



HJSE

Holistic Journal of Sport Education

E-ISSN: 2809-9974

<https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas>

DOI: 10.52434/penjas.v5i2.44012



PENGARUH PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP TINGKAT KERJA SAMA SISWA PADA MATERI SEPAK BOLA

Atha Nafis Salwa^{1*}, Mochamad Ridwan¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Kata Kunci:

Teaching Games for Understanding (TGfU), Kerja sama, Sepak Bola, Siswa Sekolah Dasar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana metodologi *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memengaruhi tingkat kerja sama siswa dengan materi sepak bola dalam pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *quasi eksperiment* dengan rancangan *one group pretest posttest*. Populasi penelitian terdiri dari 93 siswa di kelas V sekolah dasar, dengan sampel berjumlah 23 siswa yang terpilih melalui teknik *purposive sampling*. Perlakuan dilaksanakan selama empat pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit pada setiap pertemuan, meliputi satu kali pretest, dua kali penerapan model TGfU, dan satu kali posttest. Data di kumpulkan melalui angket kerja sama yang telah melalui pengujian instrumen. Berdasarkan hasil pengujian, 34 dari 40 pernyataan dianggap sah atau valid, dan keandalan instrumen tersebut ditemukan berada dalam kategori sangat tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,904. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Menurut hasil penelitian, skor rata-rata kolaborasi siswa meningkat dari 90,48 pada *pretest* menjadi 126,96 pada *posttest*. Uji *Rank Signed Wilcoxon* digunakan untuk menguji hipotesis karena data tersebut tidak sesuai dengan asumsi normalitas, berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($p < 0,05$), dengan *effect size* sebesar 0,88 yang termasuk kategori besar. Hasilnya menunjukkan bahwa model TGfU meningkatkan kerja sama siswa secara signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGfU berkaitan dengan peningkatan kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola di sekolah dasar.

Keywords:

Teaching Games for Understanding (TGfU), Cooperation, Football, Elementary School Students

Abstract

The purpose of this study was to determine how the Teaching Games for Understanding (TGfU) methodology affects the level of student collaboration with soccer material in Physical Education, Sports and Health (PJOK) teaching in elementary schools. This study used a quantitative approach and a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The study population consisted of 93 fifth-grade elementary



school students, with a sample of 23 students selected through a purposive sampling technique. The treatment was carried out for four meetings with a time allocation of 2×35 minutes for each meeting, including one pretest, two applications of the TGfU model, and one posttest. Data were collected through a collaboration questionnaire that had undergone instrument testing. Based on the test results, 34 of 40 statements were considered valid, and the reliability of the instrument was found to be in the very high category with a Cronbach's Alpha value of 0.904. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. According to the results of the study, the average score of student collaboration increased from 90.48 in the pretest to 126.96 in the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test was used to test the hypothesis because the data did not meet the normality assumption, based on the Shapiro-Wilk normality test. The analysis results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 ($p < 0.05$), with an effect size of 0.88, which is categorized as large. The results indicate that the TGfU model significantly improves student cooperation. This finding indicates that the implementation of the TGfU model is related to increased student cooperation in learning Physical Education (PJOK) soccer material in elementary schools.

Diterima: 15 Juni 2026	Disetujui: 23 Juni 2026	Dipublikasikan: 29 Juni 2026
-------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------

Kontribusi Penulis:

A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E - Perolehan pendanaan penelitian.

Korespondensi:

Atha Nafis Salwa

Email: atha.23193@mhs.unesa.ac.id



PENDAHULUAN

Secara spesifik, pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) topik tentang sepak bola, tingkat kerjasama siswa masih tergolong rendah karena kegiatan pembelajaran belum banyak melibatkan interaksi dan kolaborasi antarsiswa, sehingga kemampuan bekerja sama dalam permainan belum berkembang secara maksimal (Berabo et al., 2024). Pembelajaran PJOK seringkali hanya berfokus pada evaluasi fisik dan keterampilan teknis, mengabaikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun (Harahap et al., 2025). Pada proses pembelajaran, guru harus mengajarkan siswa keterampilan gerak dasar, strategi permainan, dan prinsip seperti sportivitas, kejujuran, dan kerja sama (Syarif et al., 2023). Peran guru sangat penting dalam menjaga dan meningkatkan semangat belajar siswa, karena faktor lingkungan mereka dapat mempengaruhi semangat siswa (Suyono, Hasibuan Adil, Ramadhani Nur, 2024). Rendahnya tingkat kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola dapat dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan pembelajaran yang belum secara efektif memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan



kolaborasi antarsiswa selama kegiatan belajar berlangsung. (Susanti et al., 2024). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru PJOK perlu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dan dinamis agar siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas kelompok (Rohmansyah & Hiruntraku, 2022). Upaya tersebut juga dapat memberikan dampak positif dalam membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menguntungkan (Yuningsih, 2023). Namun, dalam pembelajaran sepak bola, siswa sering kali lebih berfokus pada penguasaan keterampilan gerak dasar secara individu dibandingkan dengan kerja sama tim (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Kondisi ini menyebabkan interaksi dan koordinasi antarsiswa menjadi kurang optimal, sehingga kolaborasi dalam permainan tidak berkembang dengan baik dan pelaksanaan permainan menjadi kurang efektif (Ode Adhi Virama & Kendari, 2023).

Metode belajar yang diterapkan dalam penelitian ini digunakan permainan tim untuk pemahaman Team Games for Understanding (TGfU). Penerapan TGfU didasarkan pada versi permainan representatif dan diubah untuk menyederhanakan struktur permainan tanpa menghilangkan esensi taktisnya (Kirk, 2017). Sehingga siswa dapat memahami pola keputusan, membaca situasi permainan, dan menggunakan strategi yang tepat sesuai konteks (Casey & Macphail, 2018). Serta membantu mereka memahami permainan dengan lebih baik (Fernando et al., 2025). TGfU adalah model permainan taktis yang menawarkan pengalaman bermain berbasis konsep untuk meningkatkan kemampuan taktis dan pemahaman yang dibutuhkan kompeten dalam permainan (Ortiz et al., 2023). Metode ini membantu siswa belajar gerak dasar secara terpisah dan memahami alasan taktis di balik setiap keputusan, yang membantu mereka menerapkan strategi permainan secara lebih efektif dan bermakna (Sebila et al., 2020). Dengan mengutamakan pendekatan TGfU memfasilitasi pembelajaran melalui pengalaman langsung yang relevan dengan lingkungan olahraga melalui pembelajaran berbasis permainan. (González-valero et al., 2024). Model ini, dengan pembelajaran konstruktivis, mendorong siswa untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan merenungkan situasi permainan mereka (Wijaya & Ahmad, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fakhori et al., 2022). lebih fokus pada peningkatan keterampilan, sehingga model tersebut dinyatakan efektif berpengaruh pada hasil belajar PJOK. Metode tersebut secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran siswa yang berkaitan dengan sepak bola. Sementara penelitian (Andrianto, 2023). hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Yudha et al., 2017). bertujuan menganalisis metode pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar passing control sepak bola. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran kontrol umpan sepak bola meningkat secara signifikan sebagai hasil dari paradigma pembelajaran TGfU. Kelompok yang menggunakan model TGfU memperoleh rata-rata gain score sebesar 0,37, lebih tinggi dibandingkan

kelompok kontrol sebesar 0,14, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga model TGfU terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi passing control sepak bola.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian sebelumnya, kajian mengenai model pembelajaran TGfU lebih banyak digunakan pada peningkatan hasil belajar, keterampilan bermain sepak bola, kemampuan taktis serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK (González-valero et al., 2024). Sebaliknya, penelitian yang secara khusus menempatkan kemampuan kerja sama sebagai variabel utama untuk menilai efektivitas penerapan TGfU masih belum banyak dilakukan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian karena aspek keterampilan sosial belum memperoleh perhatian yang sama dibandingkan aspek kognitif maupun psikomotor. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada kemampuan kerja sama siswa sebagai luaran utama dari penerapan model TGfU dalam pembelajaran sepak bola. Fokus tersebut dipilih karena kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kompetensi sosial yang penting untuk dikembangkan sejak usia sekolah dasar melalui aktivitas belajar yang melibatkan komunikasi, koordinasi, dan kolaborasi antarsiswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bukti empiris mengenai kontribusi model TGfU dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, sehingga tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar, keterampilan bermain, dan motivasi, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran TGfU dalam pembelajaran PJOK. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif dilaporkan mampu mendukung perkembangan sosial dan afektif siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani (Zhou et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan model pembelajaran TGfU berdampak pada tingkat kerjasama siswa pada materi sepak bola dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, penelitian ini juga meneliti bagaimana penerapan model TGfU dapat membantu siswa belajar lebih banyak bekerja sama, berinteraksi, dan bekerja sama saat bermain sepak bola.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *one group pretest-posttest*. Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), desain ini digunakan untuk membandingkan tingkat kerja sama siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa yang dipilih dari 93 siswa kelas lima sekolah dasar menggunakan teknik *purposive sampling*. Jadwal pembelajaran kelas sesuai untuk penelitian ini dan mencerminkan ciri khas anak-anak kelas lima di sekolah tersebut. Faktor-faktor ini diperhitungkan saat memilih sampel (Lenaini et al., 2021). Untuk

memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam intervensi tanpa adanya perbedaan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, penggunaan seluruh kelas juga mempertimbangkan pertimbangan etis dan implementasi pembelajaran (Campbell et al., 2020).

Studi ini dilakukan selama empat kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan. Pretest diberikan pada sesi pertama. Penerapan TGfU digunakan untuk membahas materi sepak bola selama pertemuan kedua dan ketiga, dan posttest diberikan selama pertemuan keempat. Permainan kecil *small-sided games* 3 vs 3 yang meliputi passing, dribbling, dan shooting digunakan untuk mengajarkan materi tersebut. Penerapan TGfU dalam penelitian ini mengikuti tahapan pembelajaran yang terdiri dari game form, game appreciation, tactical awareness, decision making, skill execution, dan performance. Untuk membantu siswa memahami kondisi permainan, membuat keputusan taktis, dan mengembangkan keterampilan dasar sepak bola secara terintegrasi, tahapan-tahapan ini diterapkan secara berurutan dalam aktivitas permainan (Ortiz et al., 2023). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam pengambilan keputusan, komunikasi, dan kerja sama selama permainan berlangsung.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kerja sama dengan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala ini digunakan untuk menghindari jawaban netral sehingga responden memberikan respons yang lebih tegas (Youn et al., 2017). Pemberian skor dilakukan dengan rentang 4–1 untuk pernyataan positif dan 1–4 untuk pernyataan negatif. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan kajian teori (Casey & Quennerstedt, 2020). mengenai kerja sama dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Indikator kerja sama yang digunakan meliputi komunikasi, tanggung jawab, saling membantu, menghargai teman, dan kerja tim. Indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi 40 butir pernyataan yang disusun sesuai kisi-kisi instrumen. Contoh butir pernyataan sebagai berikut.

Tabel 1
Indikator dan Pernyataan

Indikator	Pernyataan
Komunikasi	Saya berdiskusi dengan rekan satu tim untuk menyusun strategi permainan
Tanggung jawab	Saya melaksanakan tugas dalam permainan sesuai dengan peran yang diberikan kepada saya
Kerja sama	Saya terlibat secara aktif dalam setiap permainan dalam tim

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Uji validitas menggunakan teknik *Product Moment Pearson* dengan kriteria valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji menunjukkan 34 dari 40 butir pernyataan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,904. Menurut kriteria (Taber, 2018). untuk

menafsirkan koefisien reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,904 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasilnya, instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data penelitian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial (Mishra et al., 2019). Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai uji prasyarat (Kim, 2012). Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji *paired sample t-test*. Jika tidak berdistribusi normal, digunakan uji *Wilcoxon signed-rank test*. Selain itu, ukuran efek (*effect size*) dihitung menggunakan nilai $r (Z/\sqrt{N})$ untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model TGfU terhadap peningkatan kerja sama siswa.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kerjasama di sebuah sekolah dasar di Surabaya, siswa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mempelajari sepak bola. Survei yang terdiri dari 34 pertanyaan digunakan untuk mengumpulkan data.

Tabel 2.
Statistik Deskriptif Pretest Posttest.Tingkat Kerjasama.

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	74	106	90,48	9,24
Posttest	23	119	135	126,96	4,92

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kerja sama siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata skor kerjasama siswa sebesar 90,48 dengan standar deviasi 9,24. Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU), terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 126,96 dengan standar deviasi 4,92. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGfU berkontribusi terhadap peningkatan tingkat kerjasama siswa.

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Sig	Keterangan
Pretest	0,303	Normal
Posttest	0,027	Tidak Normal

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,303 ($p > 0,05$) yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan nilai *posttest* sebesar 0,027 ($p < 0,05$) sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk analisis hipotesis.

Tabel 4.
Hasil Wilcoxon Signed Rank Test

Asymp. Sig. (2-tailed)	Z
0,000	- 4.199 ^b

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara tingkat kerja sama siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGfU.

Berdasarkan output uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai Z sebesar - 4.199. *Effect size* dihitung menggunakan rumus :

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}} = \frac{4.199}{23}$$

$$\sqrt{23} = 4.796$$

$$r = \frac{4.199}{4.796} = 0.88$$

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai Z sebesar - 4,199. *Effect size* dihitung menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$. sehingga diperoleh nilai r sebesar 0,88. Nilai tersebut menunjukkan kategori efek besar (*large effect*) yang berarti penerapan TGfU memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kerja sama siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGfU efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa pada pembelajaran PJOK materi sepak bola. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata *pretest* ke *posttest* serta nilai signifikansi uji *Wilcoxon* yang menunjukkan perbedaan bermakna. Nilai *effect size* yang tinggi mengindikasikan bahwa pengaruh perlakuan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis.

PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan kerja sama siswa setelah penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terlihat dari kenaikan skor rata-rata, yaitu dari 90,48 pada *pretest* menjadi 126,96 pada *posttest* dengan selisih 36,48 poin. Perubahan ini menunjukkan bahwa secara nyata siswa mengalami perkembangan kemampuan kolaborasi yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan (Gustian et al., 2024). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa TGfU tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap permainan, tetapi juga mendorong interaksi sosial yang lebih aktif antar siswa selama proses pembelajaran (Iglesias et al., 2023). Melalui pengalaman belajar yang berpusat pada permainan, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan keterampilan sosial, khususnya kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompoknya

kemampuan berkomunikasi, dan interaksi positif dengan teman sebaya (Matsumoto & Kondoh, 2021).

Selain itu, penurunan nilai standar deviasi dari 9,24 menjadi 4,92 menunjukkan bahwa sebaran data menjadi lebih kecil setelah perlakuan diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan kerja sama siswa cenderung lebih seragam, karena siswa dengan kemampuan awal yang lebih rendah juga mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran TGfU. Metode ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. (Pan et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan kesempatan yang relatif merata bagi seluruh siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. (Yang et al., 2021).

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, meskipun penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti aspek hasil belajar dan motivasi, hasil penelitian ini menunjukkan manfaat model TGfU tidak hanya terbatas pada aspek tersebut, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa, merupakan salah satu keterampilan sosial utama dalam PJOK. (Schulze & Huth, 2023).

Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum yang mengalami kenaikan dari 74 menjadi 119. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya memiliki tingkat kerja sama rendah tetap mengalami perkembangan yang cukup besar setelah mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran melalui *small-sided games* (3 vs 3) menuntut setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam komunikasi, koordinasi, dan kerja sama tim secara langsung di dalam permainan. Hasil analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang bermakna antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGfU efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa. Temuan ini diperkuat oleh nilai *effect size* sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori besar, sehingga pengaruh yang dihasilkan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis. (Fernando et al., 2024).

Efektivitas model TGfU pada siswa sekolah dasar dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran yang berbasis permainan nyata. Melalui aktivitas *small-sided games* (3 vs 3), siswa terlibat secara langsung dalam proses komunikasi, koordinasi, serta kolaborasi dalam kelompok. Situasi tersebut mendorong siswa untuk saling membantu, bertukar informasi, dan mengambil keputusan bersama dalam mencapai tujuan permainan. Pengalaman belajar yang bersifat aktif dan kontekstual ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta mendukung pengembangan keterampilan sosial, terutama kemampuan bekerja sama (Zach & Shoval, 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kerja sama siswa tidak hanya didukung oleh konsep teoritis, tetapi juga dibuktikan melalui data empiris berupa peningkatan rata-rata skor, penurunan variasi data, peningkatan nilai

minimum, serta hasil uji statistik yang signifikan dan ukuran efek yang besar (Ortiz et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menunjukkan adanya peningkatan tingkat kerja sama siswa sekolah dasar pada pembelajaran PJOK materi sepak bola. Peningkatan tersebut tercermin dari bertambahnya rata-rata skor kerja sama setelah perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan, serta didukung oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest ($p < 0,05$). Selain itu, nilai *effect size* sebesar 0,88 mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi termasuk dalam kategori pengaruh besar.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TGfU memiliki potensi untuk mendukung pengembangan kemampuan kerja sama siswa melalui aktivitas permainan yang mendorong komunikasi, koordinasi, dan kolaborasi antarsiswa. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa melibatkan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan menerapkan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol agar efektivitas model TGfU dapat diuji secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan sebaik-baiknya. Tak lupa kepada orang tua serta teman-teman atas support dan doa yang beriringan. Terima kasih kepada SD Surabaya dan seluruh staf pengajar yang telah memberikan dukungan dan izin untuk melaksanakan penelitian, serta siswa yang antusias berpartisipasi sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, J. (2023). Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Model on Learning Motivation in Soccer Learning. *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)*, 05, 296–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/respecs.v5i2.6054>
- Berabo, R. H., Rahmat, A., Carsiwan, C., & Nugraha, R. (2024). Systematic Literature Review: Cooperative Learning Model in Physical Education Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10(1), 151. <https://doi.org/10.58258/jime.v10i1.6570>
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Walkem, K., Young, S., & Bywaters, D. (2020).

- Purposive sampling : complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Casey, A., & Macphail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 8989. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429588>
- Casey, A., & Quennerstedt, M. (2020). Cooperative learning in physical education encountering Dewey ' s educational theory. *European Physical Education Review (EPER)*, 26(4), 1023–1037. <https://doi.org/10.1177/1356336X20904075>
- Fakhori, M., Zunairi, R., & Pratama, B. A. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teaching Game For Understanding (TGFU) Materi Sepakbola (Dribble) Kelas V di MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. 6(2), 1359–1368.
- Fernando, R., Putra, E. D., Prayugi, D. I., & Piranda, M. F. (2025). Sosialisasi Model Pembelajaran Tgfu Pada Pembelajaran Permainan Sepakbola Di SMA Olahraga Provinsi Riau. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 164–169. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2365>
- Fernando, R., Zulrafi, Jatra, R., Sasmarianto4, Candra, O., & Permadi, A. A. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran TGFU dalam Meningkatkan Performa Bermain Sepak Bola: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Universitas Islam Riau. *Journal of S.P.O.R.T Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/sport>
- 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. *BMC Psychology*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>
- Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). Effectiveness of Teaching Games for Understanding(TGfU): Using a modified Kastigame to stimulate elementary school students' motor skills. *Indonesian Journal of Physical Education*, 5, 54–63. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5\(1\).16335](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5(1).16335)
- Harahap, G. M., Kurniati, U., Harahap, A., Yunus, F., & Suyono. (2025). Alacrity : Journal Of Education. *Alacrity: Journal Of Education*, 5(1), 23–37.
- Iglesias, D., Fernandez-rio, J., & Rodríguez-gonzález, P. (2023). Cooperative Learning in Physical Education : A Research Overview. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 151, 88–93. [https://doi.org/https://doi.org/10.5672/ apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.09](https://doi.org/https://doi.org/10.5672/ apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.09)
- Kim, H. (2012). Statistical notes for clinical researchers : assessing normal distribution (1). *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 7658(1), 245–248.
- Kirk, D. (2017). Teaching Games in Physical Education: Towards a pedagogical model. *Portuguese Journal of Sport Sciences*, 17. <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.S1A.17>



- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Matsumoto, K., & Kondoh, T. (2021). A study on cooperative learning in an elementary school physical education classes: Focusing on students dialogue. *Journal of Physical Exercise and Sports Science*.
https://doi.org/https://doi.org/10.34611/jpess.26.2_137
- Mishra, P., Pandey, C. M., & Singh, U. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, 22, 67–72.
<https://doi.org/10.4103/aca.ACA>
- Ode Adhi Virama, L., & Kendari, I. (2023). Pengaruh Teaching Game for Understanding (Tgfu) Terhadap Hasil Belajar Permainan Sepak Bola (Studi Dalam Konteks Sekolah Dasar) 1. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 86–92.
- 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. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute*, 10.
- Pan, Y., Huang, C., & Hsu, W. (2023). A comparison of the learning effects between TGfU-SE and TGfU on learning motivation , sport enjoyment , responsibility , and game performance in physical education. *Frontiers in Psychology Educational Psychology*, July. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1165064>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding(TGFU)Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak bola. *Http://Jos.Unsoed.Ac.Id/Index.Php/Paju*, 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Rohmansyah, N. A., & Hiruntraku, A. (2022). Effective learning environments in physical education. *Physical Education Theory and Methodology*, 7989(2020), 79–84. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3s.11>
- Schulze, C., & Huth, M. V. O. N. (2023). Original Article Digital survey to detect factors that determine successful implementation of cooperative learning in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(2), 399–403.
<https://doi.org/10.7752/jpes.2023.02048>
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game for Understanding terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 23–30.
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suyono, Hasibuan Adil, Ramadhani Nur, S. L. (2024). Peran guru olahraga dalam meningkatkan semangat belajar di SDN. 097359 Pondok Baru. *Jurnal Ilmiah PGSD*

FKIP Universitas Mandiri, 10, 701–708.

- Syarif, A., Juwita, D. R., & Wisman, Y. (2023). Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Keterbatasan Prasarana Sarana Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, 14*(2), 338–347. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.240>
- Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach ' s Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education, 48*(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Wijaya, L., & Ahmad, N. (2019). Pengaruh Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket (Studi Peserta Didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *BRAVO'S Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, 07 No. 2*, 77–87. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i2.1325>
- Yang, C., Chen, R., Chen, X., & Lu, K. (2021). The Efficiency of Cooperative Learning in Physical Education on the Learning of Action Skills and Learning Motivation. *Journal of Physical Education and Sport, 12*(October), 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.717528>
- Youn, S., Chyung, Y., Roberts, K., & Hankinson, A. (2017). Evidence-Based Survey Design : The Use of a Midpoint on the Likert Scale Evidence-Based Survey Design : *Performance Improvement, 56*(10), 15–23. <https://doi.org/10.1002/pfi.21727>
- Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Spyanawati, N. L. P. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Teacing Games For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, 8*(2), 1–11.
- Yuningsih, I. (2023). Semangat Belajar Siswa Mi / Sd Dan Pengaruh. *Jurnal PGMI, 6*(1), 11–20.
- Zach, S., & Shoval, E. (2023). Cooperative learning in physical education lessons - literature review. *Frontiers in Education, October*, 1–12. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1273423>
- Zhou, T., Wang, H., & Li, D. (2023). Focusing on the value of cooperative learning in physical education : a bibliometric analysis. *Frontiers in Psychology Educational Psychology, November*, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1300986>