

TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA FIK UNY TENTANG PERMAINAN INVASI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) PADA TAHUN 2016

Oleh: Fathan Nurcahyo NIP.19820711 200812 1 003 NIDN.0011078202 Hedi Ardiyanto H. NIP.19770218 200801 1 002 NIDN.0018027702

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa mahasiswa yang kurang memahami tentang hakikat dan tujuan permainan invasi dengan pendekatan TGFU. Banyak mahasiswa yang hanya memahami salah satu permainan invasi yang digelutinya saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU pada tahun ajaran 2015-2016.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen dan teknik pengumpulan datanya menggunakan tes pengetahuan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY kampus Wates, Yogyakarta yang mengambil mata kuliah permainan invasi pada tahun ajaran 2015-2016 yang diambil secara *total sampling*, yaitu berjumlah 69 orang mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase yang didasarkan pada norma acuan pedoman penilaian angka patokan (PAN).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa: tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY kampus Wates tentang permainan invasi melalui pendekatan TGFU pada tahun 2016 yaitu berada pada interval skor 0 – 29,99 atau pada kategori “Sangat Rendah (SR)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 30 – 49,99 atau pada kategori “Rendah (R)” sebanyak 0 mahasiswa (0,00%), berada pada interval skor 50 – 69,99 atau pada kategori “Sedang (S)” sebanyak 4 mahasiswa (5,80%), berada pada interval skor 70 – 89,99 atau pada kategori “Tinggi (T)” sebanyak 52 mahasiswa (75,36%) dan berada pada interval skor 90 – 100 atau pada kategori “Sangat Tinggi (ST)” sebanyak 13 mahasiswa (18,84%).

Kata Kunci: *Kata kunci: Tingkat Pengetahuan Mahasiswa, Permainan Invasi, Pendekatan TGFU.*