

Pengaruh Model *Hybrid* TGFU-TPSR terhadap Kreativitas dan Sikap Sportivitas Siswa SD

Moh Said Usman, Agus Mahendra, Wildan Alfia Nugroho*

Program Studi PGSD PENJAS, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Correspondence: saidusman25@upi.edu, agus_mahendra@upi.edu, wildanalfian@upi.edu

Abstract

Physical Education, Sports, and Health instruction in elementary schools still tends to focus on the repetitive mastery of techniques, resulting in suboptimal development of students' creativity and sportsmanship. This study aims to analyze the effect of a hybrid model combining Teaching Games for Understanding (TGFU) and Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) based on invasion games on the creativity and sportsmanship of elementary school students. The method used was an experiment with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 fifth-grade students from Nur El Hikmah Elementary School, selected through purposive sampling. Creativity was measured using the Thinking Creatively in Action and Movement (TCAM) instrument, while sportsmanship was measured using the Multidimensional Sportspersonship Orientation Scale (MSOS). Data were analyzed using a paired-sample t-test. The results showed a significant increase in creativity from 21.80 to 25.83 ($p < 0.05$) and in sportsmanship from 56.73 to 60.30 ($p < 0.05$). In conclusion, the hybrid TGFU and TPSR models based on invasion games are effective in simultaneously enhancing elementary school students' creativity and sportsmanship. This study provides an empirical contribution to the development of an integrated, contextual, and relevant physical education learning model that meets the needs of 21st-century education.

Keyword: TGFU; TPSR; invasion games; creativity; sportsmanship; physical education

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada penguasaan teknik secara berulang, sehingga pengembangan kreativitas dan sikap sportivitas siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model hybrid *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) berbasis permainan invasi terhadap kreativitas dan sikap sportivitas siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari 30 siswa kelas V SD Nur El Hikmah yang dipilih melalui *purposive sampling*. Kreativitas diukur menggunakan instrumen *Thinking Creatively in Action and Movement* (TCAM), sedangkan sportivitas diukur menggunakan *Multidimensional Sportspersonship Orientation Scale* (MSOS). Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas dari 21,80 menjadi 25,83 ($p < 0,05$) dan sportivitas dari 56,73 menjadi 60,30 ($p < 0,05$). Simpulannya, model hybrid TGFU dan TPSR berbasis permainan invasi efektif dalam meningkatkan kreativitas dan sikap sportivitas siswa sekolah dasar secara simultan. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang integratif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21

Kata kunci: TGFU; TPSR; permainan invasi; kreativitas; sportivitas; pendidikan jasmani

Received: 6 Juni 2026 | Revised: 20 Juni, 8, 13, 17 Juli 2026

Accepted: 30 Juli 2025 | Published: 4 Agustus 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, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, kognitif, afektif, dan social (Resita, 2023). Melalui aktivitas gerak yang terencana, pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan motorik, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, serta pembentukan karakter peserta didik (Rusmayani et al., 2025). Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, PJOK diharapkan mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas dan nilai-nilai karakter yang mendukung keberhasilan siswa dalam kehidupan sehari-hari (Mulzaman et al., 2024).

Menurut (Hasanah & Priyantoro, 2019) kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Dalam konteks PJOK, kreativitas tercermin pada kemampuan siswa menemukan berbagai alternatif solusi gerak, menyesuaikan strategi permainan, serta menghasilkan tindakan yang efektif dalam situasi yang berubah-ubah (Hartati et al., 2026). Selain kreativitas, sportivitas juga menjadi nilai fundamental yang harus ditanamkan melalui pembelajaran PJOK. Sportivitas mencakup sikap menghormati aturan, menghargai lawan, menerima hasil permainan secara positif, serta menunjukkan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan orang lain (Purwanto & Yuliawan, 2025).

Namun, berbagai praktik pembelajaran PJOK masih cenderung berfokus pada penguasaan teknik secara berulang sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan nilai-nilai sportivitas belum optimal (Halwani & Setiawan, 2025). Salah satu pendekatan yang dinilai mampu mengembangkan kreativitas siswa adalah Teaching Games for Understanding (TGfU). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas permainan yang mendorong pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara aktif. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGfU dapat meningkatkan kemampuan berpikir taktis, keterlibatan siswa, dan kreativitas dalam pembelajaran PJOK (Haris et al., 2024).

Di sisi lain, Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan tanggung jawab pribadi dan sosial melalui pembentukan sikap hormat, kepedulian, kerja sama, dan kepemimpinan. Penelitian (García-Castejón et al., 2021) menunjukkan bahwa TPSR efektif meningkatkan tanggung jawab sosial, motivasi belajar, dan perilaku positif peserta didik dalam aktivitas olahraga. Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas TGfU maupun TPSR dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran PJOK. (García-Castejón et al., 2021) menemukan bahwa program hybrid TPSR-TGfU mampu meningkatkan tanggung jawab personal dan sosial serta motivasi siswa.

Menurut (Afghani et al., 2025) bahwa model hybrid berbasis permainan dapat meningkatkan pengambilan keputusan dan performa bermain siswa sekolah dasar. Sementara itu, (Khoirunnisa & Syarif, 2026) menunjukkan bahwa TGfU lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman taktis permainan. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan TGfU dan TPSR dalam konteks permainan invasi untuk mengembangkan kreativitas dan sportivitas secara simultan pada siswa

sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek keterampilan permainan, motivasi, atau tanggung jawab sosial secara terpisah sehingga hubungan antara pengembangan kreativitas dan sportivitas melalui model hybrid belum banyak dikaji secara empiris.

Permainan invasi dipilih sebagai konteks pembelajaran karena memiliki karakteristik yang menuntut kerja sama tim, pengambilan keputusan cepat, komunikasi, dan pemecahan masalah secara berkelanjutan. Karakteristik tersebut memberikan peluang yang besar bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menerapkan nilai-nilai sportivitas selama proses pembelajaran berlangsung (Hardiyanto et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan aspek kognitif dan afektif secara seimbang melalui aktivitas permainan yang bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model hybrid Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) berbasis permainan invasi terhadap kreativitas dan sikap sportivitas siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran PJOK yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan gerak, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas dan karakter peserta didik secara terpadu.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model hybrid *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) berbasis permainan invasi terhadap kreativitas dan sikap sportivitas siswa sekolah dasar. Pengukuran dilakukan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* setelah pemberian perlakuan (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SD Nur El Hikmah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian berlangsung selama bulan Maret hingga Mei 2026. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan penerapan model hybrid TGfU dan TPSR berbasis permainan invasi selama 10 kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan pelaksanaan *posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Nur El Hikmah. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena sampel dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang aktif mengikuti pembelajaran PJOK dan berada pada rentang usia perkembangan yang sesuai untuk pengukuran kreativitas dan sportivitas.

Pemilihan siswa kelas V juga didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan memahami aturan permainan dan berinteraksi sosial secara lebih baik dibandingkan kelas yang lebih rendah. Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur tingkat kreativitas dan sikap sportivitas siswa sebelum

perlakuan. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan model hybrid TGFU dan TPSR berbasis permainan invasi selama 10 pertemuan. Dalam pelaksanaannya, model TGFU digunakan untuk mengembangkan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan kreativitas melalui aktivitas permainan, sedangkan model TPSR diterapkan untuk menanamkan tanggung jawab pribadi dan sosial serta sikap sportivitas selama proses pembelajaran.

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, dilakukan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan pada kedua variabel penelitian. Data penelitian diperoleh melalui tes dan angket. Kreativitas siswa diukur menggunakan instrumen *Thinking Creatively in Action and Movement* (TCAM) yang dikembangkan oleh (Torrance, 1981). Tes ini telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya oleh (Zachopoulou et al., 2009) pada 115 anak dengan hasil yang mendukung sifat psikometri yang baik (reliabilitas test-retest ICC 0,91–0,97). Aspek yang diukur dalam tes TCAM disajikan pada tabel 1

Tabel 1. Aktivitas tes *thinking creatively in action and movement*

No.	Aktivitas Tes	Aspek yang Diukur
1	<i>In How Many Ways?</i>	<i>Fluency, Originality</i>
2	<i>Can You Move Like?</i>	<i>Imagination</i>
3	<i>In What Other Ways?</i>	<i>Fluency, Originality</i>
4	<i>What Could This Be?</i>	<i>Fluency, Originality</i>

Sementara itu, sikap sportivitas diukur menggunakan *Multidimensional Sportpersonship Orientation Scale* (MSOS) yang diadaptasi dari Sezen-Balcikanli (2010). Angket ini semula terdiri dari 20 butir dengan 4 dimensi. Sebelum digunakan, instrumen MSOS diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan 14 item pernyataan memenuhi kriteria valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,792 yang mengindikasikan reliabilitas tinggi.

Tabel 2. Skor jawaban angket sikap sportivitas (MSOS)

Kriteria	Skala Penilaian
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen angket sikap sportivitas (MSOS)

Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kepatuhan terhadap Norma Sosial	1 – 4	4
Menghormati Aturan dan Otoritas	5 – 8	4
Komitmen terhadap Tanggung Jawab dalam Olahraga	9 – 10	2
Menghormati Lawan	11 – 14	4
Jumlah		14

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kreativitas dan angket sportivitas pada saat *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 24. Analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada variabel kreativitas dan sportivitas. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka model *hybrid* TGFU dan TPSR dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel yang diteliti.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penerapan model *hybrid* TGFU-TPSR berbasis permainan invasi terhadap kreativitas dan sikap sportivitas siswa SD. Berikut adalah hasil yang diperoleh dalam penelitian eksperimen dan penjelasannya. Hasil uji descriptive statistics disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji descriptive statistics

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Sikap Sportivitas (MSOS)	30	45,00	64,00	56,7333	4,54808	20,685
Posttest Sikap Sportivitas (MSOS)	30	52,00	66,00	60,3000	3,97536	15,803
Pretest Kreativitas (TCAM)	30	16,00	27,00	21,8000	3,03315	9,200
Posttest Kreativitas (TCAM)	30	21,00	32,00	25,8333	2,57419	6,626

Berdasarkan tabel 4. hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada kedua variabel. Skor kreativitas meningkat dari 21,80 menjadi 25,83, sedangkan sikap sportivitas meningkat dari 56,73 menjadi 60,30. Perubahan ini juga disertai dengan penurunan standar deviasi dan varian, serta peningkatan nilai minimal dan maksimal, yang mengindikasikan peningkatan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Selanjutnya, peneliti menyajikan data distribusi frekuensi skor kreativitas pada tabel 5 dan skor sikap sportivitas pada tabel 6.

Tabel 5. Distribusi frekuensi skor kreativitas siswa

Rentang Skor	Frekuensi		Presentase		Peringkat Deskripsi
	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Post-test	
≥ 28	0	0	0%	0%	Sangat Tinggi
25 – 27	0	8	0%	26,7%	Tinggi
20 – 24	12	22	40%	73,3%	Sedang
16 – 19	18	0	60%	0%	Rendah
≤ 15	0	0	0%	0%	Sangat Rendah
Jumlah	30	30	100%	100%	

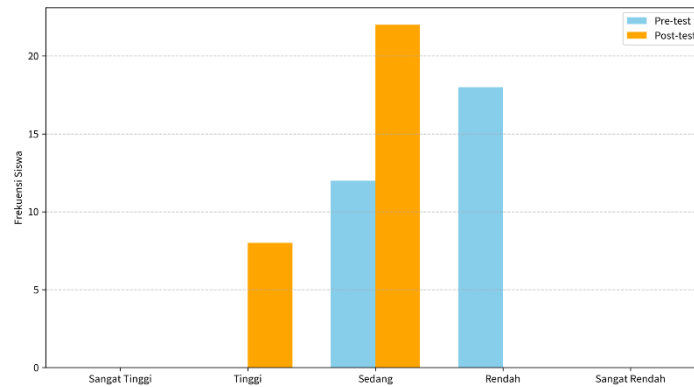


Diagram 1. Frekuensi skor kreativitas siswa

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pre-test kreativitas menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes TCAM, 18 siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 60%, dan 12 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 40%. Tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi sebelum perlakuan. Setelah dilakukan treatment dengan model pembelajaran hybrid TGFU dan TPSR berbasis permainan invasi menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes kreativitas, 22 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 73,3%, dan 8 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 26,7%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat kreativitas siswa.

Tabel 6. Distribusi frekuensi skor sikap sportivitas siswa

Rentang Skor	Frekuensi		Presentase		Peringkat Deskripsi
	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Post-test	
≥ 65	0	0	0%	0%	Sangat Tinggi
60 – 64	2	12	6,7%	40%	Tinggi
53 – 59	18	18	60%	60%	Sedang
47 – 52	10	0	33,3%	0%	Rendah
≤ 46	0	0	0%	0%	Sangat Rendah
Jumlah	30	30	100%	100%	

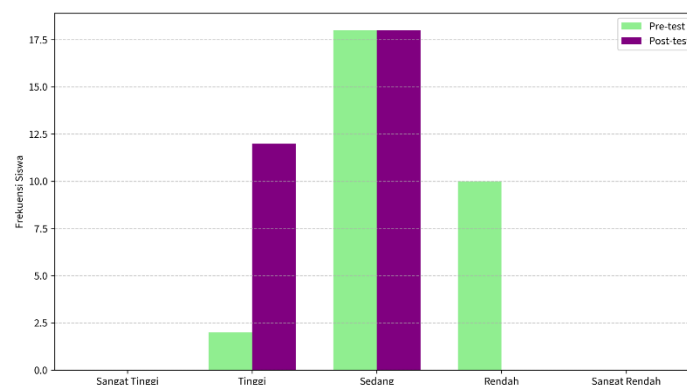


Diagram 2. Frekuensi skor sikap sportivitas siswa

Berdasarkan tabel distribusi diatas pre-test sikap sportivitas, dari 30 siswa terdapat 10 siswa (33,3%) yang berada pada kategori rendah, 18 siswa (60%) pada kategori sedang, dan hanya 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori tinggi. Setelah pemberian perlakuan, distribusi skor mengalami perbaikan yang signifikan. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Sebanyak 12 siswa (40%) berhasil mencapai kategori tinggi, sedangkan 18 siswa (60%) berada pada kategori sedang. Selanjutnya, peneliti menyajikan hasil uji normalitas pada tabel 7.

Tabel 7. Uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Sikap Sportivitas (MSOS)	,107	30	,200*	,959	30	,292
Posttest Sikap Sportivitas (MSOS)	,157	30	,056	,931	30	,053
Pretest Kreativitas (TCAM)	,124	30	,200*	,963	30	,369
Posttest Kreativitas (TCAM)	,128	30	,200*	,968	30	,497

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan *posttest* berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk test* dengan bantuan SPSS versi 24. Analisis Shapiro-Wilk disajikan karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50. Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai Sig. (p-value) untuk seluruh variabel adalah *Pretest* Sikap Sportivitas (MSOS) sebesar 0,292, *posttest* Sikap Sportivitas (MSOS) sebesar 0,053, *pretest* Kreativitas (TCAM) sebesar 0,369, dan *posttest* Kreativitas (TCAM) sebesar 0,497. Karena seluruh nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua variabel berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model hybrid TGFU-TPSR. Hasil uji *paired samples statistics* disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Uji paired samples statistic

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Sikap Sportivitas (MSOS)	56,7333	30	4,54808	,83036
	Posttest Sikap Sportivitas (MSOS)	60,3000	30	3,97536	,72580
Pair 2	Pretest Kreativitas (TCAM)	21,8000	30	3,03315	,55377
	Posttest Kreativitas (TCAM)	25,8333	30	2,57419	,46998

Statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada kedua variabel penelitian setelah diberikan perlakuan model hybrid TGFU-TPSR. Skor sikap sportivitas (MSOS) meningkat dari rata-rata 56,73 pada *pretest* menjadi 60,30 pada *posttest*. Sementara itu, skor kreativitas (TCAM) meningkat dari rata-rata 21,80 pada *pretest* menjadi 25,83 pada *posttest*. Uji paired samples test disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Uji paired samples test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kreativitas (TCAM) - Posttest Kreativitas (TCAM)	-4,03333	2,12511	,38799	-4,82686	-3,23980	-10,395	29	,000
Pair 2	Pretest Sikap Sportivitas (MSOS) - Posttest Sikap Sportivitas (MSOS)	-3,56667	5,77559	1,05447	-5,72331	-1,41002	-3,382	29	,002

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9. paired samples test terhadap *pretest* dan *posttest* kreativitas, diperoleh nilai mean sebesar -4,03333, sedangkan pada *pretest* dan *posttest* sportivitas diperoleh nilai mean sebesar -3,56667. Selanjutnya, nilai std. deviation pada kreativitas sebesar 2,12511 dan pada sportivitas sebesar 5,77559. Kemudian, nilai std. error mean kreativitas mencapai ,38799, sementara std. error mean sportivitas sebesar 1,05447. Pada variabel kreativitas diperoleh nilai t sebesar -10,395 dengan df 29, sedangkan pada variabel sportivitas diperoleh nilai t sebesar -3,382 dengan df 29. Bagian paling penting dalam hasil perhitungan ini adalah nilai sig. (2-tailed), karena menjadi dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya suatu hipotesis penelitian. Mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan sebelumnya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara hasil pengukuran awal *pretest* dengan pengukuran akhir *posttest*. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari $> 0,05$ maka hipotesis ditolak dan menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara pengukuran awal *pretest* dan pengukuran akhir *posttest*. Berdasarkan tabel 6., diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 pada variabel kreativitas, sedangkan pada variabel sportivitas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Karena kedua nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model hybrid TGFU dan TPSR terhadap tingkat kreativitas serta sikap sportivitas siswa kelas V SD.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *hybrid Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) berbasis permainan invasi mampu meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas permainan memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif gerak, menyusun strategi, dan mengambil keputusan secara mandiri dalam situasi permainan. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran yang berorientasi pada latihan teknik secara berulang, yang cenderung membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan ide dan solusi baru dalam permainan.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kreativitas dalam PJOK berkembang ketika siswa diberi ruang untuk berpikir, mencoba, dan mengevaluasi tindakan mereka sendiri selama proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas tersebut tidak terlepas dari karakteristik utama model TGFU yang menempatkan pemahaman taktis sebagai dasar pembelajaran. Melalui permainan invasi yang dimodifikasi, siswa dihadapkan pada berbagai permasalahan permainan yang harus diselesaikan secara langsung di lapangan. Situasi ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif solusi dalam menghadapi suatu masalah.

Temuan ini sejalan dengan konsep kreativitas yang dikemukakan (Guilford, 1986), bahwa kreativitas ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide yang beragam, fleksibel, dan orisinal dalam menghadapi situasi tertentu (Sefrinal et al., 2025). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan (Qohhar & Pazriansyah, 2019) yang menyatakan bahwa TGFU efektif mengembangkan kreativitas melalui pendekatan taktis yang menuntut siswa berpikir aktif selama permainan. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian (Putra et al., 2024) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis TGFU mampu meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa melalui pengalaman bermain yang bermakna.

Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menempatkan permainan sebagai inti proses belajar memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena tidak hanya berfokus pada kreativitas sebagai aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan sikap sportivitas sebagai aspek afektif melalui pendekatan TPSR. Dengan demikian, manfaat pembelajaran tidak hanya terlihat pada kemampuan berpikir siswa, tetapi juga pada perkembangan karakter mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Kontribusi TPSR terhadap peningkatan kreativitas terlihat dari adanya proses refleksi yang dilakukan setelah aktivitas permainan. Pada tahap ini siswa tidak hanya diminta menilai hasil permainan, tetapi juga diajak merefleksikan keputusan, strategi, dan tindakan yang telah dilakukan. Proses reflektif tersebut memungkinkan siswa memahami alasan keberhasilan maupun kegagalan strategi yang digunakan sehingga mendorong munculnya ide-ide baru pada pertemuan berikutnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nurharsono et al., 2023; Ramadhan et al., 2023) yang menunjukkan bahwa TPSR mampu meningkatkan tanggung jawab serta keterampilan sosial siswa melalui kegiatan refleksi yang terstruktur.

Dalam penelitian ini, refleksi tidak hanya berkontribusi terhadap pembentukan karakter, tetapi juga memperkuat proses berpikir kreatif siswa selama pembelajaran. Selain berpengaruh terhadap kreativitas, model hybrid TGFU dan TPSR juga terbukti mampu meningkatkan sikap sportivitas siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai-nilai sportivitas dapat berkembang secara optimal ketika siswa memperoleh pengalaman langsung dalam situasi permainan yang kompetitif namun tetap terkontrol. Melalui aktivitas permainan invasi, siswa belajar menghargai aturan, bekerja sama dalam tim, menerima hasil permainan, dan mengendalikan emosi ketika menghadapi kemenangan maupun kekalahan.

Pengalaman tersebut menjadikan sportivitas tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi juga dipraktikkan secara nyata dalam interaksi sosial selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan sportivitas yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan peran penting

model TPSR dalam pembentukan karakter siswa. Melalui tahapan *respect*, *participation*, *self-direction*, *caring*, dan *transfer*, siswa secara bertahap belajar bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Kegiatan *awareness talk* dan refleksi yang dilakukan secara rutin membantu siswa memahami konsekuensi dari perilaku yang mereka tampilkan selama permainan. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Erwansyah et al., 2025) yang menunjukkan bahwa TPSR efektif meningkatkan tanggung jawab dan sportivitas siswa dalam pembelajaran PJOK.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Elmeiri et al., 2022) yang menjelaskan bahwa implementasi TPSR mampu meningkatkan tanggung jawab sosial peserta didik melalui aktivitas pendidikan jasmani yang terstruktur. Keberhasilan peningkatan sportivitas dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh TPSR, tetapi juga oleh integrasi TGFU dalam konteks permainan invasi. Situasi permainan yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan bersama memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan nilai-nilai sportivitas secara langsung. Dalam kondisi tersebut, siswa belajar bahwa keberhasilan tim tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh sikap saling menghargai dan mendukung antarteman.

Temuan ini memperkuat pandangan (García-Castejón et al., 2021) bahwa integrasi TGFU dan TPSR mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih holistik karena mengembangkan kemampuan bermain sekaligus karakter sosial siswa. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa keunggulan. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji TGFU dan TPSR secara terpisah atau mengombinasikan TGFU dengan model lain seperti penelitian yang dilakukan oleh (Afghani et al., 2025) yang mengombinasikan model TGFU dengan *Sport Education Model* (SEM). Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan TGFU dan TPSR pada pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada keterampilan bermain, motivasi belajar, atau tanggung jawab sosial secara parsial. Penelitian ini memberikan perspektif yang lebih komprehensif dengan mengukur dua variabel yang mewakili dua domain perkembangan berbeda, yaitu kreativitas sebagai aspek kognitif dan sportivitas sebagai aspek afektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model hybrid TGFU dan TPSR berbasis permainan invasi untuk mengembangkan kreativitas dan sportivitas secara simultan pada siswa sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa pengembangan aspek kognitif dan afektif dalam PJOK tidak perlu dilakukan secara terpisah, melainkan dapat diintegrasikan melalui pendekatan pedagogis yang tepat.

Secara empiris, penelitian ini melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji efektivitas TGFU terhadap kreativitas atau TPSR terhadap karakter secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih integratif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Simpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model hybrid *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) berbasis

permainan invasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan sikap sportivitas siswa sekolah dasar. Integrasi kedua model pembelajaran tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan permainan sekaligus mengembangkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan penghargaan terhadap aturan serta orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa model hybrid TGFU dan TPSR dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran PJOK untuk mengembangkan aspek kognitif dan afektif siswa secara terpadu. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol dan jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta durasi perlakuan yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model hybrid TGFU dan TPSR dalam berbagai konteks pembelajaran PJOK.

Pernyataan Penulis

Kami menyatakan bahwa artikel ini adalah hasil karya asli kami, belum pernah dipublikasikan sebelumnya, dan bebas dari konflik kepentingan. Semua data disajikan secara jujur dan objektif. Kami menyetujui publikasi artikel ini di Jurnal Porkes dengan lisensi CC BY-SA 4.0. Seluruh penulis telah berkontribusi dan menyetujui versi final naskah ini.

Daftar Pustaka

- Afghani, A. Al, Budiana, D., & Nugroho, W. A. (2025). Implementasi Hybrid TGFU-Sport Education Model Melalui Permainan Soccer Like Games terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 11(1), 20–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpor/article/view/64819>
- Elmeiri, R., Vai, A., Hidayat, H., Rahmatullah, M. I., & Adila, F. (2022). Implementasi Model Teaching Personal and Social Responsibility (Tpsr) Dalam Pembelajaran Pjok Untuk Menciptakan Rasa Tanggung Jawab Peserta Didik Di Tingkat Sma. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 9(2), 66–75. <https://doi.org/10.46368/jpjk.v9i2.573>
- Erwansyah, R., Vai, A., & Maesaroh, S. (2025). Penerapan Model TPSR pada Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Peserta Didik SMAN 15 Pekanbaru. *Penjaga : Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 70–77. <https://doi.org/10.55933/pjga.v5i2.858>
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (Tpsr) and the teaching games for understanding (tgfu) in physical education and its effects on health: An approach based on mixed methods. *Children*, 8(7), 0–22. <https://doi.org/10.3390/children8070573>
- Guilford, T. (1986). How do "warning colours" work? Conspicuousness may reduce recognition errors in experienced predators. *Animal Behaviour*, 34(1), 286–288. [https://doi.org/10.1016/0003-3472\(86\)90034-5](https://doi.org/10.1016/0003-3472(86)90034-5)

- Halwani, I., & Setiawan, C. (2025). Strategi PJOK untuk Mendorong Kreativitas dan Pembelajaran Bermakna: Tinjauan Literature. *Multilateral Journal*, 1–21. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr/article/view/22869>
- Hardiyanto, L. P., Herpandika, R. P., & Pratama, B. A. (2025). Pengembangan Permainan BOGO (Bola Tangan & Gobak Sodor) untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas di SD Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(2), 372–379. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/article/view/749>
- Haris, I. N., Yulianto, A. G., Risyanto, A., & Rosti. (2024). Education Trend Analysis Use of Physical Education Learning Models : Systematic Literature Review. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 6(1), 1–14. <https://jpoe.stkippasundan.ac.id/index.php/jpoe/article/view/241>
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-72. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/1340>
- Hartati, I. S., SE, S. P., Ansya, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2026). *Guru Inovatif Siswa Kreatif: Menciptakan Siswa Aktif, Adaptif, dan Responsif*. Penerbit KBM Indonesia.
- Khoirunnisa, K., & Syarif, A. (2026). Pengaruh Metode Teaching Game For Understanding (Tgfu) Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa Kelas VIII: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4), 21747-21755. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/5722>
- Mulzaman, A. N., Aziz, M. W., Heryanto, R. M., Putra, R. P., & Hambali, B. (2024). Peran Penting Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Karakter. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 24(2), 21–28. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIS/article/view/3553>
- Nurharsono, T., Rahayu, T., Sulaiman, S., & Hartono, M. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan dengan Pendekatan TPSR Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4666–4676. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.1823>
- Purwanto, J., & Yulawan, D. (2025). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan*, 3(02), 258–269. <https://jurnal.nusantaraspota.com/index.php/ns/article/view/230>
- Putra, D. M., Setyawan, R., & Prasetyo, G. B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGFU Berbasis Permainan Tradisional terhadap Keaktifan Siswa SMP dalam Pembelajaran PJOK. *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(2), 367–372. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/article/view/608>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Ramadhan, F., Rafid Setiawan, D., Kheisya Alea, T., Trisna Rahayu, E., & Suherman, A. (2023). Pengaruh Teaching For Personal And Social Responsibility Model Dalam Pembelajaran Atletik Nomor Lari Estafet SMPN 1 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*, 22(9), 385–391.

<https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7089>

Resita, C. (2023). Pengaruh pendidikan Jasmani Terhadap Fungsi Kognitif dan Capaian Belajar Peserta Didik. *JPKO Jurnal Pendidikan dan Kepratihan Olahraga*, 1(02), 46-52.

<https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/123>

Rusmayani, N. G. A. L., Tumiwa, J., Tazali, I., Suwarma, D. M., Marta, I. A., & Hita, I. P. A. D. (2025). Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Pengembangan Kompetensi Motorik Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11953-11959.

<https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/3909>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sezen-Balcikanli, G. (2010). The Turkish adaptation of multidimensional sportpersonship orientation scale MSOS: A reliability and validity study. *Gazi Journal of Physical Education and Sports Science*, 15(1), 1–10.

<https://dergipark.org.tr/en/pub/gbesbd/article/298100>

Sefrinal, S., Neviyarni, N., Afdal, A., & Handayani, R. (2025). Peranan Kreativitas Dalam Belajar. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(4), 2739-2746.

<https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/1499>

Torrance, E. P. (1981). Creative teaching makes a difference. *Creativity: Its educational implications*, 2, 99-108. <https://doi.org/10.1177/00169862810250020>

Zachopoulou, E., Makri, A., & Pollatou, E. (2009). Evaluation of children's creativity: Psychometric properties of Torrance's "Thinking Creatively in Action and Movement" test. *Early Child Development and Care*, 179(3), 317–328.

<https://doi.org/10.1080/03004430601078669>