasaan keterampilan teknik sehingga siswa tidak hanya memahami cara melakukan suatu gerakan, tetapi juga mengetahui alasan penggunaannya dalam situasi permainan (Ferdiansyah et al., 2025). Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dinilai sesuai dengan karakteristik siswa karena mampu mengintegrasikan pemahaman konseptual ke dalam tindakan nyata di lapangan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, serta keterampilan motorik melalui aktivitas permainan yang dimodifikasi (Romadhona et al., 2024; Mujriah & Susilawati, 2024). Penelitian Raswadi (2025) juga menunjukkan bahwa implementasi *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan menantang.



Dalam permainan sepak bola, keterampilan passing memiliki peranan yang penting sebagai sarana untuk mendistribusikan bola antarpemain, mempertahankan penguasaan permainan, mengembangkan serangan, serta menciptakan peluang yang berpotensi menghasilkan gol. (Mappaompo et al., 2024). Penguasaan teknik passing yang baik memungkinkan pemain mengendalikan jalannya permainan dan menerapkan strategi secara lebih efektif (Mahdi & Ikhwan, 2025; Setiawan, 2024). Namun, hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMKN 3 Karawang menunjukkan bahwa kemampuan passing siswa masih rendah. Kesalahan yang sering ditemukan meliputi penempatan kaki tumpu dan perkenaan kaki terhadap bola yang kurang tepat sehingga menghasilkan umpan yang tidak akurat dan menghambat jalannya permainan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Afifudin dan Noordia (2022) yang menyatakan bahwa passing memerlukan tingkat ketepatan dan akurasi yang tinggi agar permainan dapat berlangsung secara efektif. Namun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada pengaruh model tersebut terhadap ranah kognitif dan afektif, sementara kajian pada aspek keterampilan gerak masih relatif terbatas (Kusuma et al., 2024) atau menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dalam pengembangan teknik dasar (Mardain et al., 2025). Selain itu, penelitian mengenai penerapan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Peningkatan keterampilan psikomotorik passing sepak bola pada siswa sekolah menengah kejuruan masih belum banyak diteliti, padahal karakteristik siswa SMK memiliki dinamika pembelajaran yang berbeda dibandingkan siswa SMA (Aziz & Jahrir, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam meningkatkan keterampilan passing sepak bola siswa kelas X SMKN 3 Karawang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan passing sepak bola siswa. Analisis terhadap perubahan yang terjadi pada subjek penelitian setelah pemberian perlakuan dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* (Saputri, 2025). Dalam penelitian ini, dua kelompok dilibatkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengidentifikasi kemampuan awal keterampilan passing sepak bola, tes awal (*pretest*) diberikan kepada kedua kelompok. Selanjutnya, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diterapkan pada kelompok eksperimen, sedangkan pembelajaran konvensional diberikan kepada kelompok kontrol. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, tes akhir (*posttest*) diberikan kepada kedua kelompok guna mengukur peningkatan keterampilan passing sepak bola yang dicapai oleh siswa.



SMKN 3 Karawang dipilih sebagai lokasi pelaksanaan penelitian. Seluruh siswa kelas X yang berjumlah 680 siswa dan terbagi ke dalam 17 kelas dijadikan sebagai populasi penelitian. Sampel penelitian ditetapkan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria dan pertimbangan khusus yang relevan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

(Ani et al., 2021). Teknik ini digunakan ketika peneliti telah menetapkan karakteristik subjek yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Turner, 2020). Sebanyak 80 siswa dipilih sebagai sampel penelitian, dengan rincian 40 siswa kelas X TAV 3 yang dijadikan kelompok eksperimen dan 40 siswa kelas X TAV 2 yang dijadikan kelompok kontrol.

Pengukuran keterampilan passing sepak bola dilakukan menggunakan instrumen tes passing dengan kaki bagian dalam. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator keterampilan passing yang mencakup aspek sikap awal, tahap pelaksanaan, dan sikap akhir sebagai dasar penilaian. (Wicaksana, 2022), serta menggunakan rubrik penilaian keterampilan passing sepak bola (Pratama, 2025). Pelaksanaan tes mengadopsi modifikasi *Loughborough Soccer Passing Test (LSPT)*, yaitu instrumen yang dirancang untuk mengukur kemampuan short passing secara dinamis dengan mengintegrasikan aspek teknik, fisik, dan pengambilan keputusan dalam satu rangkaian gerak (Wang et al., 2024). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes keterampilan passing sepak bola yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan serta setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan.

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27. Kemampuan passing siswa dideskripsikan melalui nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, persentase, dan distribusi frekuensi. Sebelum hipotesis diuji, data terlebih dahulu dikenai uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro–Wilk untuk menentukan normalitas distribusi data serta uji homogenitas Levene untuk memastikan. Hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, perbedaan keterampilan passing antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan menggunakan uji independent sample t-test (Sugiyono, 2021). Pemilihan teknik analisis yang tepat diperlukan agar hasil penelitian dapat menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Martias, 2021).

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMKN 3 Karawang selama periode 23 April sampai 5 Juni 2026. Sebanyak 80 siswa ditetapkan sebagai subjek penelitian, dengan rincian 40 siswa kelas X TAV 3 sebagai kelompok eksperimen dan 40 siswa kelas X TAV 2 sebagai kelompok kontrol. Kemampuan teknik dasar passing diukur melalui pelaksanaan pretest sebelum perlakuan diberikan dan posttest setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan. Perlakuan berupa penerapan model *Teaching Games*

for Understanding (TGfU) diberikan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

Statistik Deskriptif

Deskripsi data penelitian disusun berdasarkan hasil pengukuran kemampuan passing yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 for Windows sehingga informasi mengenai tingkat ketepatan passing sebelum dan setelah pemberian perlakuan dapat diperoleh secara jelas. Hasil analisis tersebut kemudian disajikan pada bagian berikut.

Tabel 1.
Hasil Uji Statistik Deskriptif Pre-Test (Kelas Eksperimen)

Statistics		
PRETEST		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		47.90
Median		50.00
Mode		42
Std. Deviation		14.577
Variance		212.503
Range		58
Minimum		25
Maximum		83
Sum		1916

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap data pretest kelompok eksperimen menunjukkan bahwa seluruh data yang berasal dari 40 siswa dapat dianalisis secara lengkap tanpa adanya data yang hilang. Nilai rata-rata keterampilan passing sepak bola sebelum perlakuan sebesar 47,90 dengan median 50,00 dan modus 42. Standar deviasi sebesar 14,577 menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa yang cukup beragam. Nilai minimum yang diperoleh adalah 25 dan nilai maksimum 83, dengan rentang nilai sebesar 58. Secara umum, hasil pretest menunjukkan bahwa keterampilan passing sepak bola siswa masih belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan tersebut dilakukan melalui penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) yang dirancang untuk mendukung penguasaan keterampilan permainan secara lebih efektif.

Tabel 2.
Hasil Uji Statistik Deskriptif Post-Test (Kelas Eksperimen)

Statistics		
POSTTEST		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		75.40



Median	75.00
Mode	75
Std. Deviation	13.521
Variance	182.810
Range	50
Minimum	50
Maximum	100
Sum	3016

Peningkatan keterampilan *passing* sepak bola pada kelompok eksperimen ditunjukkan oleh hasil analisis deskriptif data posttest. Nilai rata-rata yang semula sebesar 47,90 pada pretest meningkat menjadi 75,40 setelah perlakuan diberikan. Kesamaan nilai median dan modus sebesar 75 menunjukkan bahwa pencapaian skor siswa cenderung merata. Peningkatan juga tercermin pada nilai minimum yang bertambah dari 25 menjadi 50 serta nilai maksimum yang mencapai 100. Dengan demikian, pengaruh positif dari penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan *passing* sepak bola siswa dapat terlihat dari perubahan hasil yang diperoleh setelah perlakuan dilaksanakan.

Tabel 3.

Hasil Uji Statistik Deskriptif Pre-Test (Kelas Kontrol)

Statistics		
PRETEST		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		47.50
Median		50.00
Mode		50
Std. Deviation		14.038
Variance		197.077
Range		58
Minimum		25
Maximum		83
Sum		1900

Hasil analisis deskriptif pretest pada kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 47,50 dengan median dan modus sebesar 50. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 25 dan nilai maksimum 83, dengan standar deviasi sebesar 14,038. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan *passing* sepak bola siswa pada kelompok kontrol masih berada pada kemampuan awal dan belum mencapai tingkat yang optimal sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Data pretest ini digunakan sebagai dasar untuk membandingkan perubahan keterampilan *passing* siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.



Hasil Uji Statistik Deskriptif Post-Test (Kelas Kontrol)

Statistics		
POSTTEST		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		66.65
Median		67.00
Mode		58 ^a
Std. Deviation		13.325
Variance		177.567
Range		50
Minimum		42
Maximum		92
Sum		2666

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada data posttest kelompok kontrol, peningkatan keterampilan passing sepak bola dapat diamati setelah pelaksanaan pembelajaran. Kenaikan nilai rata-rata dari 47,50 pada pretest menjadi 66,65 pada posttest menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa. Perubahan serupa juga terlihat pada nilai minimum yang meningkat dari 25 menjadi 42 serta nilai maksimum yang bertambah dari 83 menjadi 92. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan passing telah dicapai melalui pembelajaran yang diberikan. Meskipun demikian, efektivitas peningkatan tersebut masih perlu dievaluasi lebih lanjut melalui perbandingan dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Uji Normalitas

Normalitas data diuji menggunakan uji Shapiro–Wilk dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen berturut-turut sebesar 0,108 dan 0,082, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,116 dan 0,081. Seluruh nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar daripada 0,05, sehingga distribusi data pada kedua kelompok dapat dikategorikan normal. Oleh karena itu, data penelitian dinyatakan memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Tabel 5.
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.107	40	.200*	.954	40	.108
	Post-Test Eksperimen	.138	40	.052	.951	40	.082
	Pre-Test Kontrol	.135	40	.063	.955	40	.116
	Post-Test Kontrol	.142	40	.041	.951	40	.081
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							



Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen masing-masing sebesar 0,108 dan 0,082, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,116 dan 0,081. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, distribusi data pada kedua kelompok dinyatakan normal. Oleh sebab itu, data penelitian telah memenuhi persyaratan normalitas untuk dilakukan analisis statistik lanjutan.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data yang diperoleh dari sampel penelitian. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, di mana data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6.
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.056	1	78	.813
	Based on Median	.063	1	78	.803
	Based on Median and with adjusted df	.063	1	76.947	.803
	Based on trimmed mean	.056	1	78	.814

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,813, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, data penelitian dapat dinyatakan memiliki varians yang homogen sehingga asumsi homogenitas sebagai prasyarat analisis statistik parametrik telah terpenuhi.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan passing sepak bola siswa kelas X SMKN 3 Karawang. Data yang digunakan dalam pengujian berasal dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keberadaan pengaruh yang signifikan ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang bermakna antara hasil pengukuran sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Pengambilan keputusan didasarkan pada perbandingan antara nilai t hitung dan t tabel serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang harus lebih kecil dari 0,05. Adapun hasil analisis uji t dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7.
Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sampel T-test* Kelas Eksperimen)

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper



Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	27.500	7.359	1.164	29.853	25.147	23.635	39	.001
--------	--	--------	-------	-------	--------	--------	--------	----	------

Melalui uji Paired Samples t-Test, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 diperoleh, yang nilainya lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian juga menunjukkan nilai t hitung sebesar 23,635 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 39. Berdasarkan hasil tersebut, perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dapat dinyatakan telah terjadi setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan passing sepak bola siswa kelas X SMKN 3 Karawang dapat dinyatakan terbukti.

Tabel 8.
Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sampel T-test* Kelas Kontrol)

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	18.950	10.495	1.659	22.307	15.593	11.419	39	.001

Melalui uji *Paired Samples t-Test* pada kelompok kontrol, nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,001 diperoleh, yang nilainya lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Nilai t hitung sebesar 11,419 dengan derajat kebebasan (df) 39 juga dihasilkan dari pengujian tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh, perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok kontrol dapat dinyatakan telah terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan passing sepak bola pada kelompok kontrol terbukti signifikan setelah pembelajaran diberikan.

Tabel 8.
Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference



						tailed)		Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.056	.813	2.915	78	.005	8.750	3.002	2.774	14.726
	Equal variances not assumed			2.915	77.983	.005	8.750	3.002	2.774	14.726

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Independent Samples t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,005 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,005 < 0,05$). Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,813 ($> 0,05$), sehingga asumsi kesamaan varians antar kelompok dinyatakan terpenuhi dan interpretasi hasil mengacu pada baris *Equal Variances Assumed*. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,915 dengan derajat kebebasan (df) 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan keterampilan passing sepak bola antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditemukan secara signifikan setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terbukti memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan keterampilan passing sepak bola siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan passing sepak bola siswa kelas X SMKN 3 Karawang dipengaruhi secara positif oleh penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Indikasi tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelompok eksperimen dari 47,90 pada pretest menjadi 75,40 pada posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan passing sepak bola siswa dapat dinyatakan terbukti secara statistik.

Peningkatan keterampilan passing tersebut terjadi karena model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menempatkan siswa dalam situasi permainan yang dimodifikasi sehingga siswa tidak hanya berlatih teknik, tetapi juga memahami taktik dan pengambilan keputusan dalam permainan. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang berfokus pada aktivitas permainan, sehingga partisipasi belajar menjadi lebih aktif dan penerapan teknik passing dalam situasi permainan dapat dilakukan secara lebih optimal. Temuan

tersebut sejalan dengan hasil penelitian Raswadi (2025) yang menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan psikomotorik siswa dapat diwujudkan melalui penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Hasil penelitian Ferdiansyah et al. (2025) serta Romadhona et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa efektivitas model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) tercermin pada peningkatan pemahaman taktis dan keterampilan bermain siswa. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan passing sepak bola pada tingkat sekolah menengah kejuruan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada Mahir Dwi Nugroho, M.Pd. dan Sayyid Agil Rifqi Munawar, S.Or., M.Pd. yang telah berperan sebagai dosen pembimbing serta telah memberikan berbagai arahan, saran, motivasi, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala SMKN 3 Karawang, guru Pendidikan Jasmani, dan seluruh siswa kelas X yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan yang sama disampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Singaperbangsa Karawang serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Mappaompo, M., Aprilo, I., Elisano Arfanda, P., Ilmu Keolahragaan, F., Negeri Makassar, U., & Selatan, S. (2024). *Coaching Klinik Teknik Dasar Passing Sepakbola Pada Club Bilopa Sinjai*. 5(1). <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPKM>
- Afifudin, M., & Noordia, A. (n.d.). *Analisis Kemampuan Teknik Dasar Passing Pada Pemain Sepak Bola SSB Putra Permata Usia 10-12* ANALISIS KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PASSING PADA PEMAIN SEPAK BOLA SSB PUTRA PERMATA USIA 10-12 TAHUN DI KABUPATEN TUBAN.
- Amir, A., Utama, B., & Janwar, M. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Melalui Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kabupaten Enrekang*. 2, 202–212. <https://doi.org/10.56314/edulec.v4i2>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. (2021). PENGARUH CITRA MEREK, PROMOSI DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN PADA E-COMMERCE TOKOPEDIA DI KOTA MANADO. *Jurnal EMBA*, 9(2), 663-674. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i1.38279>



- Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 2, Number 1).
- Bermain Futsal Ahmad Hidayat, K., & Mahendra, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap. In *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* (Vol. 4, Number 3).
- Dika Raswadi, M., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, F. (n.d.). Efektivitas Pendekatan TGfU dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Futsal pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani SiswacSMA Negeri 10 Makassar. In *JASSI JOURNAL SPORT SCIENCE INDONESIA* (Vol. 4).
- Fatih, F.A., Lubis, N.P., Nisah, K., Zulfan, & Arianto. (2026). JURNAL PENDIDIKAN. *Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya*, 1 (3), 805-817. doi.org/10.63822/b98bqe88
- Fitriani,), & Basman,). (2024). PENGARUH LATIHAN MENGGUNAKAN TARGET CONE BERVARIATIF TERHADAP AKURASI PASSING PEMAIN SEPAK BOLA SSB CISC KENDARI U-13 1) Hairil. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan* (Vol. 2, Number 3). <https://jurnal.unusultra.ac.id/index.php/jisdik>
- Hulu, K. (2025). *Penerapan Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Madani Marindal 1. 5.*
- Ivan Miftahul Aziz, M., Sahrul Jahrir, A., Negeri Makassar, U., Selatan, S., Jl P Pettarani, I. A., Rappocini, K., & Makassar, K. (2024). *Explorasi Literatur tentang Implementasi Model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam Pembelajaran Bola Basket di Sekolah Menengah Atas Atas. 5.*
- Kusuma, D. W. C. W., Satrianingsih, B., Kusuma, L. S. W., & Gustian, U. (2024). Implementation of Teaching Games for Understanding to Stimulate Game Understanding of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(2), 255–261. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i2.67267>
- Lufi pratama, M. G. (2025). *PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP HASIL KEMAMPUAN PASSING SEPAKBOLA PADA SISWA SMAN 6 KARAWANG.* Universitas Singaperbangsa Karawang .
- Mardain, A., Said, H., & Ruslan. (2025). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN MINI SOCCER. *Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 2(1), 79-88.
- Mardhiyah Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>

- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Novela Ferdiansyah, N., Novita Sari, Z., & Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, D. (n.d.). *Pengembangan Variasi Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola dengan Model Teaching Game For Understanding (TGfU) pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumberpucung Berbasis E-Modul*. <https://doi.org/10.37058/sport>
- Olahraga, J. P., Kesehatan, D., Maya, P., Christina, S., & Hartati, Y. (n.d.). *GAMBARAN TINGKAT KERJASAMA SISWA DALAM PERMAINAN BOLA BAKAR*. Retrieved <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Olahraga, J. P., Motivasi, M., Lompat, B., Mujriah, J., & Susilawati, I. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding*.
- Pedagogik Olahraga, J., Puji Lestari, S., Ahmad Haffyandi, R., Pendidikan Jasmani, S., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Lambung Mangkurat, U., & Selatan, K. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PADA GERAK DASAR BERGULING*.
- PERKENALAN Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Meneliti pengaruh model Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap motivasi dan waktu belajar akademik dalam pendidikan jasmani.* (2024). [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5\(1\).16176](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5(1).16176)
- Permatasari, P. S. D. A., & Wibowo, S. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK Ditinjau dari Gender, Aktivitas Fisik, dan Status Gizi. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(2), 460–471. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8820>
- Pramadani, T., & Sari, D. M. (2021). Penilaian Kemampuan Passing Sepak Bola Melalui Observasi Penilaian Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola SD Negeri 107826 Pematang Sijonam Kecamatan Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(1), 33-39.
- Pramudita, F. F., Sumpena, A., & Martini, T. (2025). Pengaruh Permainan Pengajaran untuk Pemahaman (TGfU) Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Keterampilan Siswa Keterampilan Kognitif dalam

- Pendidikan Jasmani di SMK Merdeka Bandung. *Jurnal Manajemen Olahraga Indonesia*, 5(4), 897-908. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/ijsm/>
- Pristillia, F., & Hanafi, M. (2025). PERAN PENDIDIKAN JASMANI DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS SISWA DI ERA DIGITAL: STUDI LITERATUR. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(4), 8922-8931. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Rahmadhea, S. (2025). Penerapan Model TGfU (Teaching Games for Understanding) dalam Pendidikan Jasmani. *JPKO Jurnal Pendidikan Dan Keplatihan Olahraga*, 3.
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). DESAIN PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78-87. <https://doi.org/10.37755/jsm.v17i2.1771>
- Segara Wicaksana, B., Nugroho, S., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang Abstract, F. (n.d.). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Passing Sepakbola SMAN 1 Telukjambe Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2022(23), 19–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7384578>
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA, BANDUNG.
- Sumarno, S., Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Learning Innovation through Teaching Game for Understanding (TGfU) Model to Prepare Physical Education Learning Strategy Skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692>
- Wang, B., Wan, B., Chen, S., Zhang, Y., Bai, X., Xiao, W., Tang, C., & Long, B. (2024). A Systematic review of the factors that affect soccer players' short-passing ability—based on the Loughborough Soccer Passing Test. *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s13102-024-00880-y>
- Zultaniah, A. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS BULUTANGKIS SISWA SMA NEGERI 3 TAKALAR.*