

Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Pemahaman Bermain

Resti Puspita Ardiani*, Lukmannul Haqim Lubay, Achmad Syakur Fahri

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia

* Correspondence: restipuspitaar29@upi.edu, lukmanlubay@upi.edu, achmadsyakurfahri@upi.edu

Abstract

This study was motivated by students' limited understanding of the basic concepts of futsal, such as passing, kicking, positioning, teamwork, and sportsmanship. This situation highlights the need to implement a more appropriate and effective learning model in physical education. This study aims to determine the effect and level of effectiveness of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model on students' understanding of futsal. The research method used was quantitative with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 17 third- and fourth-grade students in the futsal extracurricular program, selected using purposive sampling. The instrument used was the GPAI (Game Performance Assessment Instrument), which measures seven components of game understanding, while data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, paired-sample t-test, N-Gain Score, and Cohen's d effect size. The results showed an increase in the average score from 15.18 on the pretest to 24.71 on the posttest, a difference of 9.53 points. The paired-sample t-test yielded a p-value of 0.000 (< 0.05), an average N-Gain Score of 0.58 (moderate category), and a Cohen's d effect size of 2.37 (large category). The conclusion of this study is that the TGfU learning model has a significant effect and is highly effective in improving students' understanding of futsal gameplay.

Keywords: Futsal; learning model; physical education; understanding of play; Teaching Games for Understanding (TGfU)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar permainan futsal, seperti mengoper, menendang, menentukan posisi bermain, kerja sama tim, dan sportivitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih tepat dan efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan tingkat efektivitas model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa ekstrakurikuler futsal kelas 3 dan 4 yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah GPAI (Game Performance Assessment Instrument) yang mengukur 7 komponen pemahaman bermain, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, paired sample t-test, N-Gain Score, dan effect size Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari pretest sebesar 15,18 menjadi 24,71 pada posttest dengan selisih 9,53 poin. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), N-Gain Score rata-rata 0,58 (kategori sedang), dan effect size Cohen's d 2,37 (kategori besar). Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan dan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik.

Kata kunci: Futsal; model pembelajaran; pendidikan jasmani; pemahaman bermain; Teaching Games for Understanding (TGfU)

Received: 1 Mei 2026 | Revised: 22, 29 Mei 20256

Accepted: 25 Juni 2026 | Published: 29 Juni 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik melalui aktivitas gerak (Sari et al., 2024). Sebagai proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan menyeluruh dalam kualitas individu, pendidikan jasmani berperan penting dalam membentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Nugraha et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, permainan sepak bola khususnya futsal menjadi salah satu aktivitas yang sangat diminati oleh peserta didik, terutama siswa laki-laki. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT Noor Syams pada kegiatan ekstrakurikuler futsal kelas 3 dan 4, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik cenderung hanya sekedar bermain bola tanpa memahami konsep dasar permainan secara utuh.

Fenomena ini terlihat dari rendahnya pemahaman peserta didik terhadap aspek-aspek fundamental futsal seperti teknik mengoper (*passing*), menendang (*shooting*), penentuan posisi bermain, kerja sama tim, dan sportivitas. Akibatnya, permainan yang berlangsung seringkali diwarnai dengan sikap saling menyalahkan antar pemain, kurangnya koordinasi tim, dan minimnya sikap sportif selama pertandingan. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan penerapan model pembelajaran yang lebih tepat dan efektif dalam konteks pendidikan jasmani, khususnya pada pembelajaran permainan futsal. Model pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung bersifat tradisional dengan penekanan berlebihan pada penguasaan keterampilan teknis secara terpisah (*drill*), tanpa memberikan pemahaman yang memadai tentang konteks permainan secara keseluruhan.

Pendekatan semacam ini terbukti kurang efektif karena peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman taktis dan pengambilan keputusan dalam situasi permainan yang sesungguhnya (Khurrohman et al., 2021). Padahal, pemahaman bermain yang komprehensif sangat esensial bagi perkembangan kemampuan peserta didik dalam menikmati dan berpartisipasi aktif dalam permainan futsal. Salah satu model pembelajaran yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Hismullutfi et al., 2025). Model pembelajaran yang dikembangkan oleh (Bunker & Thorpe, 1982) ini merupakan pendekatan taktis yang menempatkan permainan sebagai fokus utama pembelajaran (Makruf & Nugroho, 2026).

Berbeda dengan pendekatan tradisional yang mengutamakan penguasaan teknik secara terpisah, TGfU menekankan pada pemahaman konsep permainan melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), di mana peserta didik diajak untuk memahami, berpikir kritis, dan mengambil keputusan dalam situasi permainan yang sesungguhnya (Arends, 2008; Memmert & Harvey, 2008). TGfU memiliki enam fase pembelajaran yang saling terintegrasi, yaitu permainan bentuk sederhana (*game form*), apresiasi permainan (*game appreciation*), kesadaran taktis (*tactical awareness*), pengambilan keputusan (*decision making*), pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), dan performa permainan (*game performance*).

Fase-fase ini dirancang secara sistematis untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang "apa", "mengapa", dan "bagaimana" suatu permainan dimainkan secara efektif (Fatthurrohman et al., 2001; Suprijono, 2002). Secara teoretis, efektivitas TGfU dalam

meningkatkan pemahaman bermain didasari oleh teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Pendekatan ini juga selaras dengan teori pembelajaran experiential learning yang dikemukakan oleh Kolb, di mana belajar terjadi melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif (Bila et al., 2024).

Dalam konteks TGfU, peserta didik memperoleh pengalaman bermain langsung, merefleksikan strategi dan taktik yang digunakan, mengembangkan pemahaman konseptual tentang permainan, dan menerapkan pemahaman tersebut dalam situasi permainan berikutnya. Melalui siklus ini, peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan pemahaman taktis dan kemampuan pengambilan keputusan yang esensial dalam permainan futsal (Estero et al., 2020). Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas model TGfU dalam konteks pendidikan jasmani. Menurut (Gulo et al., 2025) menemukan bahwa model TGfU lebih efektif dibandingkan pendekatan tradisional dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal siswa.

(Mujriah & Susilawati, 2024). melaporkan bahwa penerapan TGfU berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran lompat jauh. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Heisy, 2023; Hismullutfi et al., 2025) menunjukkan bahwa TGfU efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada permainan bola voli. Penelitian lain oleh (Sobari, 2025) juga membuktikan pengaruh positif model TGfU terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Namun demikian, masih terdapat gap penelitian yang signifikan, di mana sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengukuran keterampilan bermain secara umum atau motivasi belajar, sementara kajian spesifik tentang pengaruh TGfU terhadap pemahaman bermain futsal pada tingkat sekolah dasar dengan menggunakan instrumen yang terstandarisasi seperti GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) masih sangat terbatas.

Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas TGfU dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler, yang justru memiliki fleksibilitas lebih tinggi dalam implementasi model pembelajaran inovatif. Berdasarkan identifikasi masalah, kajian teori, dan telah terhadap penelitian terdahulu, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan penerapan model pembelajaran TGfU dalam pembelajaran futsal difokuskan pada pendekatan taktis berbasis permainan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam situasi permainan nyata. Melalui fase-fase pembelajaran TGfU, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep fundamental permainan futsal, termasuk teknik dasar, strategi permainan, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim.

Pemahaman bermain yang terukur melalui GPAI pada akhirnya akan mencerminkan efektivitas model TGfU dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams? (2) Seberapa besar efektivitas model pembelajaran TGfU dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams? Selanjutnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model

pembelajaran TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams; dan H₁: Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik yang diukur melalui peningkatan skor GPAI (Game Performance Assessment Instrument); (2) Untuk mengukur tingkat efektivitas model pembelajaran TGfU dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik berdasarkan kriteria N-Gain Score. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan jasmani, khususnya terkait penerapan model pembelajaran inovatif dalam konteks ekstrakurikuler, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan proses pembelajaran futsal melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik (Hidayat & Mahendra, 2024). Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain pra-eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini dipilih karena keterbatasan jumlah peserta ekstrakurikuler futsal di SDIT Noor Syams. Meskipun memiliki kelemahan tanpa kelompok kontrol, desain ini tetap dapat memberikan gambaran awal tentang efektivitas model TGfU.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 dan 4 yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SDIT Noor Syams yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi siswa kelas 3 dan 4 yang terdaftar sebagai peserta ekstrakurikuler futsal, memiliki kehadiran minimal 80%, bersedia berpartisipasi aktif dan mendapat izin orang tua, tidak mengikuti latihan futsal di luar ekstrakurikuler. Berdasarkan kriteria tersebut, sampel penelitian berjumlah 17 orang siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan dan *pretest*. Pada tahap ini, peneliti mengajukan izin, mensosialisasikan penelitian, dan melatih 3 orang *rater* selama 3 hari untuk menggunakan instrumen GPAI. *Pretest* dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan peserta bermain futsal 3×8 menit dan dinilai menggunakan GPAI.

Tahap kedua adalah pelaksanaan *treatment* berupa penerapan model TGfU selama 12 pertemuan. Setiap pertemuan mengikuti 6 fase TGfU pendahuluan (10 menit), permainan bentuk sederhana (15 menit), apresiasi permainan dan kesadaran taktis (15 menit), pengambilan keputusan dan pelaksanaan keterampilan (20 menit), permainan penuh (20 menit), dan penutup dan refleksi (10 menit). Materi pembelajaran mencakup pengenalan permainan, *passing*, *shooting*, posisi bermain, kerja sama tim, *cover*, dan permainan penuh. Tahap ketiga adalah *posttest* yang dilaksanakan pada pertemuan ke-13 dengan prosedur yang sama seperti *pretest*. Penilaian tetap dilakukan oleh 3 *rater* yang sama untuk menjaga konsistensi.

Instrumen yang digunakan adalah *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang dikembangkan oleh (Oslin et al., 1998). GPAI mengukur 7 komponen performa permainan futsal *home base, adjust, decision making, skill execution, support, cover, dan guard or mark*. Setiap komponen dinilai dengan skala 1-4, sehingga total skor maksimum 28 dan minimum 7.

Tabel 1. Komponen GPAI

Komponen	Definisi Singkat	Skor Maks
<i>Home base</i>	Kemampuan kembali ke posisi dasar	4
<i>Adjust</i>	Kemampuan menyesuaikan posisi dan pergerakan	4
<i>Decision making</i>	Kemampuan membuat keputusan tepat	4
<i>Skill execution</i>	Kemampuan mengeksekusi keterampilan	4
<i>Support</i>	Kemampuan memberi dukungan kepada rekan	4
<i>Cover</i>	Kemampuan menutup ruang dan membantu pertahanan	4
<i>Guard or mark</i>	Kemampuan menjaga lawan	4
Total		28

Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh 3 orang ahli (dosen PJOK, guru PJOK berpengalaman, dan pelatih futsal bersertifikat). Hasil validasi menunjukkan seluruh komponen GPAI relevan dengan indikator pemahaman bermain futsal dengan nilai CVR > 0.78 untuk setiap komponen. Reliabilitas antar-rater (*inter-rater reliability*) dihitung menggunakan *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) dari penilaian 3 orang *rater*. Hasilnya menunjukkan ICC *pretest* = 0.87 dan ICC *posttest* = 0.89 (kategori baik). Reliabilitas tes-ulang pada 5 siswa di luar sampel menghasilkan korelasi Pearson $r = 0.85$ ($p < 0.05$), menunjukkan reliabilitas tinggi. Untuk meminimalkan pengaruh variabel luar, peneliti melakukan beberapa upaya kontrol perlakuan diberikan oleh peneliti sendiri dengan modul terstandar, durasi dan waktu pelaksanaan yang sama setiap pertemuan (90 menit, Senin-Kamis pukul 15.00-16.30 WIB), penggunaan fasilitas dan peralatan yang sama, peneliti bertindak sebagai pelatih di seluruh sesi, peserta diminta tidak mengikuti latihan di luar ekstrakurikuler, dan pemilihan sampel homogen melalui *purposive sampling*.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, analisis deskriptif untuk mengetahui mean, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Kedua, uji asumsi klasik meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene*. Ketiga, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* dengan kriteria $p < 0.05$ menunjukkan pengaruh signifikan. Keempat, uji efektivitas menggunakan N-Gain Score dengan kriteria > 0.70 (tinggi), 0.30-0.70 (sedang), dan < 0.30 (rendah). Kelima, perhitungan *effect size* Cohen's d dengan kriteria < 0.20 (kecil), 0.20-0.50 (sedang), dan > 0.80 (besar).

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian *pretest* dan *posttest* pada 17 peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SDIT Noor Syams. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik melalui uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-test*, N-Gain Score, dan *effect size* Cohen's d untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap pemahaman bermain futsal. Berikut disajikan hasil analisis secara sistematis. Analisis deskriptif dilakukan untuk

mendeskripsikan data *pretest* dan *posttest* pemahaman bermain futsal yang mencakup nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan rata-rata skor dari 15.18 pada *pretest* menjadi 24.71 pada *posttest* dengan selisih rata-rata sebesar 9.53 poin. Peningkatan ini mengindikasikan adanya dampak positif penerapan model TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik.

Tabel 2. Statistik deskriptif *pretest* dan *posttest*

Statistik	Pretest	Posttest
N	17	17
Mean	15.18	24.71
Median	16	27
Standar Deviasi	3.77	4.35
Nilai Minimum	10	19
Nilai Maksimum	21	30
Selisih Mean	-	+9.53

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0.211 dan *posttest* sebesar 0.187, keduanya > 0.05 . Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik lanjutan.

Tabel 3. Hasil uji normalitas shapiro-wilk

Data	N	Shapiro-Wilk (Sig.)	Keterangan
Pretest	17	0.211	Normal
Posttest	17	0.187	Normal

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene* untuk mengetahui apakah varian data *pretest* dan *posttest* homogen. Hasil uji menunjukkan nilai *Levene statistic* = 0.017 dengan signifikansi $p = 0.897 (> 0.05)$. Hal ini berarti varian kedua kelompok data homogen, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas levne

N	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
34	0.017	1	32	0.897	Homogen

Setelah uji asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan nilai $t = 19.54$ dengan derajat kebebasan (df) = 16 dan nilai signifikansi $p = 0.000 (< 0.05)$. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 9.53 poin dari 15.18 menjadi 24.71. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGfU terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik.

Tabel 5. Hasil uji paired sample t-test

N	Mean Pretest	Mean Posttest	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
17	15.18	24.71	9.53	19.54	16	0.000	Signifikan

Untuk mengetahui tingkat efektivitas model TGfU, dilakukan analisis N-Gain Score dengan kriteria: > 0.70 (tinggi), 0.30-0.70 (sedang), dan < 0.30 (rendah). Hasil analisis menunjukkan rata-rata N-Gain Score sebesar 0.58 yang termasuk kategori sedang. Distribusi N-Gain menunjukkan 15 siswa (88.2%) berada pada kategori sedang, 1 siswa (5.9%) kategori tinggi, dan 1 siswa (5.9%) kategori rendah. Nilai N-Gain terendah 0.21 (S16) dan tertinggi 0.82 (S9). Hal ini menunjukkan model pembelajaran TGfU cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik.

Tabel 6. Hasil uji n-gain score

No	Kode Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	S1	16	27	0.61	Sedang
2	S2	11	22	0.58	Sedang
3	S3	18	29	0.69	Sedang
4	S4	10	19	0.45	Sedang
5	S5	21	30	0.69	Sedang
6	S6	13	22	0.53	Sedang
7	S7	17	27	0.59	Sedang
8	S8	10	19	0.45	Sedang
9	S9	13	27	0.82	Tinggi
10	S10	10	22	0.60	Sedang
11	S11	18	29	0.69	Sedang
12	S12	10	19	0.45	Sedang
13	S13	18	29	0.69	Sedang
14	S14	21	30	0.69	Sedang
15	S15	13	22	0.53	Sedang
16	S16	16	19	0.21	Rendah
17	S17	18	29	0.69	Sedang
Rata-rata				0.58	Sedang
Minimum				0.21	Rendah
Maksimum				0.82	Tinggi

Untuk mengetahui aspek pemahaman bermain mana yang paling meningkat, dilakukan analisis per komponen GPAI. Hasil menunjukkan seluruh 7 komponen mengalami peningkatan, dengan peningkatan tertinggi pada komponen *decision making* (1.76 poin) dan *skill execution* (1.59 poin), sedangkan peningkatan terendah pada komponen *guard or mark* (1.12 poin).

Tabel 7. Analisis per komponen GPAI

Komponen GPAI	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Peningkatan
<i>Home base</i>	2.12	3.47	+1.35
<i>Adjust</i>	2.06	3.41	+1.35
<i>Decision making</i>	2.12	3.88	+1.76
<i>Skill execution</i>	2.18	3.77	+1.59
<i>Support</i>	2.24	3.53	+1.29
<i>Cover</i>	2.29	3.53	+1.24
<i>Guard or mark</i>	2.18	3.30	+1.12
Rata-rata	2.17	3.56	+1.39

Untuk mengetahui besaran pengaruh model TGfU secara praktis, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d = 2.37 yang termasuk kategori efek besar ($d > 0.80$). Hal ini mengindikasikan bahwa model

pembelajaran TGfU memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan pemahaman bermain futsal peserta didik.

Tabel 8. Hasil uji effect size

Pengukuran	Mean	SD	Cohen's d	Kategori
Pretest	15.18	3.77	2.37	Besar
Posttest	24.71	4.35		

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa model pembelajaran TGfU memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman bermain futsal peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 15.18 pada *pretest* menjadi 24.71 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 9.53 poin. Hasil uji *Paired Sample t-test* juga mengkonfirmasi pengaruh signifikan tersebut dengan nilai $p = 0.000 (< 0.05)$.

Peningkatan pemahaman bermain futsal yang terjadi pada peserta didik dapat dijelaskan melalui mekanisme kerja model TGfU yang berpusat pada pendekatan taktis berbasis permainan. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang menekankan latihan teknik secara terpisah (*drill*), model TGfU menempatkan peserta didik dalam situasi permainan yang sesungguhnya sejak awal pembelajaran. Melalui fase-fase TGfU yang sistematis, peserta didik tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan pemahaman taktis, kemampuan pengambilan keputusan, dan kesadaran akan dinamika permainan (Bunker & Thorpe, 1982; Estero et al., 2020).

Fase *game appreciation* dan *tactical awareness* dalam TGfU memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan apa yang terjadi dalam permainan, mengidentifikasi masalah taktis, dan mencari solusi secara kolaboratif. Proses ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial (Arends, 2008). Peserta didik tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman bermain yang bermakna. Hasil analisis per komponen GPAI memperkuat penjelasan ini. Komponen *decision making* mengalami peningkatan tertinggi (1.76 poin), diikuti *skill execution* (1.59 poin).

Peningkatan *decision making* yang tinggi mengindikasikan bahwa peserta didik semakin mampu membuat keputusan tepat dalam permainan, seperti menentukan kapan waktu yang tepat untuk *passing*, *shooting*, atau bergerak ke ruang kosong. Hal ini merupakan inti dari pemahaman bermain yang menjadi tujuan utama model TGfU. Sementara itu, peningkatan *skill execution* menunjukkan bahwa penguasaan teknik juga berkembang seiring dengan pemahaman taktis, sesuai dengan prinsip TGfU bahwa keterampilan teknis diajarkan dalam konteks permainan (Mimmert & Harvey, 2008). Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model TGfU dalam konteks pendidikan jasmani.

(Hidayat & Mahendra, 2024) menemukan bahwa model TGfU lebih efektif dibandingkan pendekatan tradisional dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal siswa. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga pada pemahaman bermain yang lebih komprehensif, termasuk aspek taktis dan pengambilan keputusan.

Tabel 9. Perbandingan dengan penelitian terdahulu

Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
(Hidayat & Mahendra, 2024)	Keterampilan futsal	TGfU lebih efektif dari pendekatan tradisional	Penerapan TGfU pada futsal	Fokus pada keterampilan teknis
(Mujriah & Susilawati, 2024)	Motivasi belajar lompat jauh	TGfU meningkatkan motivasi	Penerapan TGfU dalam PJOK	Cabang olahraga berbeda
(Heisy, 2023)	Pemahaman konsep bermain bola voli	TGfU meningkatkan pemahaman dan motivasi	Fokus pada pemahaman bermain	Cabang olahraga berbeda
(Sobari, 2025)	Keterampilan bulutangkis	TGfU berpengaruh positif	Penerapan TGfU di sekolah dasar	Cabang olahraga berbeda
(Estero et al., 2020)	Performa permainan dan pengetahuan	TGfU meningkatkan performa dan pengetahuan	Penggunaan GPAI sebagai instrumen	Setting penelitian berbeda

Penelitian ini juga memperkuat temuan (Mujriah & Susilawati, 2024) yang menunjukkan bahwa TGfU memberikan kontribusi positif dalam proses pendidikan jasmani, tidak hanya dari aspek kognitif tetapi juga afektif. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada lompat jauh, kesamaan temuan menunjukkan bahwa TGfU memiliki fleksibilitas untuk diterapkan pada berbagai cabang olahraga. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pengukuran pemahaman bermain yang lebih spesifik menggunakan GPAI, serta konteks pelaksanaan pada kegiatan ekstrakurikuler di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga menganalisis peningkatan per komponen GPAI, yang memberikan gambaran lebih rinci tentang aspek pemahaman bermain mana yang paling berkembang setelah intervensi TGfU. Meskipun secara keseluruhan model TGfU terbukti efektif, terdapat variasi peningkatan antar peserta didik. Sebagian besar siswa (88.2%) berada pada kategori sedang dengan N-Gain Score 0.30-0.70, satu siswa (S9) mencapai kategori tinggi dengan N-Gain 0.82, dan satu siswa (S16) berada pada kategori rendah dengan N-Gain 0.21.

Tabel 10. Distribusi kategori N-Gain score

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi (> 0.70)	1	5.9%
Sedang (0.30-0.70)	15	88.2%
Rendah (< 0.30)	1	5.9%

Variasi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, perbedaan kemampuan awal (pretest) peserta didik. Siswa dengan kemampuan awal rendah (skor pretest 10-13) cenderung memiliki ruang peningkatan yang lebih besar dibandingkan siswa dengan kemampuan awal tinggi (skor pretest 21). Kedua, faktor motivasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran juga mempengaruhi hasil yang dicapai. Peserta didik yang lebih aktif dalam diskusi dan refleksi cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Ketiga, faktor

pengalaman bermain futsal sebelumnya turut berkontribusi terhadap kecepatan pemahaman konsep permainan. Siswa S16 yang memiliki N-Gain terendah (0.21) adalah siswa dengan pretest cukup tinggi (16) namun peningkatannya kecil, yang mengindikasikan kemungkinan adanya faktor lain seperti motivasi atau keterlibatan yang perlu dikaji lebih lanjut.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori belajar konstruktivisme dan experiential learning dalam konteks pendidikan jasmani. Model TGfU yang diterapkan dalam penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman bermain langsung efektif dalam mengembangkan pemahaman konseptual, tidak hanya keterampilan teknis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan refleksi atas pengalaman (Azzahra et al., 2025). Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru pendidikan jasmani dan pengelola kegiatan ekstrakurikuler.

Pertama, model TGfU dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman bermain siswa. Pendekatan taktis berbasis permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang permainan. Kedua, guru perlu memperhatikan fase-fase TGfU secara sistematis, terutama fase apresiasi permainan, kesadaran taktis, dan pengambilan keputusan yang sering terabaikan dalam pembelajaran konvensional. Ketiga, kegiatan ekstrakurikuler futsal dapat memanfaatkan model TGfU sebagai pendekatan pelatihan yang mengembangkan pemahaman taktis, tidak hanya keterampilan teknis.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa model pembelajaran TGfU terbukti berpengaruh secara signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams. Peningkatan terjadi pada seluruh komponen GPAI, dengan peningkatan tertinggi pada *decision making* dan *skill execution*. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru melalui analisis per komponen GPAI dan penerapan pada konteks ekstrakurikuler di tingkat sekolah dasar. Meskipun terdapat keterbatasan, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam penerapan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman bermain futsal peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler di SDIT Noor Syams. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor pemahaman bermain dari 15.18 pada *pretest* menjadi 24.71 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 9.53 poin. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p = 0.000 (< 0.05)$, yang mengindikasikan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti model pembelajaran TGfU terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman bermain futsal peserta didik.

Tingkat efektivitas model pembelajaran TGfU berdasarkan analisis N-Gain Score menunjukkan rata-rata sebesar 0.58 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan 15 siswa

(88.2%) berada pada kategori sedang, 1 siswa (5.9%) kategori tinggi, dan 1 siswa (5.9%) kategori rendah. Perhitungan *effect size* Cohen's *d* menghasilkan nilai 2.37 yang termasuk kategori efek besar, menunjukkan bahwa model TGfU memberikan pengaruh yang sangat besar secara praktis terhadap peningkatan pemahaman bermain. Analisis per komponen GPAI menunjukkan peningkatan tertinggi terjadi pada aspek *decision making* (1.76 poin) dan *skill execution* (1.59 poin), yang mengindikasikan bahwa pendekatan taktis berbasis permainan dalam TGfU efektif mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan dan pelaksanaan keterampilan dalam konteks permainan yang sesungguhnya. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori belajar konstruktivisme dan *experiential learning* dalam konteks pendidikan jasmani, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa artikel berjudul “Pengaruh Model Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Pemahaman Bermain Futsal” adalah karya orisinal penulis dan belum pernah diterbitkan di jurnal, prosiding, atau media ilmiah lainnya. Artikel ini juga tidak sedang dalam tahap pengajuan atau evaluasi di jurnal yang lain. Seluruh konten artikel ini dirangkai berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan tetap mematuhi prinsip-prinsip ilmiah dan etika penulisan yang berlaku. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi khusus ditujukan kepada SDIT Noor Syams yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, kepada para peserta yang telah berpartisipasi, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi demi keberhasilan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arends, I. Richard. (2008). *Learning to Teach* (Belajar untuk Mengajar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/4762>
- Bila, S. S., Fitriani, A. D., & Buhori, A. (2024). Pengaruh Model Experiential Learning pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 503-512. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/77087>
- Bunker, D., & Thorpe, R., (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Estero, J. L. A., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of Two TGfU Lessons Period on Game Performance, Knowledge and Psychosocial Variables in Elementary Physical Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 3378. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>

- Fatthurrohman, F., Pupuh, P., Sutikno. S. (2001), *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: CV Maulana.
- Gulo, J. S. P., Aulia, C., Lombu, S., Daviansyah, L., & Zebua, H. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) pada Pembelajaran Bola Basket. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(4), 434-453. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR/article/view/4794>
- Hismullutfi, M., Muhsan, M., & Salabi, M. (2025). Efektivitas Model Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lari Jarak Pendek Siswa Sekolah Dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 12(1), 50-58. <https://e-journal3.undikma.ac.id/index.php/gelora/article/view/15350>
- Heisy, N. Q. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) pada permainan bola voli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, A., & Mahendra, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 832-843. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JUMPER/article/view/2203>
- Khurrohman, M. F, Purwanto, S., Nopembri, S., & Festiawan, R. (2021). Efektivitas Latihan Small-Sided Game Terhadap Peningkatan Keterampilan Dasar Futsal. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6 (2), 211-216. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/36461>
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(2), 220-240. <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/the-game-performance-assessment-instrument-gpai-some-concerns-and/>
- Mujriah, M., & Susilawati, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(4), 194-199. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpo/article/view/1700>
- Makruf, A., & Nugroho, A. W. (2026). Pengembangan Modul Ajar Net Game untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes (PJOK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 22(1), 39-52. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/90137>
- Nugraha, D., Rizali, I., & Santika, B. (2024). Dampak Pendidikan Jasmani Terhadap Literasi dan Kemampuan Kognitif Siswa SD di Era 4.0. *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 4(2), 84-94. <https://doi.org/10.36709/jolympic.v4i2.126>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education*, 17(2), 231-243. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>

Sobari, I. (2025). Pengaruh Model Teaching Game for Understanding (TGFU) terhadap Keterampilan Bermain Bulitangkis di SMPN 1 Cimahi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Suprijono, A. (2002). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.