



## **EFEKTIVITAS MODEL PERMAINAN TARGET BERBASIS *GOAL ORIENTATION* PADA PENDIDIKAN JASMANI**

Irma Nuriawati<sup>1</sup>, Suroto<sup>2</sup>, Abdul Rachman Syam Tuasikal<sup>3</sup>, Setyorini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Magister Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya  
[irmanuriawati@mhs.unesa.ac.id](mailto:irmanuriawati@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Kebutuhan belajar siswa tercermin pada karakteristik masing-masing siswa yang dapat digolongkan berdasarkan *goal orientation*. Untuk itu, proses pembelajaran sebaiknya berasaskan pada usaha pemenuhan kebutuhan belajar siswa. Artikel ini bermaksud menjelaskan efektivitas penerapan model permainan target berbasis *goal orientation*. Alur penelitian pengembangan model *Borg and Gall* digunakan sampai tuntas tetapi isi artikel ini hanya fokus pada tahap uji coba lapangan. Subjek uji coba sebanyak 62 siswa kelas VII. TEOSQ digunakan untuk menentukan *goal orientation*, FCE digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, dan *pretest-posttest* menggunakan hasil belajar. Analisis data menggunakan deskriptif statistik, *Wilcoxon* dipilih berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berdasarkan FCE masuk kategori baik sekali. Penerapan model pembelajaran memberikan dampak peningkatan hasil belajar secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya untuk kelas VII. Untuk penerapan pada kelas lainnya, sebaiknya dilakukan penyesuaian atau pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: efektivitas pembelajaran, kualitas proses dan hasil, model permainan target, *goal orientation*.

### **Abstract**

*Student learning needs are reflected in the characteristics of each student that can be classified based on goal orientation. For this reason, the learning process should be based on efforts to meet student learning needs. This article intends to explain the effectiveness of applying the goal-based target play model. The research flow of the Borg and Gall model development was used thoroughly, but the contents of this article only focus on the field trial stage. The test subjects were 62 students of class VII. TEOSQ is used to determine goal orientation, FCE is used to measure learning effectiveness, and the pretest-posttest processed by using the learning outcomes. Data analysis using descriptive statistics, Wilcoxon was selected based on the results of normality tests using Kolmogorov-Smirnov. The results showed that the effectiveness of learning based on FCE is in the excellent category. The application of learning models has a significant impact on increasing learning outcomes. So it can be concluded that this learning model can be applied in the learning process, especially for class VII. Meanwhile, further adjustments or further developments are needed for application to other classes.*

*Keywords: learning effectiveness, quality of process and product, target game model, goal orientation.*

## PENDAHULUAN

Sudah bukan hal baru lagi apabila pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah hadir untuk mengembangkan potensi siswa pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan (lihat Bailey, 2006; Worrell et al., 2002). Proses pengembangan tersebut dilakukan menggunakan aktivitas fisik yang cenderung memanfaatkan aktivitas permainan dalam pembelajaran. Para peneliti berkeyakinan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas permainan lebih efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar gerak (Song, Harvey, & Smith, 2010) (Mashud, 2020). Bahkan walau para peneliti sepakat bahwa keaktifan siswa bergerak dalam pembelajaran belum cukup mampu memberikan dampak pada kebugaran jasmani (Sallis et al., 1997), hasil penelitian yang lain menyetujui itu tetapi juga meyakini aktivitas bermain memberikan harapan bagi mereka untuk dapat menambah tingkat aktivitas fisik siswa melalui pembelajaran PJOK untuk mencapai rekomendasi tingkat aktivitas fisik (Balan & Shao, 2014; Kirkham-King et al., 2017).

Di sisi lain, pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai aktivitas belajar termasuk dalam model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih meningkatkan keterlibatan siswa, *meaningfull*, dan berorientasi pada tugas (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004). Hal tersebut selaras dengan program pemerintah yang sedang ingin menggeser paradigma pembelajaran di sekolah dari yang *teacher-centered* menjadi *student-centered*, yaitu membuat siswa lebih aktif belajar secara mandiri mencari tahu bukan melulu mendengarkan guru mengajar (Ministry of National Education of Republic of Indonesia, 2016). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah/*scientific* dimana pembelajaran dibiasakan dimulai dari mengamati, menanya, mencoba, menalar dan menyaji, yang lebih dikenal dengan pendekatan ilmiah 5M (Mashud, 2015).

Kemandirian belajar siswa erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam memahami *self-concept* mereka di setiap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dikenal sebagai *academic self-concept* yang diartikan sebagai kesadaran siswa atas kemampuan mereka masing-masing sehingga mereka dapat menentukan kebutuhan belajar mereka untuk terpenuhi selama proses pembelajaran (Szumski & Karwowski, 2019). Artinya, untuk memunculkan proses pembelajaran yang demikian, perlu dibuatkan proses pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk mampu membuat target diri untuk dicapai selama mengikuti proses pembelajaran. *Goal orientation* selanjutnya akan sangat berperan dalam proses siswa mendapatkan target belajar mereka.

*Goal orientation* merupakan satu dasar yang kuat yang dapat menjadi alasan siswa untuk dapat fokus pada tujuan belajar sehingga mereka dapat termotivasi untuk terlibat aktif dalam melaksanakan tugas akademik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa (Schunk, 2012). Kesadaran siswa atas *goal orientation* ini tidak begitu saja muncul pada diri siswa. Perlu usaha guru untuk dapat memberikan lingkungan belajar yang sesuai (*motivational climate*) agar siswa terbiasa membuat target-target mandiri agar mereka terlatih menentukan capaian prestasi masing-masing (Granero-Gallegos et al., 2017). Membentuk *motivational climate* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan aktivitas bermain. Penelitian menunjukkan bahwa, dengan aktivitas bermain motivasi siswa dapat meningkat dikarenakan lingkungan belajar yang dirasa sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkan (McNeill & Fry, 2011). Sayangnya, kondisi *goal orientation* ini tidak stabil dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar (Gano-Overway & Ewing, 2004). Untuk itu, kesesuaian lingkungan belajar sangat mungkin dapat memengaruhi *goal orientation* siswa yang selanjutnya dapat memengaruhi kepercayaan diri, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Costa, Hirota, & Marco, 2015). Sehingga sangat perlu dikembangkan sebuah model permainan yang cocok untuk kondisi siswa sesuai dengan tipe *goal orientation*

mereka agar kondisinya stabil sehingga keberlangsungan belajar mereka dapat terjamin.

Pengembangan model permainan yang diyakini sesuai untuk membentuk lingkungan belajar berorientasi pada *goal orientation* adalah yang dikembangkan sesuai dengan tipe *goal orientation*. Secara umum tipe *goal orientation* dibagi menjadi dua yaitu *ego orientation* dan *task involving* (Slavin, 2009) yang dalam kaitannya *motivational climate* memiliki kesamaan dengan *performance and mastery type*. Untuk itu, arah pengembangan yang dilakukan selanjutnya adalah membuat model permainan yang dikhususkan pada karakteristik tipe *goal orientation* yang dimiliki oleh siswa. Permainan berbasis *performance* diberikan kepada siswa yang cenderung memiliki tipe *performance* sedangkan permainan *mastery* diberikan kepada siswa yang cenderung memiliki tipe *mastery*.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan untuk membuat model permainan target berbasis *goal orientation* adalah penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall* (Borg & Gall, 1983). Tahapan penelitian sudah dilaksanakan sampai pada tahap ketiga untuk membuat rancangan model permainan target berbasis *goal orientation*. Akan tetapi, artikel ini hanya akan fokus pada hasil uji coba pada tahap tiga untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran dan dampak penerapan model permainan target berbasis *goal orientation* dalam pembelajaran PJOK untuk materi permainan bola besar. Desain ujicoba ini menggunakan *one group pretets-posttest design* yang diberlakukan pada hasil belajar siswa. Sedangkan proses pembelajaran dievaluasi menggunakan angket yang diisi oleh siswa setiap pembelajaran dilaksanakan.

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Populasi penelitian ini sebanyak 391 siswa yang masuk dalam 12 kelas. Pemilihan sampel dilaksanakan menggunakan *purposive sampling* kemudian *random sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih kelas

dengan kecenderungan karakteristik *goal orientation*. Dari dua belas kelas yang ada, siswa mengisi *Task and Ego Orientation in Sport Questionnaire* (TEOSQ), dengan hasil seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Karakteristik kelas berdasarkan TEOSQ.

No.	Kelas	N	Goal orientation Dominan
1	VII-A	30	Performance
2	VII-B	32	Mastery
3	VII-C	33	Mastery
4	VII-D	32	Mastery
5	VII-E	33	Performance
6	VII-F	35	Mastery
7	VII-G	35	Mastery
8	VII-H	32	Mastery
9	VII-I	33	Mastery
10	VII-J	34	Mastery
11	VII-K	30	Mastery
12	VII-L	32	Mastery
Total	VII	391	

Berdasarkan hasil pengukuran *goal orientation* maka dipilih kelas secara *random* untuk mendapatkan jenis permainan sesuai dengan kecenderungan *goal orientation*. Hasil pemilihan secara acak didapat dua kelas yang terpilih yaitu kelas VII-A (30 siswa) berkarakteristik *performance* dan kelas VII-B (32 siswa) berkarakteristik *mastery*.

## Instrumentasi

Terdapat empat instrumen yang digunakan, yaitu TEOSQ, FCE, hasil belajar ranah pengetahuan, dan hasil belajar ranah keterampilan. TEOSQ telah dinyatakan valid dan reliabel (Castillo et al., 2010), digunakan untuk mengukur karakteristik kelas *goal orientation*, yaitu *performance* atau *mastery*. Angket FCE telah dinyatakan valid dan reliabel (Hasegawa, Takahashi, Urai, & Matsumoto, 1995) untuk mengukur efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan empat komponen, yaitu hasil, motivasi, metode, dan kerjasama (Suroto, 2005). Angket FCE diisi

oleh siswa sesaat setelah pembelajaran selesai. Hasil belajar pada ranah pengetahuan diukur menggunakan tes pengetahuan bersifat objektif. Sedangkan hasil belajar pada ranah keterampilan untuk materi sepak bola menggunakan protokol tes *shooting* sepak bola dengan validitas sebesar 0.661 dan reliabilitas sebesar 0.610 (Riadi, 2015). Sedangkan untuk materi bola basket, diukur menggunakan protokol tes *shooting* bola basket yang diadopsi dari hasil modifikasi *American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance* (AAHPERD) (Wahidijanto, 2011).

### Prosedur

Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan berdasarkan hasil pengembangan model permainan target. Pengembangan model permainan yang menjadi dasar pengembangan RPP telah divalidasi oleh dua ahli yaitu Prof. Dr. M.E. Winarno dari Universitas Negeri Malang (nilai= 84.6%, baik sekali) dan Dr. Wahyu Indra Bayu dari Universitas Sriwijaya (nilai= 91.8%, baik sekali).

Sebelum pelaksanaan ujicoba, seluruh siswa mengisi TEOSQ untuk menentukan karakteristik *goal orientation*. Setelah itu maka didapatkan kelas yang akan mendapatkan model permainan sesuai dengan karakteristik kelas. Selanjutnya pelaksanaan penelitian menggunakan alur *one group pretest-posttest design* (lihat tabel 2).

*Pretest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan

keterampilan sebelum siswa mendapatkan *treatment*. *Treatment* dilakukan berdasarkan materi dan tipe *goal orientation* yang dimiliki kelas. *Posttest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan setelah siswa mendapatkan *treatment*. Pelaksanaan *treatment* dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sesuai dengan perencanaan dalam silabus yang sah dalam sekolah tempat penelitian.

Angket FCE diisi pada setiap pelaksanaan *treatment*. Siswa mengisi angket FCE sesaat setelah pembelajaran selesai. Sehingga akan terdapat dua kelompok data FCE sesuai dengan jumlah pertemuan.

### Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, dan uji beda hasil belajar saat *pretest* dan *posttest* menggunakan *Wilcoxon* pada distribusi yang tidak normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Disajikan dua data penelitian hasil analisis, yaitu data efektivitas pembelajaran berdasarkan angket FCE dan dampak penerapan model permainan target berbasis *goal orientation* terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data dari angket FCE dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Ilustrasi *One Group Pretest-Posttest Design*

	Kelas	<i>Pretest</i> $O_1$	<i>Treatment</i> $X_1$	<i>Posttest</i> $O_2$
Dua kelas dipilih secara <i>random sampling</i> berdasarkan angket TEOSQ	VII-A ( <i>Performance</i> )	(Tes pengetahuan dan keterampilan: <i>shooting</i> sepakbola)	(Model permainan <i>target games</i> berbasis <i>goal orientation</i> pada kelas <i>performance</i> )	(Tes pengetahuan dan keterampilan: <i>shooting</i> sepakbola)
	VII-B ( <i>Mastery</i> )	(Tes pengetahuan dan keterampilan: <i>shooting</i> bola basket)	(Model permainan <i>target games</i> berbasis <i>goal orientation</i> pada kelas <i>mastery</i> )	(Tes pengetahuan dan keterampilan: <i>shooting</i> bola basket)

Tabel 2. Efektivitas Proses Pembelajaran Berdasarkan Angket FCE

	Komponen Angket FCE	Kelas Performance	Kelas Mastery	Total
Hasil	N	2.76	2.78	2.77
	Kat.	BS	BS	BS
Motivasi	N	2.86	2.96	2.91
	Kat.	B	B	B
Metode	N	2.55	2.78	2.67
	Kat.	S	B	B
Kerjasama	N	2.78	2.81	2.79
	Kat.	B	B	B
Total	N	2.74	2.83	2.78
	Kat.	B	BS	BS

**Catatan:** S= sedang; B= baik; BS= Baik Sekali; N= Nilai; dan Kat.= Kategori. Rentang nilai angket FCE= 1-3.

Nilai efektivitas proses pembelajaran pada kelas *performance* sebesar 2.74 masuk dalam kategori baik. Nilai komponen hasil sebesar 2.76 masuk dalam kategori baik sekali. Nilai komponen motivasi sebesar 2.86 masuk dalam kategori baik. Nilai komponen metode sebesar 2.55 masuk dalam kategori sedang. Nilai komponen kerjasama sebesar 2.78 masuk dalam kategori baik.

Nilai efektivitas proses pembelajaran pada kelas *mastery* sebesar 2.83 masuk dalam kategori baik sekali. Nilai komponen hasil sebesar 2.78 masuk dalam kategori baik sekali. Nilai komponen motivasi sebesar 2.96 masuk dalam kategori baik. Nilai komponen metode sebesar 2.78 masuk dalam kategori baik. Nilai komponen kerjasama sebesar 2.81 masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan kualitas dua kelas tersebut efektivitas pembelajaran total dapat dihitung. Nilai total efektivitas pembelajaran berdasarkan angket FCE sebesar 2.78 masuk dalam kategori baik sekali.

Hasil analisis berikutnya adalah analisis hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Proses analisis dilakukan mulai

dari uji normalitas dan uji beda. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* seperti pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Ranah	Test	Kolmogorov-Smirnov	
			Statistic	Sig.
Mastery	Pengetahuan	Pre	0.259	0.000
		Post	0.275	0.000
	Keterampilan	Pre	0.286	0.000
		Post	0.181	0.014
Performance	Pengetahuan	Pre	0.223	0.001
		Post	0.370	0.000
	Keterampilan	Pre	0.261	0.000
		Post	0.215	0.001

Berdasarkan nilai  $sig.<0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa bentuk distribusi data hasil belajar siswa tidak normal. Untuk itu, analisis uji beda nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa menggunakan tes *Wilcoxon*.

Tabel 4. Deskriptif Statistik dan Hasil Uji Beda Nilai *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan *Wilcoxon Test*

Kelas	Ranah	Test	N	Minimum	Maximum	Mean	SD	Z	Sig
Mastery	Pengetahuan	Pretest	32	20	60	40.6	17.2	5.121	0.000
		Posttest	32	40	100	68.1	26.3		
	Keterampilan	Pretest	32	0	9	1.75	2.57	3.470	0.001
		Posttest	32	0	10	3.84	3.51		
Performance	Pengetahuan	Pretest	30	20	80	45.3	23.4	3.811	0.000
		Posttest	30	40	80	68.0	16.3		
	Keterampilan	Pretest	30	0	5	1.73	1.60	4.268	0.000
		Posttest	30	0	5	3.27	1.41		

**Catatan:** N= jumlah siswa; SD= standar deviasi; Z= nilai *Wilcoxon*

Berdasarkan tes *Wilcoxon* dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada kelas *mastery* meningkat secara signifikan baik pada ranah pengetahuan ( $Z= 5.121, p<0.05$ ) maupun pada ranah keterampilan ( $Z= 3.470, p<0.05$ ). Hal yang sama juga terjadi pada kelas *performance*, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan baik pada ranah pengetahuan ( $Z= 3.811, p<0.05$ ) maupun pada ranah keterampilan ( $Z= 4.268, p<0.05$ ).

### Pembahasan

Tolok ukur untuk menentukan efektivitas pembelajaran dalam artikel ini berdasarkan kualitas pembelajaran berdasarkan proses dan hasil (Rink, 1993). Paling tidak ada tiga rumusan yang perlu diperhatikan dalam menentukan efektivitas pembelajaran PJOK, yaitu bagaimana guru mengajar?, bagaimana siswa belajar?, dan apa yang telah dicapai oleh siswa setelah belajar? (Suroto, 2017). Untuk itu, penggunaan angket FCE dan hasil belajar siswa dirasa cukup untuk menjadi tolak ukur efektivitas penerapan permainan target berbasis *goal orientation* hasil dari pengembangan yang dilakukan.

Untuk menjawab rumusan yang pertama, yaitu bagaimana guru mengajar siswa? Perlu ditelaah model pembelajaran yang diterapkan. Sesuai dengan hasil validasi oleh para ahli, model pembelajaran yang menerapkan model permainan target berbasis *goal orientation* sudah memenuhi syarat. Sesuai dengan peraturan yang berlaku, pengembangan model permainan diadaptasikan ke dalam proses pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti, dan

penutup (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 2016). Pendahuluan diisi dengan aktivitas manajemen, apersepsi, menyampaikan tujuan dan ruang lingkup materi, dan pemanasan. Penerapan permainan berbasis *goal orientation* masuk dalam kegiatan inti. Penutup diisi dengan aktivitas refleksi, evaluasi, dan apresiasi (lihat tabel 5).

Rumusan yang kedua, yaitu bagaimana siswa belajar? Terjawab melalui hasil analisis angket FCE yang diisi oleh siswa. Data yang berasal dari siswa dianggap paling objektif dalam menentukan kualitas proses pembelajaran. Mereka adalah subjek yang merasakan langsung proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk itu, tidak berlebihan jika angket FCE ini dianggap instrumen ampuh dalam menentukan kualitas proses pembelajaran (Suroto & Takahashi, 2005). Berdasarkan hasil analisis data angket FCE, kualitas proses pembelajaran masuk dalam kategori baik sekali. Nilai yang dicapai merupakan bukti bahwa model permainan yang diterapkan telah mencapai tingkat paling tinggi dalam kategori FCE (Suroto, 2005). Selain itu, dari sisi evaluasi proses pembelajaran berdasarkan pendapat siswa, nilai yang dicapai sudah pada taraf yang layak (Prakoso, 2015). Dengan capaian nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa model permainan target berbasis *goal orientation* ini sudah layak diterapkan kepada siswa, khususnya pada siswa kelas VII.

Tabel 5. Implementasi Model Permainan Target Berbasis *Goal Orientation* ke dalam Proses Pembelajaran

<b>Persiapan Sebelum Pembelajaran</b>	
1.	Menentukan klasifikasi kelas pembelajaran berdasarkan dominan <i>goal orientation</i> ( <i>mastery</i> dan <i>performane goal</i> )
2.	Menyiapkan hasil penilaian awal kemampuan siswa
3.	Mengkaji ulang pengetahuan guru dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran bola besar yang akan disampaikan
4.	Menyiapkan perangkat pembelajaran
5.	Menyiapkan lapangan dan alat pembelajaran
<b>Pelaksanaan Pembelajaran</b>	
1.	Kegiatan Pendahuluan
	a. Presensi
	b. Apersepsi
	c. Menyampaikan ruang lingkup materi dan tujuan
	d. Pemanasan berkaitan dengan materi
2.	Kegiatan Inti
	a. Pemberian tugas gerak model permainan target games berbasis <i>goal oreintation</i> ( <i>mastery</i> atau <i>performance goal</i> )
	b. Memonitor jalannya pembelajaran
	c. Evaluasi tugas gerak
3.	Kegiatan Penutup
	a. Refleksi pengalaman belajar
	b. Evaluasi umum dan kesimpulan terhadap proses dan hasil
	c. Apresiasi
<b>Evaluasi Pembelajaran</b>	
1.	Penilaian hasil pembelajaran
2.	Melihat indikator keterampilan belajar
3.	Berdiskusi antara peneliti dan guru

Rumusan yang ketiga, yaitu apa yang telah dicapai oleh siswa setelah belajar? Dapat dijawab dari hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan hasil analisis data, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa, pemberian proses pembelajaran yang menerapkan model permainan target berbasis *goal orientation* sukses berhasil membawa perubahan pada diri siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru sukses memainkan perannya sebagai agen perubah untuk siswa menjadi lebih baik (Suroto, 2008). Selain itu, untuk menentukan sebuah proses pembelajaran itu cocok diterapkan pada siswa, salah satu tandanya adalah dapat mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suroto et al., 2007). Selain itu, pembelajaran PJOK yang berkualitas memiliki kemampuan untuk membantu perkembangan siswa terutama pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap

(Worrell et al., 2002). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan target berbasis *goal orientation* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan untuk guru dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar.

## KESIMPULAN

Model permainan berbasis target *goal orientation* telah dinyatakan valid oleh validator, maka penerapan di lapangan perlu dilakukan untuk menguji efektivitasnya. Hasil ujicoba lapangan berdasarkan pendapat siswa dapat membuktikan bahwa penerapan model permainan target berbasis *goal orientation* mencapai efektivitas pada kategori baik sekali. Artinya, dari sisi proses pembelajaran, produk hasil pengembangan telah layak digunakan. Selanjutnya, berdasarkan hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan belajar siswa, peningkatan terjadi secara signifikan. Hal ini terjadi pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Artinya, kelayakan model permainan target berbasis *goal orientation* telah

dibuktikan dengan cara dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara signifikan. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa permainan target berbasis *goal orientation* layak diterapkan dalam pembelajaran PJOK di kelas VII ditinjau dari kualitas proses dan hasil.

## SARAN

Walau bagaimanapun hasil ujicoba telah membuktikan kelayakan produk dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK, tetapi perlu dilakukan penyesuaian lebih lanjut apabila akan diterapkan pada subjek lain, apalagi pada tingkat kelas yang berbeda. Hal tersebut disebabkan oleh keluasan subjek ujicoba yang terbatas pada satu sekolah yang belum mencakup pada berbagai karakteristik sekolah dan siswa lebih luas. Kondisi tersebut disadari menjadi keterbatasan yang dimiliki oleh penelitian ini. Untuk itu, penelitian dan pengembangan lebih lanjut pada topik yang sama dapat dilakukan untuk berbagai karakteristik dan keperluan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *The Journal of School Health*, 76(8), 397.
- Balan, V., & Shaao, M. (2014). Study on Improving the Specific Content of Teaching Physical Education Classes through Movement Games in Primary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 117, 173–178. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.197>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York, NY, US: Longman.
- Castillo, I., Tomás, I., Balaguer, I., Fonseca, A. M., Dias, C., & Duda, J. L. (2010). The task and ego orientation in sport questionnaire: Testing for measurement invariance and latent mean differences in Spanish and Portuguese adolescents. *International Journal of Testing*, 10, 21–32. <https://doi.org/10.1080/15305050903352107>
- Costa, C. E. S. da, Hirota, V. B., & Marco, A. de. (2015). *Motivational Goals Orientation in Physical Education Classes of Elementary Education*.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning: Theoretical and Pedagogical Considerations. *Quest*, 56(2), 226–240.
- Gano-Overway, L. A., & Ewing, M. E. (2004). A longitudinal perspective of the relationship between perceived motivational climate, goal orientations, and strategy use. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 75(3), 315–325. <https://doi.org/10.1080/02701367.2004.10609163>
- Granero-Gallegos, A., Gómez-López, M., Rodríguez-Suárez, N., Arturo Abralde, J., Alesi, M., & Bianco, A. (2017). Importance of the motivational climate in goal, enjoyment, and the causes of success in handball players. *Frontiers in Psychology*, 8(DEC). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02081>
- HASEGAWA, E., TAKAHASHI, T., URAI, T., & MATSUMOTO, T. (1995). Development of an Instrument for Formative Evaluation and Its Diagnostic Standard of Physical Education Class in Elementary School. *Japanese Journal of Sport Education Studies*, 14(2), 91–101. <https://doi.org/10.7219/jjses.14.91>
- Kirkham-King, M., Brusseau, T. A., Hannon, J. C., Castelli, D. M., Hilton, K., & Burns, R. D. (2017). Elementary physical education: A focus on fitness activities and smaller class sizes are associated with higher levels of physical activity. *Preventive Medicine Reports*, 8, 135–139. <https://doi.org/10.1016/J.PMEDR.2017.09.007>
- Mashud, M. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Era Abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–196.
- Mashud, M. (2020). *The Learning*

- Effectiveness of Basic Throwing Movement Through Playing Approach*. 407(Sbicsse 2019), 23–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.007>
- McNeill, M. C., & Fry, J. M. (2011). Motivational Climate in Games Concept Lessons. *Journal and Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(1).
- Ministry of National Education of Republic of Indonesia. (2016). *Panduan Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama* (1st ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. , (2016).
- Prakoso, B. B. (2015). Upaya Peningkatan Kualitas Proses Belajar Mengajar PJOK melalui Evaluasi Diri Guru. *Optimalisasi Hasil-Hasil Penelitian Dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan*, (64), 510–523. Makassar.
- Riadi, A. (2015). *Pengaruh Latihan Barrier Hops terhadap Prestasi Shooting Peserta Siswa Ekstrakurikuler Sepakbola SMPN 10 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Rink, J. E. (1993). *Teaching Physical Education for Learning* (Second). Mosby Inc.
- Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Alcaraz, J. E., Kolody, B., Faucette, N., & Hovell, M. F. (1997). The effects of a 2-year physical education program (SPARK) on physical activity and fitness in elementary school students. *American Journal of Public Health*, 87(8), 1328–1334. <https://doi.org/10.2105/AJPH.87.8.1328>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston, MA: Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2009). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Delapan*. Jakarta: Indeks.
- Song, Y., Harvey, S., & Smith, M. (2010). Physical Activity and Lesson Context Relationships in Tactical Games Lessons. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87(S2). [https://doi.org/10.1016/S1470-2045\(17\)30641-1](https://doi.org/10.1016/S1470-2045(17)30641-1)
- Suroto. (2005). *Examining the Relationship Among Studnets' Physical Activity Level, Students' Learning Behaviors, and Students' Formative Class Evaluation During Elementary School Physical Education Classes*. University of Tsukuba.
- Suroto. (2008). Tiga Belas Jurus Mengelola Pembelajaran Penjasorkes sehingga Menarik dan Produktif. *Bugar, Cerdas, Dan Berprestasi Melalui Manajemen Pembelajaran Penjasorkes Yang Professional Di Sekolah*, 1–12. Surabaya.
- Suroto. (2017). Inovation Teaching Method for Physical Education Teacher in Indonesia. *Proceeding 2nd International Conference of Sport Science*, 94–107. Surabaya: Unesa University Press.
- Suroto, Maksum, A., Kartiko, D. C., Nurhayati, F., Subagyo, Priambodo, An., ... Wijaya, M. A. (2007). *Buku Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Inovatif Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan IU-07-1*. Surabaya.
- Suroto, & Takahashi, T. (2005). Students' Physical Activity Level, Students' Learning Behavior, and their Formative Class Evaluation during Fitness Units of Elementary School Physical Education Classes. *International Journal of Sport and Health Science*, 3, 10–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.5432/ijsh.s.3.10>
- Szumski, G., & Karwowski, M. (2019). Exploring the Pygmalion effect: The role of teacher expectations, academic self-concept, and class context in students' math achievement. *Contemporary Educational Psychology*, 59, 101787. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101787>
- Wahidijanto, Y. B. (2011). *Dampak Derajat Kelelahan Tubuh terhadap Keakuratan Shooting Bolabasket Pada Pemain Terlatih dan Pemula*. Universitas Negeri Surabaya.

Worrell, V., Evans-Fletcher, C., & Kovar, S.  
(2002). Assessing the cognitive and  
affective progress of children. *Journal of  
Physical Education, Recreation & Dance  
(JOPERD)*, 73(7), 29.