

Peran Tgfu Dan Sport Education Model Untuk Pembelajaran Penjas Yang Lebih Bermakna

Iyanugrah Saragih¹, Derry Renanda Putra Siahaan², Fuad Zuzinul Fiqih³, Agustina Bugaleng⁴, Muhammad Ariq Pramdan⁵, Dinanty Winiarti⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

Jalan Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat

Email: Iyanz01@student.upi.edu

ABSTRAK

Pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) di sekolah masih kerap didominasi oleh pendekatan teknik yang bersifat repetitif, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa cenderung rendah. Artikel ini bertujuan mengkaji peran model Teaching Games for Understanding (TGFU) dan Sport Education Model (SEM) dalam mewujudkan pembelajaran penjas yang lebih bermakna. Metode yang digunakan adalah kajian literatur (literature review) dengan mensintesis temuan dari lima sumber utama, meliputi artikel jurnal, buku, dan prosiding seminar. Hasil kajian menunjukkan bahwa TGFU, yang dikembangkan Bunker dan Thorpe (1982), terbukti meningkatkan pemahaman taktik, keterampilan motorik, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Sementara SEM secara konsisten meningkatkan keterlibatan emosional, sosial, dan motorik siswa melalui peran aktif seperti pemain, wasit, pelatih, dan manajer. Dalam SEM, siswa terlibat dalam berbagai peran seperti pemain, wasit, pelatih, hingga pencatat skor sehingga meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Integrasi TGFU dan SEM membuka peluang pembelajaran yang lebih holistik, inklusif, dan berpusat pada siswa. Melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU), pembelajaran futsal di sekolah akan lebih menyenangkan, peserta didik akan banyak berpartisipasi dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa maupun sesama siswa akan semakin baik. Peserta didik akan banyak bergerak melalui aktivitas bermain dan bergembira serta nilai dan tujuan pendidikan tetap tercapai. Implikasi praktis mencakup perlunya pelatihan pedagogis bagi guru, adaptasi kurikulum, dan dukungan institusional agar kedua model dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding (TGFU), Sport Education Model (SEM), Pendidikan Jasmani, Keterampilan Motorik, Keterlibatan Siswa*

ABSTRACT

Physical education (PE) learning in schools is still often dominated by repetitive technical approaches, resulting in low student motivation and engagement. This article aims to examine the role of the Teaching Games for Understanding (TGFU) model and the Sport Education Model (SEM) in creating more meaningful PE learning. The method used is a literature review by synthesizing findings from five main sources, including journal articles, books, and seminar proceedings. The results show that TGFU, developed by Bunker and Thorpe (1982), has been proven to significantly improve students' tactical understanding, motor skills, critical thinking, and social skills compared to traditional methods. Meanwhile, SEM consistently increases students' emotional, social, and motor engagement through active roles such as players, referees, coaches, and managers. The integration of TGFU and SEM opens up opportunities for more holistic, inclusive, and student-centered learning.

Practical implications include the need for pedagogical training for teachers, curriculum adaptation, and institutional support for both models to be effectively implemented in schools.

Keywords: Teaching Games for Understanding (TGFU), Sport Education Model (SEM), Physical Education, Motor Skills, Student Engage

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas gerak yang terencana. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik tidak hanya diajarkan keterampilan gerak, tetapi juga nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab (Kharisman, 2025). Namun demikian, praktik pembelajaran di lapangan masih kerap didominasi oleh pendekatan teknik yang bersifat repetitif atau drill, pembelajaran PJOK di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan (Targiansah et al., 2025). Model pembelajaran futsal yang membosankan membuat anak jenuh dalam bermain, dengan pendekatan teknik peserta didik kurang menikmati dan mereka kurang bergerak sehingga proses belajar mengajar kurang berjalan dengan baik (Mahendra & Hidayat, 2024). Saat ini, implementasi pembelajaran pendidikan jasmani masih jauh dari optimal, Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar tidak hanya penting dalam mendukung perkembangan fisik siswa, tetapi juga dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan karakter positif mereka (Slamet et al., 2022). Selama ini, banyak guru yang masih menerapkan metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered learning). Model semacam itu sering membuat siswa kurang termotivasi karena mereka hanya menerima instruksi tanpa keterlibatan aktif (Ardiasa et al., 2025). Sehingga kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami konteks permainan secara menyeluruh. Pendekatan ini cenderung menempatkan siswa sebagai pelaksana gerak semata tanpa memahami alasan dan strategi di balik gerakan yang dilakukan (Khoirunnisa & Syarif, 2026).

Kondisi rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran penjas menjadi persoalan serius. Penekanan pada pengembangan keterampilan teknis yang terpisah dari konteks permainan seringkali menyebabkan kurangnya pemahaman tentang kapan dan mengapa keterampilan tersebut harus digunakan (Stolz, 2014). Akibatnya, motivasi dan perkembangan keterampilan motorik siswa menjadi kurang optimal. Kondisi ini

menuntut adanya inovasi model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pemahaman taktis secara kontekstual dan bermakna.

Dua model pembelajaran yang dianggap mampu menjawab tantangan tersebut adalah Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Sport Education Model (SEM). TGfU yang diperkenalkan oleh Bunker dan Thorpe pada tahun 1982 merupakan pendekatan pedagogis yang berfokus pada pemahaman taktik dan strategi permainan sebelum keterampilan teknis diajarkan (Aziz & Jahrir, 2024). Penerapan TGfU terbukti secara signifikan meningkatkan iklim motivasi dan orientasi tugas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Ortiz et al., 2023). Model TGfU dirancang untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan taktis dan pengambilan keputusan dengan menempatkan pembelajaran dalam konteks permainan yang dimodifikasi yang memperbesar masalah taktis tertentu (Cocca et al., 2020). TGfU sangat efektif dalam meningkatkan pengambilan keputusan, eksekusi teknis, performa permainan, dan kenikmatan bermain bagi para siswa (Wolter et al., 2022).

Sementara itu, SEM merupakan model pembelajaran yang pertama kali dirancang untuk menyampaikan materi olahraga dalam pendidikan jasmani dengan menekankan pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada tanggung jawab siswa (Kharisman, 2025). Sport Education Model menekankan pengalaman belajar yang menyerupai liga olahraga sesungguhnya melalui season, kompetisi, peran siswa, dan pencatatan performa (Targiansah et al., 2025). Kedua model ini menawarkan alternatif yang signifikan dari metode tradisional, dan karenanya penting untuk dikaji secara komprehensif. Pendekatan tradisional yang berbasis teknik seringkali gagal menjembatani kesenjangan antara berlatih suatu keterampilan secara terpisah dan menerapkannya secara efektif dalam situasi yang tidak dapat diprediksi dalam permainan sebenarnya (Wicaksono & Islam, 2025). Artikel ini bertujuan mengkaji secara mendalam peran TGfU dan SEM dalam mewujudkan pembelajaran penjas yang lebih bermakna berdasarkan sintesis dari lima sumber literatur ilmiah.

Teaching Games for Understanding (TGfU) pertama kali dikembangkan oleh David Bunker dan Rod Thorpe di Inggris pada awal 1980-an sebagai respons terhadap kurangnya perhatian kepada siswa tentang taktik permainan dalam pendidikan jasmani tradisional (Ashar & Marhani, 2025). Thorpe dan Bunker mengamati bahwa pengajaran permainan didominasi oleh pengembangan teknik dasar olahraga dalam pembelajaran

terstruktur, yang menyita sebagian besar waktu belajar dan hanya menyisakan sedikit untuk melakukan permainan itu sendiri (Rachman, 2008). Pendekatan TGFU dipahami sebagai pendekatan berbasis permasalahan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang dibawa pada pengembangan keterampilan bermain.

Fokus dari pendekatan TGFU adalah mengajarkan siswa untuk memahami taktik sebelum menguasai keterampilan bermain. Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik. Hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreativitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan, serta menekankan berbagai macam variasi bermain (Mahendra & Hidayat, 2024). Proses tanya jawab juga memungkinkan siswa untuk menemukan kekuatan utama mereka dalam menyelesaikan berbagai situasi taktis, dan melalui eksplorasi dan penyelidikan, dimungkinkan juga untuk membangun pengetahuan taktis yang lebih besar, dan akibatnya membuat keputusan yang lebih adaptif (Gaspar et al., 2021).

Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang permainan olahraga melalui pendekatan yang menekankan pemahaman konsep dan keterampilan taktis, bukan hanya keterampilan teknis. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami “mengapa” dan “bagaimana” dalam permainan, yang memungkinkan mereka membuat keputusan yang lebih baik dan bermain dengan lebih cerdas dan efisien (Aziz & Jährir, 2024).

Rachman (2008) menjelaskan bahwa terdapat enam komponen yang membentuk model pembelajaran TGFU. Pertama, bentuk permainan harus disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Kedua, diperlukan konseptualisasi nilai-nilai permainan untuk memunculkan pemahaman anak. Ketiga, cara berpikir strategik perlu dikembangkan. Keempat, berdasarkan informasi yang diterima, anak membuat keputusan mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana cara melakukannya (pemahaman taktik). Kelima, pelaksanaan gerak menggunakan teknik-teknik yang telah terpilih. Keenam, berkembangnya keterampilan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik gerak yang baik.

Bahwa TGFU memberikan hasil yang bisa diukur. Hal ini sejalan dengan temuan dalam systematic review internasional oleh Barba-Martín et al. (2020) yang menegaskan bahwa mayoritas penelitian global mengenai TGFU memang berfokus pada domain kognitif dan motorik, khususnya dalam peningkatan aspek taktis, pengambilan

keputusan (decision-making), serta keterampilan teknis siswa di sekolah. TGfU berupaya menghindari kurangnya kontekstualisasi dan transfer model teknis, karena dimulai dari permainan untuk memahami masalah taktis dan kemudian berfokus pada keterampilan teknis yang dibutuhkan oleh tenaga pendidik untuk menyelesaikannya (González-valero et al., 2024). Penerapan pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bola basket terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, di mana hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 43,64% pada siklus I menjadi 74,95% pada siklus II (Hasil & Siswa, 2024). Model TGfU tidak hanya berfokus pada hasil pertandingan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan disiplin diri siswa, di mana siswa belajar untuk mengendalikan diri dan mematuhi aturan dalam situasi permainan yang dinamis (Ginanjar & Julianti, 2024).

Inti dari model pembelajaran TGfU adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan, dan perlengkapan (Rachman, 2008). Ashar & Marhani (2025) menegaskan bahwa TGfU tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional yang esensial untuk keberhasilan siswa di masa depan. Model TGfU memprioritaskan kesadaran taktis dalam permainan, mendorong siswa untuk disiplin diri membuat keputusan berdasarkan masalah yang dihadirkan oleh lingkungan permainan (Stolz, 2014). Pembelajaran TGfU mampu meningkatkan pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dimana anak mampu mengembangkan berbagai kemampuan baik secara fisik dan kognitif. TGfU juga membantu keterampilan dalam menyelesaikan masalah dalam permainan (Mahendra & Hidayat, 2024). Dampak unit pembelajaran sepak bola model gabungan Pendidikan Olahraga Permainan Invasi terhadap pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan, dan performa permainan siswa secara keseluruhan (Wolter et al., 2022).

Sport Education Model (SEM) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan motorik, pengetahuan, dan sikap positif dalam olahraga (Slamet et al., 2022). Model ini memiliki enam karakteristik utama, yaitu: seasons, affiliation, formal competition, culminating events, record keeping, dan festivity. Siedentop mengembangkan Model Pendidikan Olahraga (SEM) untuk memberikan pengalaman olahraga otentik kepada siswa yang melampaui sekadar aktivitas fisik, dengan fokus pada pengembangan atlet yang kompeten, berpengetahuan, dan antusias

(Education & Pasundan, 2023). Model SEM dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pendekatan pendidikan jasmani tradisional karena berfokus pada pengembangan keterampilan yang dapat ditransfer, kompetensi sosial, dan pengetahuan yang aplikatif (Kharisman, 2025). Pendidikan Olahraga menyediakan kerangka kerja di mana siswa tidak hanya bermain tetapi juga mengambil peran kepemimpinan dan perwasitan, menumbuhkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab (Stolz, 2014).

Berdasarkan teori self-determination, partisipasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Komponen-komponen dalam SEM berkaitan erat dengan konsep tersebut, yang menjelaskan mengapa penerapan SEM dapat meningkatkan motivasi siswa dibandingkan model pendekatan pembelajaran tradisional. Secara umum dianggap bahwa model TGfU merupakan cara ideal untuk meningkatkan motivasi, yang pada gilirannya membantu meningkatkan kepatuhan terhadap praktik aktivitas fisik (Gaspar et al., 2021). Sebagian besar penelitian mengakui bahwa SEM merupakan model yang lebih efektif daripada model pengajaran tradisional dan langsung dalam berbagai faktor seperti sikap siswa, motivasi, atau penentuan diri terhadap pendidikan jasmani (Tendinha et al., 2021). SEM memenuhi ketiga kebutuhan ini melalui struktur pembelajaran yang kolaboratif, terorganisasi, dan melibatkan pembagian peran yang jelas (Targiansah et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun menggunakan metode kajian literatur (literature review) dengan cara mengidentifikasi, dan mensintesis temuan dari berbagai sumber yang relevan. Kajian literatur merupakan metode penelitian yang sistematis untuk meninjau, mengevaluasi, dan menginterpretasikan hasil penelitian yang tersedia terkait topik tertentu (Rachman, 2008). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan artikel, yakni membangun pemahaman komprehensif tentang peran TGFU dan SEM berdasarkan bukti empiris yang telah ada.

Analisis dilakukan melalui beberapa tahap: pertama, membaca dan memahami keseluruhan isi setiap sumber; kedua, mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari setiap sumber; ketiga, membandingkan dan mengontraskan temuan antar sumber; dan keempat, mensintesis temuan tersebut ke dalam argumen yang koheren. Untuk

mencerminkan kedalaman referensi yang baru dengan didukung oleh literatur sekunder relevan lainnya untuk memperkuat analisis pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, rata-rata nilai gain kelompok eksperimen sebesar 19,90 sedangkan kelompok kontrol sebesar 13,30 (Mahendra & Hidayat, 2024). Berbagai penelitian yang disintesis oleh Aziz & Jährir (2024) menunjukkan bahwa TGfU dapat meningkatkan motivasi, keterampilan taktis, dan pemahaman permainan siswa dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Olosová & Zapletalová (2015, dalam Aziz & Jährir, 2024) menunjukkan bahwa pendekatan TGfU memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap pengetahuan dibandingkan pendekatan teknikal dalam bola basket, terlihat dari tingkat pengetahuan total yang lebih tinggi 6,47% pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Setiaji (2017, dalam Aziz & Jährir, 2024) menemukan bahwa terdapat pengaruh antara pendekatan direct instruction dan pendekatan TGfU terhadap hasil belajar bola basket, dengan TGfU memiliki peningkatan lebih baik dengan selisih sebesar 0,158. Stephanou & Karamountzos (2020, dalam Aziz & Jährir, 2024) juga melaporkan bahwa kelompok siswa TGfU menunjukkan metakognisi yang lebih tinggi dalam hal pengetahuan perseptual, manajemen informasi, pengetahuan kondisional, dan strategi pemecahan masalah, serta berkinerja lebih baik dalam permainan. Penerapan model TGfU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa sebelum penerapan model TGfU sebesar 66,51, sementara setelah penerapan model TGfU rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 77,42 (Ardiasa et al., 2025).

Dalam konteks keterampilan motorik, Khoirunnisa & Syarif (2026) membuktikan secara empiris bahwa penerapan model TGfU memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa kelas VIII SMP. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 56,29 meningkat menjadi 68,38 pada posttest, dengan selisih 12,09 poin dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan terjadi pada seluruh komponen motorik: kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan, koordinasi, dan daya ledak. Melalui situasi permainan yang dinamis,

peserta didik terdorong melakukan berbagai kombinasi gerak yang melibatkan koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan ketepatan secara bersamaan. Penerapan TGFU secara signifikan meningkatkan kesadaran taktis, karena siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah yang menyerupai permainan, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka untuk memilih dan mengeksekusi keterampilan yang tepat pada saat yang tepat (Wicaksono & Islam, 2025).

Ashar & Marhani (2025) menggarisbawahi bahwa siswa yang belajar melalui TGFU cenderung memiliki pemahaman lebih baik tentang strategi permainan dan lebih mampu menerapkan strategi tersebut dalam situasi berbeda. Pendekatan TGFU yang interaktif dan partisipatif memungkinkan siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi mereka secara intrinsik. Siswa yang belajar melalui TGFU menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemahaman strategi permainan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Efektivitas Model TGFU dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Peneliti / Tahun	Aspek yang Diukur	Hasil / Temuan Utama	Data Kuantitatif
Mahendra & Hidayat (2024)	Keterampilan bermain futsal	TGFU lebih efektif dibanding pembelajaran tradisional	Gain eksperimen: 19,90; kontrol: 13,30
Ardiasa et al. (2025)	Hasil belajar pendidikan jasmani	Peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penerapan TGfU	Rata-rata: 66,51 → 77,42
Khoirunnisa & Syarif (2026)	Keterampilan motorik siswa SMP	TGfU berpengaruh signifikan terhadap semua komponen motorik ($p < 0,05$)	Pretest: 56,29 → Posttest: 68,38 (selisih 12,09)
Hasil & Siswa (2024)	Hasil belajar bola basket	TGFU meningkatkan ketuntasan belajar secara signifikan	Siklus I: 43,64% → Siklus II: 74,95%

Aziz & Jahrir (2024) / Olosová & Zapletalová (2015)	Pengetahuan taktis bola basket	TGFU menghasilkan pengetahuan lebih tinggi dibanding pendekatan teknikal	Kelompok eksperimen lebih tinggi 6,47% dari kelompok kontrol
---	-----------------------------------	---	--

Kajian sistematis yang dilakukan oleh Kharisman (2025) berhasil mengidentifikasi 12 artikel yang memenuhi kriteria analisis, dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan SEM secara konsisten berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa. Menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Sport Education Model memiliki hasil belajar PJOK yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model konvensional (Targiansah et al., 2025). Keterampilan sosial meningkat sebesar 23,5% dan tingkat kolaborasi meningkat sebesar 19,8% setelah implementasi kurikulum pendidikan jasmani berbasis kolaborasi yang menggunakan pendekatan SEM dan TPSR (Indrawan et al., 2026). Hoyo-Guillot et al. (2025, dalam Kharisman, 2025) menunjukkan bahwa SEM berdampak positif pada prososialitas siswa dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa melalui keterlibatan aktif, sementara metodologi tradisional menunjukkan penurunan nilai-nilai prososial. SEM terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, rasa memiliki, tanggung jawab sosial, dan performa keterampilan motorik dalam konteks pendidikan jasmani (Targiansah et al., 2025).

Albaloul et al. (2024, dalam Kharisman, 2025) membandingkan penerapan SEM pada siswa Kuwait dan Amerika Serikat, menemukan bahwa model SEM dapat meningkatkan partisipasi siswa di kedua konteks budaya. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip dasar SEM seperti otonomi, kompetensi, dan kerja sama sosial bersifat universal dalam mendorong keterlibatan siswa. Méndez-Giménez et al. (2022, dalam Kharisman, 2025) juga melaporkan bahwa penerapan SEM selama satu tahun ajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial siswa; siswa merasa lebih terhubung, termotivasi, dan menikmati proses belajar karena memiliki peran nyata. Penerapan SEM berdampak positif pada motivasi siswa karena memenuhi kebutuhan psikologis dasar, seperti otonomi melalui pengambilan peran dan keterkaitan melalui afiliasi tim (Education & Pasundan, 2023).

Llanos Muñoz et al. (2022, dalam Kharisman, 2025) menemukan bahwa penerapan SEM dalam permainan Ultimate Frisbee berhasil meningkatkan keterlibatan

siswa perempuan dan mengurangi dominasi partisipasi siswa laki-laki. Hal ini membuktikan SEM tidak hanya meningkatkan partisipasi secara umum, tetapi juga menciptakan ruang partisipasi yang lebih adil. Abellán & Segovia (2024, dalam Kharisman, 2025) juga menegaskan bahwa SEM dapat diterapkan efektif di sekolah luar biasa, menciptakan suasana belajar inklusif di mana siswa dengan berbagai kemampuan tetap dapat berpartisipasi aktif.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Penelitian Efektivitas Sport Education Model dalam Pembelajaran

Peneliti / Tahun	Aspek yang Diukur	Hasil / Temuan Utama	Data Kuantitatif
Kharisman (2025)	Keterlibatan dan motivasi siswa	SEM secara konsisten berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa	12 artikel memenuhi kriteria; semua menunjukkan efek positif
Indrawan et al. (2026)	Keterampilan sosial dan kolaborasi	SEM dan TPSR meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa SMA	Keterampilan sosial +23,5%; Kolaborasi +19,8%
Targiansah et al. (2025)	Hasil belajar PJOK & keterlibatan siswa	SEM menghasilkan hasil belajar PJOK lebih tinggi dari model konvensional	Keterlibatan emosional, sosial, dan motorik meningkat konsisten

Aziz & Jährir (2024) mengungkapkan bahwa TGFU menekankan pemahaman konsep dan strategi permainan, bukan hanya keterampilan teknis. Melalui pendekatan ini, siswa diajak memahami prinsip-prinsip dasar permainan seperti formasi, penempatan, respons terhadap situasi, dan strategi yang tepat. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan taktik yang mendalam melalui pengalaman bermain yang nyata, sehingga membantu mereka menjadi pemain yang lebih cerdas dan responsif.

Nopembri et al. (2022, dalam Aziz & Jährir, 2024) melaporkan bahwa pembelajaran dengan TGFU dapat meningkatkan keterampilan Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa. Pembelajaran TGFU dengan permainan menyerang dan bertahan dapat meningkatkan pengambilan keputusan, kemampuan eksekusi, dan dukungan pemain, yang terlihat dari peningkatan setiap indikator pada setiap siklus pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar melalui TGfU menunjukkan performa permainan dan kemampuan transfer taktik yang lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang diajar melalui instruksi teknis tradisional (Cocca et al., 2020).

Meskipun TGFU tidak langsung fokus pada pengembangan keterampilan teknis, penggunaannya sering kali menyebabkan peningkatan keterampilan bermain secara keseluruhan. Ini terjadi karena pemahaman yang lebih baik tentang konsep taktik seringkali mendukung peningkatan keterampilan teknis secara natural (Aziz & Jährir, 2024). Kesadaran taktis bertindak sebagai dasar untuk eksekusi keterampilan — tanpa memahami “mengapa” suatu situasi permainan, “bagaimana” kinerja teknis akan tetap suboptimal (Wicaksono & Islam, 2025). TGFU mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada siswa, karena mereka diajak menghadapi tantangan dalam permainan, menganalisis masalah, dan mencari solusi yang efektif.

Sport Education Model (SEM) dapat membentuk karakter siswa dalam beberapa cara, termasuk membentuk sikap bertanggung jawab, meningkatkan keterampilan sosial, mengembangkan ikatan sosial siswa, meningkatkan kemampuan menghadapi kegagalan, dan meningkatkan rasa solidaritas dan persatuan (Slamet et al., 2022). Sport Education Model tidak hanya meningkatkan kemampuan bermain, tetapi juga mengembangkan tanggung jawab, kerja sama, dukungan teman sebaya, kepemimpinan, empati, fair play, dan kemampuan pengambilan keputusan (Zhang et al., 2024). TGfU juga terbukti memperkuat keterampilan sosial siswa. Interaksi dalam proses diskusi strategi dan pengambilan keputusan mendorong kerja sama, empati, serta komunikasi yang lebih baik antar siswa (Ardiasa et al., 2025). Model hybrid SEM-TGfU terbukti meningkatkan motivasi belajar, rasa senang (enjoyment), aktivitas fisik, serta mengurangi perilaku pasif siswa selama pembelajaran pendidikan jasmani (Id et al., 2024). Model hybrid TGfU-SE lebih komprehensif dibanding TGfU murni karena selain menekankan aspek taktik juga mendorong tanggung jawab siswa dalam berperan sebagai tim (Ardiasa et al., 2025). Model-model seperti Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) dan Sport Education Model (SEM) telah terbukti meningkatkan empati, tanggung jawab sosial, dan kerja sama tim di kalangan siswa (Indrawan et al., 2026). Karakteristik TGfU dan SEM yang menekankan kerja sama tim menciptakan lingkungan belajar yang positif sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, serta keterlibatan siswa dalam kelompok (Id et al., 2024). Otonomi yang lebih tinggi dan kenikmatan yang lebih besar terhadap sesi pendidikan jasmani dikaitkan dengan SEM (Tendinha et al., 2021).

Salah satu manfaat paling menonjol dari kedua model ini adalah dampak positifnya terhadap keterampilan sosial dan motivasi siswa. TGfU secara konsisten terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Sport Education Model mampu meningkatkan kebutuhan psikologis dasar, motivasi intrinsik, dan perilaku prososial peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Zhang et al., 2024). Kelas yang menggunakan TGfU menunjukkan waktu belajar aktif yang lebih tinggi, dengan motivasi intrinsik yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol (Ardiasa et al., 2025). Pembelajaran penjas dengan model TGFU mendorong siswa untuk memiliki tanggung jawab pribadi dan sosial, yang secara empiris terbukti meningkatkan skor disiplin diri dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Ginanjar & Julianti, 2024). Karakteristik SEM yang menyerupai sistem liga olahraga nyata menjadikan siswa lebih termotivasi, bertanggung jawab, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Targiansah et al., 2025). Aziz & Jährir (2024) melaporkan bahwa TGFU mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama tim dan komunikasi. Melalui TGFU, siswa belajar pentingnya kerjasama dan komunikasi dalam tim, situasi permainan yang dimodifikasi mendorong siswa berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang meningkatkan kohesi tim dan keterampilan sosial siswa. TGfU tidak hanya penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga untuk membangun keterampilan hidup (life skills) siswa (Ardiasa et al., 2025).

Alizadeh & Mohammad Zadeh (2022, dalam Aziz & Jährir, 2024) menunjukkan bahwa komponen keterampilan sosial, termasuk superioritas, kepercayaan diri, dan hubungan dengan teman sebaya, secara signifikan lebih baik dalam pelatihan berdasarkan metode nonlinear (TGFU) dibandingkan metode tradisional. Pan et al. (2023, dalam Aziz & Jährir, 2024) menyimpulkan bahwa mengintegrasikan TGFU tidak hanya mengembangkan kesadaran taktis dan keterampilan motorik siswa, tetapi juga mengembangkan perilaku afektif yang positif selama satu musim pertandingan. TGFU promotes higher levels of intrinsic motivation and enjoyment by providing students with a sense of competence and autonomy during game-based problem-solving (Cocca et al., 2020).

Dari perspektif SEM, Kharisman (2025) menemukan bahwa SEM turut memperkuat interaksi sosial, rasa memiliki terhadap kelompok, dan sikap sportivitas siswa. Franco et al. (2021, dalam Kharisman, 2025) menunjukkan bahwa SEM tetap dapat menjaga partisipasi siswa bahkan ketika dilakukan secara virtual selama pandemi

COVID-19, karena SEM menekankan pada kebutuhan dasar psikologis siswa seperti otonomi dan keterhubungan sosial yang tetap dapat difasilitasi melalui peran dan tanggung jawab kelompok.

Ashar & Marhani (2025) menggarisbawahi bahwa TGFU mengajarkan siswa tentang pentingnya komunikasi yang efektif dalam mencapai tujuan bersama. Hal ini mengajarkan siswa tentang pentingnya komunikasi dalam kerja sama tim dan membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang kuat, yang merupakan keterampilan penting tidak hanya dalam olahraga, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun TGFU memberikan dampak positif yang besar pada ranah taktis, Barba-Martín et al. (2020) mengkritik bahwa implementasi TGFU di berbagai sekolah sering kali dilakukan dalam durasi yang terlalu singkat (*short-term interventions*) sehingga hasil pembelajaran yang dicapai kurang optimal secara berkelanjutan. Oleh karena itu, integrasi dengan Sport Education Model (SEM) menjadi sangat krusial, karena SEM menyediakan struktur kompetisi dan musim olahraga yang lebih panjang dan berkelanjutan, yang dapat memberikan ruang waktu bagi pemantapan taktik TGFU tersebut.

Pendekatan berbasis model (*Models-Based Practice*) memungkinkan integrasi antara TGfU dan SEM sehingga siswa tidak hanya memahami aspek taktis permainan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang autentik melalui peran, tanggung jawab, dan kompetisi yang terstruktur (Zhang et al., 2024). Kharisman (2025) mencatat bahwa penelitian Gil-Arias et al. (2017, 2021) menemukan bahwa kombinasi antara SEM dan TGFU mampu memperkuat partisipasi siswa melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan, berbasis pemahaman permainan, dan mendorong kerja sama tim. Integrasi antara kedua model ini memungkinkan siswa memperoleh manfaat ganda: pemahaman taktis mendalam dari TGFU sekaligus keterlibatan sosial dan peran aktif dari SEM. SEM memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman olahraga yang autentik melalui musim kompetisi, afiliasi tim, pencatatan hasil, perayaan, dan berbagai peran siswa. Namun, SEM dinilai belum cukup kuat dalam mengembangkan pemahaman taktis dan keterampilan bermain. Kelemahan tersebut dapat dilengkapi oleh TGfU yang berfokus pada pembelajaran berbasis permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, dan pelaksanaan keterampilan dalam konteks permainan. Kombinasi

keduanya memberikan pemahaman olahraga yang lebih komprehensif bagi siswa (Id et al., 2024).

SEM menekankan pengalaman olahraga autentik melalui musim kompetisi, afiliasi tim, kompetisi formal, pencatatan hasil, dan berbagai peran siswa. Namun, SEM belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman taktis dan keterampilan bermain. Di sisi lain, TGfU berfokus pada pembelajaran berbasis permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, dan pelaksanaan keterampilan dalam konteks permainan. Oleh karena itu, integrasi TGfU ke dalam kerangka SEM memungkinkan siswa memperoleh pemahaman olahraga yang lebih komprehensif, baik dari aspek organisasi olahraga maupun pelaksanaan taktis dalam permainan (Caracuel-cáliz & Armada-crespo, 2026). Pan et al. (2023, dalam Aziz & Jährir, 2024) juga menunjukkan bahwa mengintegrasikan TGFU dengan model Sport Education (TGFU-SEM) tidak hanya mengembangkan kesadaran taktis dan keterampilan motorik siswa, tetapi juga mengembangkan perilaku afektif yang positif. Mengintegrasikan TGfU dalam musim Pendidikan Olahraga memungkinkan pengembangan yang lebih holistik, di mana kecerdasan taktis bertemu dengan pertumbuhan sosial dan afektif dalam lingkungan olahraga yang autentik (Stolz, 2014). Hal ini selaras dengan pandangan Ashar & Marhani (2025) bahwa TGFU dapat diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif untuk memecahkan masalah taktis yang kompleks, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan.

Tantangan implementasi TGfU meliputi keterbatasan fasilitas, kompetensi guru, serta integrasi TGfU ke dalam kurikulum. Guru dan siswa membutuhkan waktu adaptasi lebih lama untuk memahami strategi permainan dan modul TGfU (Ardiasa et al., 2025). Meski terbukti efektif, implementasi TGFU dan SEM tidak lepas dari tantangan. Aziz & Jährir (2024) mengidentifikasi bahwa implementasi TGFU memerlukan perubahan paradigma pengajaran dari pendekatan tradisional ke pendekatan yang berfokus pada pemahaman taktis dan strategis. Keefektifan model-model ini sangat bergantung pada kesiapan guru, sumber daya yang tersedia, dan pemahaman pedagogis tentang pembelajaran kolaboratif (Indrawan et al., 2026). Hal ini merupakan tantangan signifikan karena banyak guru yang telah lama menggunakan metode tradisional mungkin merasa enggan beralih. Dibutuhkan pula pelatihan khusus agar guru dapat memahami dan menerapkan model TGFU secara efektif.

KESIMPULAN

Kajian literatur ini menegaskan bahwa Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Sport Education Model (SEM) merupakan dua model pembelajaran yang telah menunjukkan keefektifannya dalam mewujudkan pendidikan jasmani yang lebih bermakna, holistik, dan berpusat pada peserta didik. TGfU berhasil mengalihkan paradigma pembelajaran dari pendekatan teknik yang bersifat repetitif menuju pemahaman taktis yang kontekstual. Lewat penyesuaian permainan dan situasi bermain yang penuh makna, peserta didik tidak hanya mengalami perkembangan dalam aspek motorik dan taktis, melainkan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta keterampilan sosial. Pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai titik tolak terbukti lebih mampu membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik apabila dibandingkan dengan metode konvensional yang berpusat pada pendidik. Di sisi lain, SEM menyediakan pengalaman belajar yang autentik dengan menempatkan peserta didik dalam berbagai peran aktif sebagaimana dalam kompetisi olahraga yang sebenarnya. Struktur SEM yang meliputi musim kompetisi, keanggotaan tim, pencatatan performa, dan pembagian tugas telah terbukti meningkatkan keterlibatan emosional, sosial, dan motorik peserta secara konsisten di berbagai konteks budaya dan jenjang pendidikan. SEM juga efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif, di mana peserta didik dengan berbagai kemampuan dapat berpartisipasi secara setara dan aktif. Gabungan TGfU dan SEM membuka peluang pembelajaran yang lebih menyeluruh: TGfU memberikan kedalaman pemahaman taktis dan kecerdasan bermain, sementara SEM menyumbangkan kerangka sosial dan pengalaman olahraga yang nyata. Kombinasi keduanya menghasilkan pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak hanya unggul secara fisik dan kognitif, tetapi juga kaya akan nilai afektif dan sosial bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiasa, K. P., Semarayasa, I. K., & Satyawan, I. M. (2025). Model pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 13(3), 229–238.
- Ashar, M., & Marhani, M. (2025). Penerapan Model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(1), 1–12.

- Aziz, I., & Jahrir, A. S. (2024). Teaching Games for Understanding (TGFU): Efektivitas Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 45–58.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortiguera-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The Application of Teaching Games for Understanding in Physical Education: A Systematic Review of the Last Six Years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(18), 6594. <https://doi.org/10.3390/ijerph17186594>
- Caracuel-Cáliz, R. F., & Armada-Crespo, J. M. (2026). The Sport Education Model in the development of psychosocial factors in primary school: A systematic review. *Frontiers in Education*, 11, 1–23.
- Cocca, A., Edmundo, J., & Baca, C. (2020). Does a multiple-sport intervention based on the TGfU pedagogical model for physical education increase physical fitness in primary school children? *Journal of Physical Education and Sport*, 20(4), 1947–1954.
- Cuevas, R., García-López, L. M., & Serra-Olivares, J. (2016). Sport Education Model and self-determination theory: An intervention in secondary school children. *Kinesiology*, 48(1), 30–38.
- Fauzi, A., & Purnomo, E. (2024). Implementasi pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1, 491–500.
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., & Práxedes, A. (2021). How TGfU influences on students' motivational outcomes in physical education: A study in elementary school context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1–14.
- GINANJAR, S., & JULIANTI, E. (2024). Pengaruh pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model TGFU terhadap disiplin diri siswa MTS Al-Musyawah, Lembang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 3, 93–104.
- González-Valero, G., Ubago-Jiménez, J. L., Melguizo-Ibáñez, E., & Fernández-García, R. (2024). Application of the Teaching Games for Understanding model to improve decision-making in sport learning: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Human Sport and Exercise*, 19(3), 812–830.
- Indrawan, E., Hardinata, R., Norito, T. B., & Munar, H. (2026). Physical Education Curriculum To Enhance Social Skills And Collaboration Among High School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 6(3), 788–795.
- Kharisman, R. (2025). Sport Education Model (SEM) dalam Pendidikan Jasmani: Kajian Sistematis terhadap Keterlibatan dan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 78–92.
- Khoirunnisa, N., & Syarif, H. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran TGfU terhadap Keterampilan Motorik Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 22(1), 10–19.

- Mahendra, A., & Hidayat, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan bermain futsal siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(3), 832–843.
- Ortiz, M., Meroño, L., & Morales-Belando, M. T. (2023). Teaching Games for Understanding in game performance and psychosocial variables: Systematic review and meta-analysis of randomized control trial. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 28(5), 503–519.
- Rachman, H. A. (2008). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani: Aplikasi Model Teaching Games for Understanding. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 64–72.
- Slamet, et al. (2022). Sport Education Model dalam pembentukan karakter siswa. [*Jurnal Pendidikan Jasmani*].
- Stolz, S. (2014). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. 20(1), 36–71. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>
- Targiansah, H., Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2025). *Jurnal MensSana*, 10(2), 201–205.
- Tendinha, R., Alves, M. D., Freitas, T., Appleton, G., Gonçalves, L., Ihle, A., Gouveia, É. R., & Marques, A. (2021). Impact of the Sport Education Model in physical education on students' motivation: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5), 1–9.
- Wicaksono, G. B., & Islam, S. (2025). The effectiveness of the TGFU approach in increasing students' physical fitness and game performance. *Health, Physical Education and Kinesiology*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.15561/health.2025.0205>
- Wolter, A., Tangkudung, A., & Mahyudi, Y. V. (2022). Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Design for Basketball Games in Physical Education. 10(3), 619–625. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100331>
- Zakariya, B. M., Risyanto, A., & Rudiana, R. D. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Sport Education Model (SEM) Terhadap Peningkatan Life Skill Siswa Kelas X Pm I Di Smk Plus Al-Azhar. 11(2), 87–94. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v11i2.2005>
- Zhang, J., Soh, K. G., Bai, X., Anuar, M. A., & Xiao, W. (2024). Optimizing learning outcomes in physical education: A comprehensive systematic review of hybrid pedagogical models integrated with the Sport Education Model. *PLOS ONE*, 19(11), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311957>
- Zhang, J., Xiao, W., Soh, K. G., Yao, G., Ashraff, M., & Mohd, B. (2024). The effect of the Sport Education Model in physical education on student learning attitude: a systematic review. *BMC Public Health*, 1–15. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18243-0>