

## **PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SD**

(alya dzofira<sup>1</sup>), (Taopik Hidayat<sup>2</sup>), (Cacih<sup>3</sup>), (Meity Suryandari<sup>4</sup>)

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

Alamat e-mail : ([jopir188@gmail.com](mailto:jopir188@gmail.com)), ([Mochtaupik108@gmail.com](mailto:Mochtaupik108@gmail.com)),  
([cacihaja41@gmail.com](mailto:cacihaja41@gmail.com)), ([meity@iai-alzaytun.ac.id](mailto:meity@iai-alzaytun.ac.id))

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the application of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model in improving fundamental movement skills of elementary school students. The problem underlying this research is the low level of students' basic motor skills due to conventional, teacher-centered learning approaches that lack student engagement and meaningful learning experiences. This study employed a qualitative approach with a library research method by analyzing relevant scientific literature published within the last five years. Data were collected through documentation techniques from books, journal articles, and other academic sources, and analyzed using content analysis methods. The findings indicate that the TGfU model significantly contributes to the improvement of students' fundamental movement skills, including locomotor, non-locomotor, and manipulative skills. In addition, TGfU enhances students' tactical understanding, decision-making ability, motivation, and active participation in learning. The game-based learning approach creates an enjoyable and meaningful learning environment, allowing students to actively engage in physical activities. Therefore, TGfU is considered an effective and innovative learning model that can improve not only motor skills but also cognitive, affective, and social aspects of elementary school students.*

**Keywords:** *Teaching Games for Understanding, fundamental movement skills, physical education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan gerak dasar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) melalui analisis berbagai literatur ilmiah dalam lima tahun terakhir. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dari buku, artikel jurnal, dan sumber akademik lainnya, sedangkan analisis data menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan

bahwa model TGfU mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa yang meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Selain itu, TGfU juga meningkatkan pemahaman taktis, kemampuan pengambilan keputusan, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan dalam TGfU menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa lebih aktif dalam melakukan aktivitas fisik. Dengan demikian, TGfU merupakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar serta aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Teaching Games for Understanding, gerak dasar, pendidikan jasmani

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara menyeluruh. Pada jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran PJOK memiliki peran strategis dalam membangun fondasi keterampilan gerak yang akan memengaruhi aktivitas fisik siswa di masa depan. Gerak dasar (*fundamental movement skills*) seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa sejak dini sebagai prasyarat untuk mengembangkan keterampilan olahraga yang lebih kompleks (Logan et al. 2020).

Namun demikian, berbagai penelitian terbaru menunjukkan

bahwa kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menekankan pada pengulangan teknik tanpa konteks permainan menyebabkan siswa kurang memahami makna gerakan serta kurang termotivasi untuk belajar (Barnett et al. 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran PJOK.

Selain itu, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya aktivitas fisik siswa. Anak-anak saat ini cenderung lebih banyak terlibat dalam aktivitas

sedentari seperti penggunaan gawai dibandingkan aktivitas gerak. Hal ini berimplikasi pada rendahnya tingkat kebugaran jasmani serta keterampilan motorik dasar siswa (World Health Organization 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Model TGfU dikembangkan oleh David Bunker dan Rod Thorpe sebagai alternatif terhadap pembelajaran yang terlalu berorientasi pada teknik. TGfU merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pada pemahaman taktik, pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif siswa dalam situasi permainan. Dalam model ini, siswa diajak untuk memahami konsep permainan terlebih dahulu sebelum mempelajari teknik secara spesifik (Harvey and Jarrett 2021).

Pendekatan TGfU memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran PJOK. Pertama, TGfU mampu meningkatkan pemahaman taktis dan kemampuan pengambilan

keputusan siswa dalam situasi permainan. Kedua, model ini mendorong keterlibatan aktif siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Ketiga, TGfU memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga keterampilan yang diperoleh lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan nyata (Casey and Kirk 2021).

Sejumlah penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penerapan TGfU memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Pramudita et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model TGfU secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, meta-analisis yang dilakukan oleh García-López et al. (2022) menemukan bahwa TGfU memberikan efek positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif, sosial-emosional, dan fisik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Penelitian lain pada konteks sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan TGfU mampu meningkatkan pemahaman

permainan, pengambilan keputusan, serta keterampilan gerak siswa secara signifikan. Kusuma (2023) menemukan bahwa penerapan TGfU pada permainan tradisional dapat meningkatkan pemahaman taktis dan keterampilan bermain siswa SD. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa karena melibatkan aktivitas fisik yang alami, berulang, dan menyenangkan.

Selain meningkatkan aspek kognitif dan psikomotor, TGfU juga berkontribusi dalam pengembangan aspek sosial siswa. Model ini mendorong interaksi, kerja sama, serta komunikasi antar siswa dalam situasi permainan. Dengan demikian, TGfU tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui aktivitas pembelajaran yang kolaboratif dan sportif (Light 2022).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan TGfU sangat relevan dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa

secara aktif. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Meskipun demikian, implementasi TGfU di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya pemahaman guru terhadap model pembelajaran ini, keterbatasan pelatihan, serta kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas penerapan TGfU dalam meningkatkan gerak dasar siswa SD.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penguasaan gerak dasar merupakan aspek penting dalam pembelajaran PJOK yang perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang tepat. Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa melalui aktivitas permainan yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis

penerapan TGfU dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian, analisis, dan sintesis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel jurnal ilmiah, prosiding, dan publikasi akademik lainnya yang relevan dan mutakhir. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, implementasi, serta efektivitas model TGfU dalam pembelajaran PJOK (Zed 2020).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2020–2025) dan memiliki relevansi langsung dengan topik penelitian,

khususnya yang membahas model TGfU dan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku teks, laporan penelitian, serta dokumen lain yang mendukung dan memperkaya pembahasan. Pemilihan sumber data dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan kredibilitas, relevansi, serta kontribusi terhadap topik yang dikaji (Creswell and Creswell 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu dengan menelusuri, membaca, dan mengkaji berbagai literatur yang berkaitan dengan variabel penelitian. Penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan portal jurnal nasional terakreditasi. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi “Teaching Games for Understanding”, “gerak dasar”, “pendidikan jasmani sekolah dasar”, dan “fundamental movement skills”. Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, serta kualitas jurnal untuk memastikan validitas data

yang digunakan dalam penelitian (Snyder 2019).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yaitu metode analisis yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam sumber-sumber literatur. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai temuan dari literatur yang telah dianalisis sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai efektivitas penerapan TGfU dalam meningkatkan gerak dasar siswa (Miles, Huberman, and Saldaña 2020).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan berbagai referensi dari sumber yang berbeda guna memperoleh data yang

konsisten dan dapat dipercaya. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan ulang terhadap sumber-sumber yang digunakan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari literatur yang kredibel dan relevan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Berdasarkan kajian terhadap artikel jurnal dalam lima tahun terakhir, ditemukan bahwa model TGfU memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar siswa, baik dari aspek lokomotor, non-lokomotor, maupun manipulatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan frekuensi keterlibatan gerak siswa secara signifikan dibandingkan dengan

pendekatan konvensional yang cenderung berfokus pada latihan teknik secara terpisah. Aktivitas permainan dalam TGfU mendorong siswa untuk bergerak secara aktif, sehingga memberikan kesempatan yang lebih luas untuk melatih keterampilan gerak dasar secara berulang dalam konteks yang bermakna (García-López et al. 2022).

Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan bahwa TGfU mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gerak dan permainan. Siswa tidak hanya melakukan gerakan secara mekanis, tetapi juga memahami tujuan, strategi, dan situasi permainan yang dihadapi. Hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan pengambilan keputusan serta kesadaran taktis siswa dalam aktivitas permainan. Penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan TGfU memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik dalam menentukan tindakan yang tepat selama permainan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional (Harvey and Jarrett 2021).

Dari aspek motivasi belajar, penerapan TGfU juga terbukti memberikan dampak yang positif.

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK, sehingga secara tidak langsung berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar (Casey and Kirk 2021).

Selanjutnya, hasil analisis juga menunjukkan bahwa TGfU berperan dalam mengembangkan aspek sosial siswa. Melalui aktivitas permainan, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai teman dalam satu tim. Interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, TGfU dapat dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang holistik karena mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa secara bersamaan (Light 2022).

Dalam konteks peningkatan gerak dasar, TGfU memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif. Gerakan yang dilakukan siswa tidak terlepas dari situasi permainan, sehingga siswa dapat memahami fungsi dan tujuan dari setiap gerakan yang dilakukan. Hal ini berbeda dengan pendekatan konvensional yang sering kali memisahkan latihan teknik dari konteks permainan. Melalui TGfU, siswa belajar gerak dasar secara alami melalui aktivitas bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Logan et al. 2020).

Meskipun demikian, hasil kajian juga menunjukkan adanya beberapa kendala dalam penerapan TGfU di sekolah dasar. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman guru terhadap konsep dan langkah-langkah penerapan model TGfU. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana serta jumlah siswa yang besar juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam merancang permainan yang sesuai dengan kondisi sekolah agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Creswell and Creswell 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa (Abdullah et al., 2024). Oleh karena itu, TGfU dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, dengan catatan bahwa guru perlu memahami konsep dan strategi penerapannya secara tepat agar hasil yang diperoleh dapat maksimal.

Selain temuan tersebut, hasil kajian literatur juga menunjukkan bahwa efektivitas TGfU dalam meningkatkan gerak dasar siswa sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model TGfU yang diterapkan secara sistematis melalui tahapan permainan awal (*game form*), pemahaman taktik (*game appreciation*), pengambilan keputusan (*decision making*),

pelaksanaan keterampilan (skill execution), dan evaluasi performa (performance) terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang terstruktur dan berkesinambungan. Tahapan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap dari pemahaman konsep hingga penguasaan keterampilan gerak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Harvey and Jarrett 2021).

Lebih lanjut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa TGfU memiliki fleksibilitas tinggi dalam penerapannya, terutama dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Guru dapat memodifikasi permainan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, jumlah siswa, serta tingkat kemampuan siswa (anis et al., 2023). Modifikasi permainan tersebut meliputi perubahan ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan permainan, serta alat yang digunakan. Dengan adanya modifikasi ini, siswa tetap dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tanpa harus bergantung pada fasilitas yang lengkap. Hal ini menjadi keunggulan TGfU dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya yang cenderung

kaku dan sulit disesuaikan (Light 2022).

Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa penerapan TGfU secara konsisten dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan. Pembelajaran menjadi lebih student-centered, di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa. Perubahan peran ini memberikan dampak positif terhadap kemandirian belajar siswa serta kemampuan mereka dalam mengeksplorasi berbagai solusi dalam situasi permainan. Dengan demikian, TGfU tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak dasar, tetapi juga membentuk pola pikir aktif dan kreatif pada siswa (Casey and Kirk 2021).

Selain itu, temuan dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa TGfU juga efektif dalam meningkatkan retensi keterampilan gerak siswa. Siswa yang belajar melalui pendekatan berbasis permainan cenderung lebih mudah mengingat dan mempertahankan keterampilan yang telah dipelajari dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui latihan teknik secara terpisah. Hal ini

disebabkan karena pembelajaran dalam TGfU berlangsung dalam konteks yang bermakna dan relevan dengan pengalaman siswa, sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang (García-López et al. 2022).

Dalam perspektif pedagogis, TGfU juga sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar secara langsung. Melalui aktivitas permainan, siswa secara aktif membangun pemahaman mereka terhadap konsep gerak dan strategi permainan (Suryandari, 2021). Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir siswa selama pembelajaran berlangsung.

Di sisi lain, beberapa literatur juga menekankan pentingnya kesiapan guru dalam menerapkan TGfU secara optimal. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai konsep dasar TGfU serta

kemampuan dalam merancang pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam mengelola kelas dan mengorganisasi aktivitas permainan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Tanpa kesiapan yang memadai, penerapan TGfU berpotensi tidak berjalan optimal dan tidak memberikan hasil yang diharapkan (Snyder 2019).

Temuan lain yang tidak kalah penting adalah bahwa TGfU dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya tingkat aktivitas fisik siswa di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis permainan, siswa menjadi lebih terdorong untuk bergerak aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu berdampak positif terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa serta pencegahan berbagai masalah kesehatan yang berkaitan dengan kurangnya aktivitas fisik.

Dengan tambahan temuan tersebut, semakin memperkuat bahwa TGfU merupakan model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan gerak dasar siswa, tetapi juga mampu memberikan

dampak positif yang luas terhadap kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan. Oleh karena itu, implementasi TGfU perlu terus dikembangkan dan disosialisasikan kepada guru PJOK sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Model ini mampu mengembangkan keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual dan bermakna. Selain itu, TGfU juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman taktis, kemampuan pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan berpusat pada siswa menjadikan TGfU sebagai alternatif yang lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional yang cenderung

berfokus pada latihan teknik secara terpisah.

Selain meningkatkan aspek psikomotor, penerapan TGfU juga memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif dalam situasi permainan. Dengan demikian, TGfU tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan karakter dan kompetensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, penerapan TGfU perlu terus dikembangkan dan didukung melalui peningkatan kompetensi guru serta penyediaan lingkungan pembelajaran yang kondusif agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, Dany Syarifudin, Rifan Nur Hadi, and Meity Suryandari. "Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 91-100.
- Barnett, Lisa M., Samuel K. Lai, Clare E. Veldman, et al. 2021. "Correlates of Gross Motor Competence in Children and Adolescents: A Systematic

- Review and Meta-Analysis.” *Sports Medicine* 51(3): 531–560.
- Casey, Ashley, and David Kirk. 2021. *Models-Based Practice in Physical Education*. London: Routledge.
- Creswell, John W., and J. David Creswell. 2021. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- García-López, Luis M., et al. 2022. “Effects of Teaching Games for Understanding on Students’ Learning Outcomes in Physical Education: A Meta-Analysis.” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19(6): 3456.
- Harvey, Stephen, and Kelly Jarrett. 2021. “A Review of the Game-Centred Approaches to Teaching and Coaching Literature Since 2006.” *Physical Education and Sport Pedagogy* 26(5): 1–16.
- Kusuma. 2023. “Penerapan Model Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Pemahaman Taktis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Jasmani* 7(2): 120–130.
- Light, Richard. 2022. *Game Sense: Pedagogy for Performance, Participation and Enjoyment*. London: Routledge.
- Logan, Samuel W., et al. 2020. “Fundamental Motor Skills and Health-Related Fitness in Children: A Systematic Review.” *Sports Medicine* 50(3): 1–15.
- Madaniah, A. F., Al Shidqi, I., Mabruri, T., Sahlani, & Suryandari, M. (2023). Efektifitas pendidikan dalam pendekatan problem solving dan meningkatkan kemampuan soft skill di era milenial. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(1), 353–361.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. 2020. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Pramudita, A., et al. 2025. “Pengaruh Model Teaching Games for Understanding terhadap Keterampilan Sosial dan Kognitif Siswa.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan* 10(1): 45–55.
- Setiabudi, D. I. (2024). *Profesi Keguruan: Menjadi Guru Profesional*. KMO Indonesia.
- Snyder, Hannah. 2019. “Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines.” *Journal of Business Research* 104: 333–339.
- Suryandari, Meity. (2021). “Efektifitas Pendidikan Dalam Pendekatan Problem Solving Dan Meningkatkan Kemampuan Soft Skill Di Era Milenial.”
- World Health Organization. 2020. *Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour*. Geneva: WHO Press.
- Zed, Mestika. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.