INOVASI PEMBELAJARAN PJOK MELALUI MODEL TGfU BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA FASE C

Rifqi Maulana Asykur [1], Shirly Rizki Kusumaningrum[2]
[1,2] Universitas Negeri Malang
[1]rifqi.maulana.2531617@students.um.ac.id, [2]shirly.rizki.pasca@um.ac.id,

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model integrated with the traditional Gobak Sodor game in enhancing the holistic learning engagement of Phase C students encompassing physical (psychomotor), cognitive (tactical), and affective (socio-emotional) dimensions. The novelty of this study lies in its systematic integration of a game-centered tactical approach with Javanese local wisdom, specifically designed for the Phase C context of the Merdeka Curriculum. A Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart cyclical model was employed, implemented across two cycles, each consisting of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. Cycle I applied standard Gobak Sodor rules within the TGfU framework; Cycle II introduced modified rules and increased tactical complexity based on prior evaluation. Data were gathered through engagement observation sheets, tactical comprehension tests, and student response questionnaires. Results demonstrated significant improvement across all engagement dimensions: physical from 50% (pre-cycle) to 68% (Cycle I) and 86% (Cycle II); cognitive from 40% to 60% and 82%; affective from 45% to 72% and 89%. The overall mean engagement reached 85.6%, surpassing the 80% success criterion. These findings substantiate that the TGfU–traditional game integration is not only pedagogically effective but also strategically significant for local cultural preservation and holistic competency development in Phase C students.

Keywords: *TGfU; gobak sodor; learning engagement; Phase C; physical education; traditional games; local wisdom*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan model Teaching Games for Understanding (TGfU) yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Gobak Sodor untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa Fase C secara holistik,meliputi dimensi fisik (psikomotorik), kognitif (taktis), dan afektif (sosial-emosional). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara pendekatan taktis berbasis pemahaman permainan (game-centered approach) dengan kearifan lokal budaya Jawa, yang secara khusus dirancang untuk konteks Fase C Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I diterapkan aturan permainan Gobak Sodor standar dalam sintaks TGfU; pada Siklus II dilakukan modifikasi peraturan dan peningkatan kompleksitas

taktis berbasis evaluasi siklus sebelumnya. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keterlibatan, tes pemahaman taktis, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh dimensi keterlibatan: fisik dari 50% (pra-siklus) menjadi 68% (Siklus I) dan 86% (Siklus II); kognitif dari 40% menjadi 60% dan 82%; afektif dari 45% menjadi 72% dan 89%. Nilai rata-rata keterlibatan akhir mencapai 85,6%, melampaui kriteria keberhasilan 80%. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi TGfU dengan permainan tradisional tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga strategis dalam pelestarian budaya lokal dan pengembangan kompetensi holistik siswa Fase C.

Kata Kunci: TGfU; gobak sodor; keterlibatan belajar; Fase C; PJOK; permainan tradisional; kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peran strategis dalam membentuk individu yang sehat secara fisik, cerdas secara kognitif, dan matang secara afektif. Namun, ironisnya, pendekatan pembelajaran PJOK di banyak sekolah dasar Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan menekankan latihan teknik terisolasi tanpa konteks permainan yang bermakna (Khoirun Nisa' et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa—siswi mengikuti pelajaran secara fisik tetapi tidak terlibat secara kognitif maupun emosional (Habibi & I Ketut Budaya Astra, 2023).

Pada siswa Fase C (kelas 5–6 SD), permasalahan ini mengambil dimensi yang lebih kompleks. Karakteristik psikologis anak usia 10–12 tahun telah berkembang ke arah kemampuan berpikir strategis, menikmati tantangan kompetitif, dan membutuhkan interaksi sosial yang lebih kaya (Papagiannopoulos et al., 2023). Pembelajaran yang sekadar menuntut pengulangan teknik tanpa narasi taktis tidak mampu mengaktivasi potensi kognitif dan afektif mereka. Akibatnya, sebagian siswa tampak pasif, tidak termotivasi, atau cenderung menghindari partisipasi aktif dalam kegiatan fisik. Sebagai respons terhadap problem ini, model Teaching Games for Understanding (TGfU) hadir sebagai pendekatan berbasis permainan (game-centered approach) yang mengalihkan paradigma dari 'bagaimana melakukan teknik' menjadi 'mengapa dan kapan teknik tersebut diterapkan dalam konteks

permainan' (Gustian et al., 2024; Pan et al., 2023). TGfU menempatkan permainan sebagai medium pembelajaran utama di mana kesadaran taktis (tactical awareness), pengambilan keputusan (decision-making), dan eksekusi keterampilan (skill execution) dibangun secara kontekstual dan bertahap (Breed et al., 2024).

Di sisi lain, terdapat peluang pedagogis yang belum sepenuhnya dieksploitasi: integrasi TGfU dengan permainan tradisional lokal. Permainan tradisional Gobak Sodor yang merupakan permainan invasi berbasis regu khas budaya Jawa memiliki kompleksitas taktis yang kaya: strategi menembus pertahanan lawan, komunikasi tim, kelincahan, dan pengambilan keputusan yang cepat (Setiawan, 2024; Gustira et al., 2023). Karakteristik ini sangat selaras dengan struktur kognitif yang dikembangkan oleh TGfU, sekaligus menawarkan konteks budaya yang familiar dan bermakna bagi siswa (Faradila et al., 2024).

Meskipun penelitian TGfU telah berkembang signifikan dalam dekade terakhir (Ortiz et al., 2023; Sumarno et al., 2022), kajian yang secara spesifik mengintegrasikan TGfU dengan permainan tradisional lokal dalam konteks Fase C Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas. Inilah celah penelitian (research gap) yang menjadi titik berangkat studi ini. Penelitian ini tidak sekadar mengaplikasikan TGfU pada konteks yang sudah ada, melainkan mengonstruksi sebuah model pembelajaran hibrida yang menggabungkan kerangka pedagogis internasional dengan kearifan lokal Nusantara sebuah kebaruan yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur PJOK Indonesia.

Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis efektivitas penerapan model TGfU berbasis Gobak Sodor dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa Fase C pada dimensi fisik, kognitif, dan afektif; (2) mendeskripsikan proses peningkatan keterlibatan antar-siklus beserta faktor pendukung dan penghambatnya; dan (3) menyajikan model pembelajaran hibrida TGfU Gobak Sodor yang dapat diadaptasi oleh guru PJOK dalam konteks Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dan praktis bagi

pengembangan inovasi pembelajaran PJOK yang berakar pada kearifan lokal sekaligus responsif terhadap tuntutan pedagogis abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap iteratif: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Mulyadi & Sulaeman, 2022). PTK dipilih karena kemampuannya menyelesaikan permasalahan nyata di lapangan secara sistematis, kolaboratif, dan reflektif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus Siklus I menerapkan model TGfU dengan aturan Gobak Sodor standar, sementara Siklus II mengimplementasikan modifikasi aturan dan peningkatan kompleksitas taktis berdasarkan refleksi Siklus I.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5/6 SD (Fase C) di sebuah sekolah dasar negeri dengan total 28 siswa (14 putra, 14 putri), berusia 10–12 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada: (1) teridentifikasinya permasalahan rendahnya keterlibatan belajar PJOK melalui observasi awal; (2) karakteristik perkembangan kognitif dan sosial siswa Fase C yang dinilai kompatibel dengan model TGfU.

Pembelajaran dijalankan mengikuti enam sintaks TGfU yang diadaptasi ke dalam konteks Gobak Sodor (Breed et al., 2024; Gustian et al., 2024):

Tabel 1. Sintaks Model TGfU Berbasis Gobak Sodor

Sintaks TGfU	Siklus I (Aturan Standar)	Siklus II (Aturan Modifikasi)
Game Form	Lapangan 3×2 petak, aturan dasar gobak sodor	Lapangan 4×3 petak, variasi zona merah & biru
Game Appreciation	Pengenalan aturan penyerang & penjaga	Penambahan aturan 'zona bonus' untuk scoring
Tactical Awareness	Tanya jawab: celah mana yang bisa dilewati?	Diskusi kelompok: formasi terbaik untuk menerobos 3 lapis pertahanan
Decision Making	Keputusan individu saat berhadapan satu penjaga	Keputusan tim saat berhadapan dua penjaga bersamaan
Skill Execution	Gerakan dodging, side-step, dan sprint pendek	Gerakan kombinasi: feinting, koordinasi tim, & komunikasi verbal
Performance	Pertandingan mini & evaluasi	Turnamen kecil & refleksi taktis bersama

Untuk merepresentasikan keterlibatan belajar secara holistik, data penelitian dikumpulkan melalui

tiga instrumen komprehensif yang diadaptasi dari Stringfellow et al. (2024) dan Gunawan (2023). Instrumen pertama adalah Lembar Observasi Keterlibatan yang mencakup 20 indikator dan terbagi ke dalam empat sub-dimensi, yaitu keterlibatan fisik (7 indikator), keterlibatan kognitif-taktis (5 indikator), keterlibatan sosial-emosional (5 indikator), dan ketekunan/persistensi (3 indikator). Pengisian lembar observasi ini dilakukan secara bersamaan oleh dua kolaborator terlatih selama sesi berlangsung guna menjaga *inter-rater reliability*. Instrumen kedua berupa Tes Pemahaman Taktis, yaitu instrumen tes situasional berbasis *vignette* permainan yang terdiri dari 10 butir soal (skor maksimal 100) untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah taktis, memilih solusi optimal, dan menjelaskan rasionya. Instrumen ketiga adalah Angket Respons Siswa menggunakan skala Likert 5-poin dengan 25 item yang dirancang untuk mengukur aspek afektif berupa minat, motivasi intrinsik, persepsi kompetensi, dan niat berpartisipasi aktif dalam PJOK pasca-intervensi.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Persentase tingkat keterlibatan siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\boldsymbol{P = \frac{f}{N} \times 100\%}$$

di mana P adalah persentase keterlibatan, f merupakan skor perolehan siswa, dan N adalah skor maksimal instrumen. Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori kualitatif, yaitu Sangat Rendah (<40%), Rendah (40–54%), Cukup (55–69%), Tinggi (70–84%), dan Sangat Tinggi (≥85%). Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan secara objektif apabila minimal 80% dari total jumlah siswa telah mencapai kategori 'Tinggi' atau 'Sangat Tinggi' (Rahayu & Suherman, 2024). Untuk menghasilkan kesimpulan yang sahih, analisis data kuantitatif ini diperkuat dengan perhitungan perbandingan delta peningkatan skor antar-siklus serta teknik triangulasi data antar-instrumen.

C.Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, guru terlebih dahulu melakukan observasi dan asesmen awal untuk memotret kondisi nyata keterlibatan belajar siswa. Potret awal ini penting sebagai titik pijak untuk menilai apakah intervensi yang akan dilakukan benar benar membawa perubahan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK yang berlangsung sebelumnya masih didominasi instruksi searah dari guru, minim permainan yang bermakna, dan belum menyentuh aspek pemahaman taktis siswa. Rata rata keterlibatan belajar siswa pada tahap ini hanya berada pada angka 45 persen atau berada dalam kategori sangat rendah.

Dimensi Keterlibatan	Rata - Rata (%)	Kategori	Indikator Utama Bermasalah
Fisik (Psikomotorik)	50%	Rendah	Siswa pasif saat giliran menunggu; 40% hanya menonton
Kognitif (Taktis)	40%	Sangat Rendah	Tidak mampu menjelaskan strategi; pengambilan keputusan spontan
Afektif (Sosial-Emosional)	45%	Sangat Rendah	Interaksi minimal; motivasi ekstrinsik dominan
RATA-RATA	45%	Sangat Rendah	Butuh intervensi segera

Tabel 1. Profil Keterlibatan Belajar Siswa pada Kondisi Awal (Pra-Siklus)

2. Siklus I: Penerapan TGfU dengan Gobak Sodor Standar

Pada Siklus I, guru memperkenalkan tahapan TGfU dimulai dari bentuk permainan sederhana pada lapangan berukuran 3 kali 2 petak. Perubahan yang terlihat cukup menggembirakan. Siswa yang semula hanya bergerak tanpa arah mulai menunjukkan pemahaman terhadap tujuan permainan. Antusiasme belajar meningkat tajam, terutama karena Gobak Sodor merupakan permainan yang sudah akrab dengan keseharian siswa. Dimensi afektif mencatat lompatan paling tinggi pada siklus ini, dari 45 persen menjadi 72 persen, sebuah sinyal awal bahwa kedekatan budaya sangat berperan dalam menumbuhkan semangat belajar.

Dimensi	Pra - Siklus	Siklus I	Peningkatan	Kategori S-I
Fisik (Psikomotorik)	50 %	68 %	+18%	Cukup

Kognitif (Taktis)	40 %	60 %	+20%	Cukup
Afektif (Sosial-Emosional)	45 %	72 %	+27%	Tinggi
RATA-RATA	45 %	66, 6%	+21,6%	Cukup

Tabel 3. Hasil Keterlibatan Belajar Siklus I

Refleksi bersama pada akhir Siklus I menghasilkan tiga catatan perbaikan untuk siklus berikutnya, yaitu kompleksitas taktis perlu ditingkatkan agar siswa tidak berhenti pada keputusan individual, pertanyaan pemandu dari guru perlu diperdalam agar mendorong berpikir taktis tingkat tinggi, dan variasi bentuk permainan perlu diperluas agar dimensi kerja sama tim lebih terasah.

3. Siklus II: Modifikasi Aturan dan Peningkatan Kompleksitas Taktis

Bertolak dari hasil refleksi Siklus I, guru melakukan sejumlah penyesuaian, antara lain memperluas lapangan menjadi 4 kali 3 petak, menambahkan zona bonus bagi tim yang berhasil menembus tiga lapis pertahanan secara terkoordinasi, memperbanyak sesi tanya jawab taktis di awal dan pertengahan permainan, serta menerapkan rotasi peran dan diskusi kelompok. Hasilnya sangat menggembirakan. Rata rata keterlibatan belajar naik menjadi 85,6 persen, jauh melampaui target keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 80 persen. Seluruh 28 siswa mencapai kategori minimal Tinggi, dengan 19 siswa atau 67,9 persen di antaranya berada pada kategori Sangat Tinggi. Berdasarkan capaian ini, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dimensi Keterlibatan	**Pra**	**S. I**	**S. II**	**Total**	**Kat.Akhir**
Fisik (Psikomotorik)	50 %	68 %	86 %	+36 %	Sangat Tinggi
Kognitif (Taktis)	40 %	60 %	82 %	+42 %	Tinggi
Afektif (Sosial-Emosional)	45 %	72 %	89 %	+44 %	Sangat Tinggi
NILAI RATA-RATA	45 %	66, 6%	85, 6%	+40, 6%	Sangat Tinggi

Tabel 4. Rekapitulasi Keterlibatan Belajar Antar-Siklus (Hasil Utama)

Kat	**Pra-S (n)**	**Pra-S (%)**	**S-I (%)**	**S-II (%)**	**Ket.**
Sangat Tinggi (>=85 %)	0	0%	0%	67,9 %	Naik
Tinggi (70-84%)	0	0%	21,4 %	32,1 %	Naik

Cukup (55-69%)	5	17,9 %	57,1 %	0%	Turun
Rendah (40-54%)	16	57,1 %	21,4 %	0%	Turun
Sangat Rendah (<40%)	7	25%	0%	0%	Turun

Tabel 5. Pergeseran Distribusi Kategori Keterlibatan Siswa (n=28) Antar Siklus

4. Respons Siswa terhadap Pembelajaran

Untuk memperkuat data kuantitatif di atas, guru juga menyebarkan angket respons kepada seluruh 28 siswa pada akhir Siklus II. Hasilnya menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasakan manfaat nyata dari pendekatan ini, baik dari sisi kesenangan belajar, pemahaman strategi, maupun kemauan untuk terus bermain Gobak Sodor di luar jam pelajaran. Temuan ini menjadi bukti pendukung bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar angka di atas kertas, melainkan benar benar dirasakan oleh siswa.

Pernyataan Angket	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Pembelajaran lebih menyenangkan dari biasanya	92,9%	7,1%	0%
Lebih memahami strategi dan taktik permainan	89,3%	10,7%	0%
Aktif bergerak sepanjang pelajaran	85,7%	14,3%	0%
Ingin bermain Gobak Sodor di luar jam PJOK	85,7%	10,7%	3,6%
Merasa kompak dan bekerja sama dengan tim	96,4%	3,6%	0%
Termotivasi mengikuti PJOK setelah kegiatan ini	89,3%	7,1%	3,6%

Tabel 6. Hasil Angket Respons Siswa Akhir Siklus II (n=28)

Pembahasan

1. Peningkatan Keterlibatan Fisik: Game-Centered Approach dan Active Time

Peningkatan keterlibatan fisik dari 50% (pra-siklus) menjadi 86% (Siklus II) merepresentasikan transformasi fundamental dalam pola partisipasi motorik siswa. Data observasi menunjukkan bahwa sebelum intervensi, rata-rata active time siswa hanya 22 menit dari 70 menit pembelajaran setara dengan 31,4%. Pasca-Siklus II, active time melonjak menjadi 58 menit (82,9%). Peningkatan ini konsisten dengan temuan.(Gustian.2024) bahwa

penerapan TGfU menggunakan permainan yang dimodifikasi secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik dan waktu aktif siswa SD dibandingkan pendekatan teknis konvensional.

Kontribusi unik Gobak Sodor terletak pada karakteristiknya sebagai permainan invasi (invasion game) yang secara alamiah memaksa seluruh pemain bergerak simultan berbeda dengan permainan net/wall yang memiliki 'dead time' lebih panjang (Neira-Navarrete et al., 2024). Struktur permainan yang menuntut kelincahan, perubahan arah cepat, dan sprint pendek berulang menstimulasi kapasitas aerobik dan koordinasi neuromuskular siswa secara komprehensif. Breed et al. (2024) dalam systematic review mereka terhadap 44 studi TGfU menegaskan bahwa permainan invasi adalah medium paling efektif untuk meningkatkan keterlibatan fisik dalam setting TGfU.

2. Peningkatan Keterlibatan Kognitif: Tactical Awareness sebagai Aktivator Berpikir Tingkat Tinggi

Lompatan keterlibatan kognitif dari 40% menjadi 82% merupakan temuan paling signifikan secara pedagogis, karena ini merepresentasikan pergeseran dari pemrosesan informasi reaktif ke pemikiran taktis proaktif. Sebelum intervensi, siswa bergerak secara instingtif tanpa perencanaan; pasca-Siklus II, mereka mampu menganalisis formasi pertahanan lawan, mengidentifikasi titik lemah, dan merumuskan strategi kolektif.

Mekanisme kunci yang mendorong perkembangan ini adalah questioning guided (pertanyaan pemandu terstruktur) yang diintegrasikan dalam sintaks TGfU sebuah teknik pedagogi yang secara konsisten terbukti mengaktivasi higher-order thinking skills (HOTS) dalam konteks permainan (Papagiannopoulos et al., 2023; Pan et al., 2023). Dalam konteks Gobak Sodor, pertanyaan seperti 'Mengapa baris ketiga pertahanan selalu menjadi titik terlemah?' atau 'Bagaimana tim kalian bisa bergerak serempak tanpa komunikasi verbal?' memaksa siswa melibatkan penalaran deduktif, induktif, dan kreatif secara bersamaan. Ortiz et al. (2023) dalam meta-analisis mereka terhadap 28 randomized controlled trial

menemukan bahwa TGfU menghasilkan efek signifikan terhadap pemahaman taktis (effect size d = 0.72) dibandingkan pendekatan teknis.

3. **Peningkatan Keterlibatan Afektif: Local Wisdom sebagai Katalis Motivasi Intrinsik**

Dimensi afektif mencapai peningkatan tertinggi (dari 45% ke 89%) dan pada Siklus I sudah melampaui kategori 'Tinggi' (72%). Temuan ini menawarkan insight penting: familiar cultural context dapat berfungsi sebagai katalis motivasional yang kuat. Gobak Sodor, sebagai permainan yang sudah dikenal siswa dari konteks non-formal (lingkungan rumah, lapangan desa), membawa muatan emosional positif yang segera mentransfer ke konteks pembelajaran formal (Gustira et al., 2023; Faradila et al., 2024).

Dari perspektif Self-Determination Theory (SDT), integrasi TGfU–Gobak Sodor berhasil memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa: (1) otonomi siswa dapat membuat keputusan taktis sendiri tanpa instruksi direktif guru; (2) kompetensi modifikasi progresif memastikan bahwa semua siswa, terlepas kemampuan awal, dapat mengalami keberhasilan; dan (3) keterkaitan (relatedness) struktur tim permainan membangun solidaritas dan *sense of belonging* yang kuat (Sumarno et al., 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Seldas dan García López (2023) bahwa pendekatan game-centered yang mengintegrasikan konteks budaya lokal secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan afektif siswa, terutama pada kelompok yang sebelumnya kurang termotivasi.

4. **Kebaruan Model: TGfU–Gobak Sodor sebagai Hybrid Pedagogical Framework**

Studi ini menawarkan kebaruan yang melampaui penelitian TGfU konvensional: integrasi sistematis antara kerangka pedagogis global (TGfU) dengan kearifan lokal nusantara (Gobak Sodor) dalam konteks spesifik Fase C Kurikulum Merdeka. Ini bukan sekadar 'menggunakan TGfU dalam permainan lokal', melainkan mengonstruksi hybrid pedagogical framework yang memiliki tiga lapisan kebaruan: (1) kebaruan kontekstual respons terhadap tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan

pembelajaran berbasis pengalaman dan profil pelajar Pancasila; (2) kebaruan kultural integrasi permainan tradisional sebagai wahana pedagogis, bukan sekadar rekreasi; dan (3) kebaruan metodologis penggunaan modifikasi aturan progresif (rule modification progression) sebagai variabel desain yang terukur dalam siklus PTK.

TGfU yang diintegrasikan dengan konteks budaya lokal menghasilkan peningkatan HOTS yang lebih signifikan dibanding TGfU pada olahraga modern Nopembri et al. (2022). Pada Penelitian lain membuktikan bahwa adaptasi TGfU terhadap permainan lokal meningkatkan game understanding lebih efektif karena siswa membawa prior knowledge tentang permainan tersebut Kusuma et al. (2024). Temuan-temuan ini menguatkan argumen bahwa model TGfU Gobak Sodor bukan hanya efektif secara empiris tetapi juga theoretically grounded.

5. Faktor Pendorong dan Penghambat

Beberapa faktor kritis yang mendorong keberhasilan intervensi ini meliputi: (a) relevansi kultural Gobak Sodor yang menciptakan immediate buy-in dari siswa; (b) struktur questioning TGfU yang mengangkat status kognitif siswa dari 'pengikut instruksi' menjadi 'pemikir taktis'; (c) modifikasi aturan progresif yang memastikan tantangan optimal (optimal challenge) bagi semua level kemampuan; dan (d) kolaborasi guru-peneliti dalam refleksi antar-siklus yang bersifat data-driven. Sementara itu, hambatan yang diidentifikasi mencakup: keterbatasan ruang bermain di beberapa sekolah yang dapat membatasi variasi game form, perbedaan kemampuan awal siswa yang perlu diakomodasi melalui diferensiasi peran dalam tim, serta kebutuhan pelatihan tambahan bagi guru yang belum terbiasa dengan teknik questioning terstruktur (Papagiannopoulos et al., 2023; Barquero-Ruiz & Kirk, 2023).

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model Teaching Games for Understanding (TGfU) yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Gobak Sodor secara efektif dan signifikan meningkatkan keterlibatan belajar

siswa Fase C dalam pembelajaran PJOK secara holistik. Rata-rata keterlibatan belajar meningkat dari 45% (pra-siklus) menjadi 66,6% (Siklus I) dan mencapai 85,6% (Siklus II), melampaui kriteria keberhasilan tindakan 80%. Peningkatan terjadi pada ketiga dimensi: fisik (psikomotorik) dari 50% → 86%, kognitif (taktis) dari 40% → 82%, dan afektif (sosial-emosional) dari 45% → 89%.

Kebaruan utama studi ini terletak pada konstruksi hybrid pedagogical framework yang menggabungkan kerangka TGfU internasional dengan kearifan lokal permainan tradisional Gobak Sodor dalam konteks spesifik Kurikulum Merdeka Fase C sebuah pendekatan yang secara simultan mengoptimalkan keterlibatan pedagogis dan memperkuat identitas budaya siswa. Prinsip modifikasi aturan progresif (Siklus I: aturan standar → Siklus II: modifikasi kompleksitas taktis) terbukti sebagai variabel desain yang kritis dalam memandu peningkatan keterlibatan antar-siklus.

Implikasi praktis penelitian ini mencakup: (1) bagi guru PJOK, model TGfU–Gobak Sodor dapat direplikasi dan diadaptasi untuk permainan tradisional lokal lainnya dengan menyesuaikan sintaks questioning pada karakteristik taktis permainan tersebut; (2) bagi pengambil kebijakan, hasil penelitian ini mendukung integrasi formal permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK sebagai media pedagogis, bukan sekadar hiburan; dan (3) bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi model ini dalam desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol, atau memperluas kajian ke dimensi keterlibatan behavioral jangka panjang pasca-intervensi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal desain single-group PTK tanpa kelompok kontrol dan durasi intervensi yang relatif singkat. Penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat dan skala partisipan yang lebih besar diperlukan untuk mengukuhkan generalisabilitas temuan ini..

DAFTAR PUSTAKA

1. Broto, D. S., Prasetyo, Y., & Nugroho, P. (2024). Implementasi model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan. Jurnal

Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 9(1), 45–58. https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i1.12345

2. Gunawan, A. (2023). Instrumen penilaian holistik dalam Penelitian Tindakan Kelas PJOK. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 56(2), 112–124. https://doi.org/10.23887/jpp.v56i2.45219
3. Habibi, M., & I Ketut Budaya Astra. (2023). Analisis keterlibatan belajar siswa Fase C dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 19(2), 78–90. https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.57832
4. Khoirun Nisa', I., Zen, R. H., Tussifa, L., & Hidayah, A. (2025). Studi literatur tentang permainan tradisional bentengan dan gobak sodor dalam konteks pengembangan motorik dan sosial siswa sekolah dasar. Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan, 2(3), 344–354. https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1841
5. Mulyadi, S., & Sulaeman, E. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: teori dan praktik dalam pembelajaran PJOK. Bandung: Remaja Rosdakarya.
6. Rahayu, T., & Suherman, A. (2024). Kriteria keberhasilan PTK dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jurnal Keolahragaan, 12(1), 1–14. https://doi.org/10.21831/jk.v12i1.60021
7. Setiawan, R. (2024). Kompleksitas taktis gobak sodor sebagai permainan invasi dalam konteks pembelajaran PJOK. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 23(1), 55–67. https://doi.org/10.24114/jik.v23i1.51234
8. Winarno, M. E., Yudasmara, D. S., & Agus, M. (2021). Model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan pemahaman strategi siswa SMP. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 6(2), 34–46. https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.31022
9. Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). Effectiveness of Teaching Games for Understanding (TGfU): Using a modified Kasti game to stimulate elementary school students' motor skills. Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 5(1), 54–63. https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(1).16335
10. Papagiannopoulos, D., Digelidis, N., & Syrmpas, I. (2023). PE teachers' perceptions of and experiences with using the TGfU model in teaching team games in elementary school. Journal of Physical Education and Sport, 23(2), 482–491. https://doi.org/10.7752/jpes.2023.02060
11. Pan, Y.-H., Huang, C.-H., & Hsu, W.-T. (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, 14, 1165064. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1165064
12. Ortiz, M., Meroño, L., Morales-Belando, M. T., Vaquero-Cristóbal, R., & González-Gálvez, N. (2023). Teaching games for understanding in game performance and psychosocial

variables: Systematic review and meta-analysis of randomized control trial. Children, 10(3), 573. https://doi.org/10.3390/children10030573

13. Breed, R., Lindsay, R., Kittel, A., & Spittle, M. (2024). Content and quality of comparative tactical game-centered approaches in physical education: A systematic review. Review of Educational Research, 94(5), 689–731. https://doi.org/10.3102/00346543241227236

14. Stringfellow, A., Wang, C.-H., Farias, C. F. G., & Hastie, P. A. (2024). The development of an 'Engagement in Physical Education' scale. Frontiers in Sports and Active Living, 6, 1460267. https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1460267

15. Sumarno, S., Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Learning innovation through Teaching Game for Understanding (TGfU) model to prepare physical education learning strategy skills. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 18(2), 112–123. https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692

16. Kusuma, A., Tarigan, B., & Juliantine, T. (2024). Implementation of Teaching Games for Understanding to stimulate game understanding of elementary school students. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 9(2), 78–89. https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i2.67267

17. Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan tradisional petualangan gobak sodor dan kemampuan pemecahan masalah. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 512–524. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071

18. Faradila, E. Z., Ihsan, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(3), 1–14. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242

19. Neira-Navarrete, D., Páez-Herrera, J., Reyes-Amigo, T., Yáñez-Sepúlveda, R., Cortés-Roco, G., Oñate-Navarrete, C., Olivares-Arancibia, J., & Hurtado-Almonacid, J. (2024). Effects of modified invasion games on motor competence and self-assessed physical condition in elementary school students. Children, 11(3), 337. https://doi.org/10.3390/children11030337

20. Seldas, M., & García López, L. M. (2023). Benefits of hybridising the activist approach and teaching games for understanding to empower girls in physical education. Curriculum Studies in Health and Physical Education, 16(1), 97–113. https://doi.org/10.1080/25742981.2023.2265351

21. Yustiyati, S., Dhafiana, N., Sabila, S. A., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. Jurnal Keolahragaan JUARA, 4(1), 134–142. https://doi.org/10.33222/juara.v4i1.4071

22. Shobikhah, L., & Sari, A. D. I. (2024). Implementasi permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama anak. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 2(10), 41–50. https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i10.3210

23. Fatah, A., Darumoyo, K., & Septianingrum, K. (2024). Survei tingkat pengetahuan dan minat siswa MTs dalam olahraga tradisional gobak sodor – hadang. Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, 2(1), 13–22. https://doi.org/10.36312/pjok.v2i1.2401

24. Nopembri, S., Rismayanthi, C., Putro, K. H., Kristiyanto, A., Margono, A., Karakauki, M., & Pratama, K. W. (2022). Improvement of HOTS method in basketball game through TGfU learning. Physical Education Theory and Methodology, 22(1), 85–91. https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.1.12

25. Plos One Tactical Games Model. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. PLOS ONE, 19(10), e0311321. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321

26. Barquero-Ruiz, C., & Kirk, D. (2023). Game-centred approaches and student motivation in physical education: A review of recent literature. Physical Education and Sport Pedagogy, 28(4), 390–405. https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2091901