

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

IMPLEMENTATION OF THE TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING LEARNING MODEL IN FUTSAL LEARNING ON STUDENTS' LEARNING INTERESTS

^{1*}Muhammad Ilham Destama Raya, ²Tite Juliantine, ³Regi Dwi Septian

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia

Kontak koresponden: Ilhamdr83@upi.edu

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi futsal, menjadi salah satu permasalahan yang memengaruhi keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kurang memahami konsep permainan secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas XI SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung dengan jumlah subjek sebanyak 35 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket minat belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan rata-rata, persentase ketuntasan, median, varian, dan standar deviasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGfU mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II. Persentase ketuntasan minat belajar meningkat dari 29% pada kondisi awal menjadi 100% pada siklus II tindakan 2, sedangkan nilai rata-rata meningkat dari 43 menjadi 72. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan, perhatian, dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran TGfU efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal serta dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PJOK yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, futsal, minat belajar, PJOK, pembelajaran permainan

ABSTRACT

The low interest of students in learning Physical Education (PJOK), especially in futsal material, is one of the problems that affect student involvement and participation during the learning process. Learning that is still dominated by conventional approaches causes students to be less active, quickly bored, and do not understand the concept of the game as a whole. This study aims to analyze the application of the Teaching Games for Understanding (TGfU)

learning model in increasing student interest in learning futsal. The study used a quantitative approach with the Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in two cycles on grade XI students of SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung with a total of 35 students. The research instruments used a learning interest questionnaire, observation sheets, and documentation. Data were analyzed using descriptive statistics through the calculation of the average, percentage of completion, median, variance, and standard deviation. The results showed that the application of the TGfU model was able to increase student interest in learning gradually from the initial condition to cycle II. The percentage of students' learning interest completion increased from 29% at baseline to 100% in cycle II, action 2, while the average score increased from 43 to 72. Furthermore, students demonstrated increased engagement, attention, and enthusiasm throughout the learning process. Therefore, the TGfU learning model is effective in increasing student interest in futsal and can be an alternative strategy for more active, interactive, and student-centered physical education (PJOK) learning.

Keywords: *Teaching Games for Understanding (TGfU), futsal, learning interest, PJOK, game learning*

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik pada aspek fisik, kognitif, afektif, maupun sosial (Podungge et al., 2022; Pulungan et al., 2022). Dalam implementasinya, pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan gerak, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, kemampuan berpikir taktis, kerja sama, serta motivasi belajar siswa melalui aktivitas fisik yang terstruktur (Dai et al., 2022; Haryani et al., 2022). Perkembangan paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut proses pembelajaran PJOK yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*), aktif, kreatif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Mulyono & Ampo, 2021). Namun demikian, praktik pembelajaran PJOK di sekolah masih sering menghadapi berbagai kendala, salah satunya rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran olahraga, khususnya pada materi permainan.

Fenomena rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK menjadi perhatian penting karena minat belajar berkaitan langsung dengan keterlibatan, partisipasi aktif, dan pencapaian hasil belajar siswa (Hasibuan et al., 2024; Imansyah, 2018). Berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK yang masih didominasi pendekatan konvensional cenderung menyebabkan siswa pasif, cepat bosan, dan kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Glaucan et al., 2025; Samodra, 2021). Kondisi tersebut semakin terlihat pada materi permainan seperti futsal, dimana proses pembelajaran sering kali lebih menekankan latihan teknik secara berulang tanpa melibatkan pemahaman taktik permainan maupun pengambilan keputusan dalam situasi nyata. Akibatnya, siswa hanya melakukan aktivitas bermain tanpa memahami konsep permainan secara menyeluruh sehingga keterlibatan dan minat belajar menjadi rendah.

Dalam konteks pembelajaran permainan, pendekatan pembelajaran inovatif sangat diperlukan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang berkembang dalam pendidikan olahraga adalah *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model *TGfU* menekankan pembelajaran berbasis permainan melalui pemahaman taktik, pengambilan keputusan, dan keterlibatan aktif siswa sebelum penguasaan teknik secara spesifik (Barba-Martín et al., 2020; González-Valero et al., 2024). Pendekatan ini dipandang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dalam situasi permainan yang dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan *TGfU* dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, kemampuan berpikir taktis, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran olahraga.

Meskipun demikian, kajian mengenai implementasi *TGfU* masih didominasi pada peningkatan keterampilan bermain dan hasil belajar motorik siswa, sedangkan penelitian yang secara khusus menyoroti peningkatan minat belajar siswa pada materi futsal masih relatif terbatas. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada cabang permainan umum seperti sepak bola (Fernando et al., 2024) atau bola basket (Graciano et al., 2023; Muaharam et al., 2021), sehingga penerapan *TGfU* dalam konteks pembelajaran futsal di tingkat sekolah menengah belum banyak dikaji secara mendalam. Di sisi lain, karakteristik permainan futsal yang cepat, dinamis, dan membutuhkan pengambilan keputusan secara langsung memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui pendekatan *TGfU*. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) terkait efektivitas penerapan model *TGfU* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal di lingkungan sekolah.

Secara teoritis, minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan terhadap suatu aktivitas pembelajaran tanpa adanya paksaan (Muh Mawardi et al., 2025). Tingginya minat belajar akan memengaruhi motivasi, partisipasi, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam perspektif konstruktivistik, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, aktivitas kolaboratif, dan situasi nyata akan lebih efektif dalam membangun keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran yang bersifat instruksional dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, model *TGfU* dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK karena mampu mengintegrasikan aspek bermain, pemahaman taktik, interaksi sosial, serta aktivitas fisik dalam satu proses pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal di mata pelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, serta menjadi referensi bagi guru PJOK dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran olahraga di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan

Kelas (PTK). PTK dipilih karena penelitian bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada materi futsal. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dan reflektif melalui beberapa tahapan tindakan yang dilakukan secara berulang untuk memperoleh peningkatan minat belajar siswa.

Desain penelitian mengacu pada model PTK yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas dua tindakan pembelajaran. Setiap siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui perkembangan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGfU.

Penelitian dilaksanakan di SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan hasil observasi awal terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi futsal.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi:

1. Siswa aktif kelas XI SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung.
2. Mengikuti pembelajaran PJOK materi futsal secara penuh selama penelitian berlangsung.
3. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian tindakan penelitian.

Sedangkan kriteria eksklusi meliputi:

1. Siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran secara lengkap pada setiap siklus penelitian.
2. Siswa yang tidak mengisi angket penelitian secara lengkap.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi:

1. Perasaan senang,
2. Ketertarikan,
3. Perhatian, dan
4. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Instrumen menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor angket kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori minat belajar siswa.

Kategori minat belajar ditentukan menjadi sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Selain angket, penelitian juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran *TGfU* selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan catatan proses pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) melalui *expert judgement* dan dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur minat belajar siswa (DeVellis, 2016).

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi awal untuk mengidentifikasi

permasalahan pembelajaran PJOK pada materi futsal di SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung, khususnya terkait rendahnya minat belajar siswa. Setelah permasalahan ditemukan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis model *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, instrumen penelitian, serta menyiapkan lembar observasi dan angket minat belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran futsal dilaksanakan menggunakan sintaks model *TGfU* yang meliputi *game form*, *game appreciation*, *tactical awareness*, *decision making*, dan *skill execution*. Melalui tahapan tersebut, siswa diarahkan untuk memahami konsep permainan, pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain futsal.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada akhir setiap tindakan siswa diberikan angket minat belajar untuk mengetahui perkembangan minat belajar setelah penerapan model pembelajaran *TGfU*. Hasil observasi dan angket kemudian dianalisis sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada tindakan berikutnya hingga diperoleh peningkatan minat belajar siswa sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung: skor rata-rata, persentase ketuntasan, nilai tertinggi, nilai terendah, median, varian, dan standar deviasi minat belajar siswa pada setiap siklus tindakan.

Persentase ketuntasan minat belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase ketuntasan,

f = jumlah siswa tuntas,

N = jumlah seluruh siswa.

Hasil analisis kemudian dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *TGfU*. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* untuk mempermudah perhitungan statistik deskriptif dan penyajian data penelitian.

Hasil

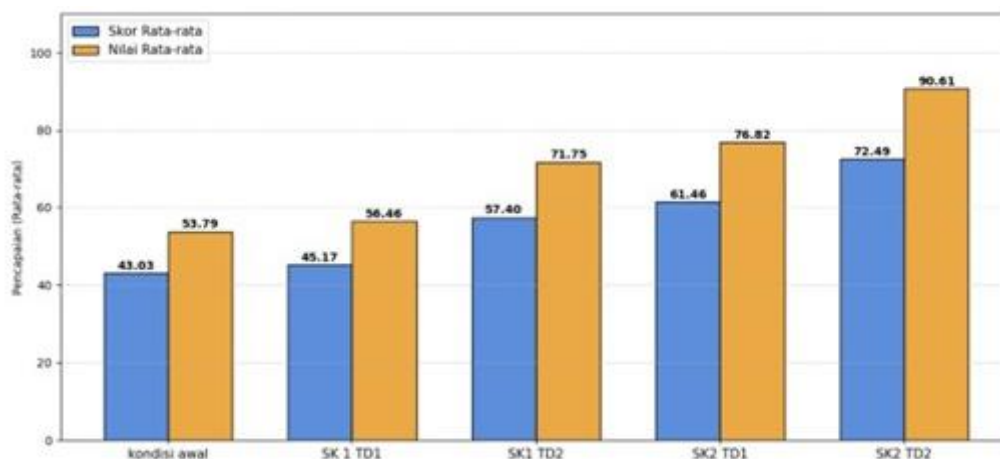
Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung dengan jumlah subjek sebanyak 35 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada materi futsal dalam pembelajaran PJOK.

Tabel 1. Pengukuran Hasil Kondisi Awal

No	Indikator Statistik	Hasil Kondisi Awal
----	---------------------	--------------------

1.	Jumlah Siswa	35
2.	Jumlah Siswa Tuntas	10
3.	Jumlah Siswa Belum Tuntas	25
4.	Persentase Ketuntasan	29%
5.	Persentase Belum Tuntas	71%
6.	Nilai Rata-rata	43
7.	Skor Tertinggi	63
8.	Skor Terendah	28
9.	Median	41
10.	Varian	97
11.	Standar Deviasi	10

Berdasarkan hasil pengukuran kondisi awal, diperoleh data bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 35 siswa, hanya 10 siswa (29%) yang mencapai kategori tuntas, sedangkan 25 siswa (71%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada kondisi awal sebesar 43 dengan skor tertinggi 63 dan skor terendah 28. Selain itu, diperoleh median sebesar 41, varian sebesar 97, dan standar deviasi sebesar 10. Data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum penerapan model TGfU masih belum optimal.



Gambar 1. Diagram perbandingan skor dan nilai rata-rata

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan minat belajar siswa pada setiap tindakan setelah diterapkannya model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran futsal. Pada kondisi awal, skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 43,03 dengan nilai rata-rata sebesar 53,79. Setelah diberikan tindakan pada siklus I tindakan 1, skor rata-rata meningkat menjadi 45,17 dan nilai rata-rata menjadi 56,46. Selanjutnya pada siklus I tindakan 2, peningkatan terlihat lebih signifikan dengan skor rata-rata mencapai 57,40 dan nilai rata-rata sebesar 71,75.

Peningkatan minat belajar siswa terus terjadi pada siklus II. Pada siklus II tindakan 1, skor rata-rata meningkat menjadi 61,46 dengan nilai rata-rata sebesar 76,82. Kemudian pada siklus II

tindakan 2, skor rata-rata mencapai 72,49 dan nilai rata-rata meningkat menjadi 90,61. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *TGfU* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bertahap dan konsisten pada setiap tindakan penelitian. Selain itu, peningkatan skor dan nilai rata-rata menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran futsal setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Minat Siswa

Kondisi Awal	29%	
Siklus 1	Tindakan 1	Tindakan 2
	34%	74%
Siklus 2	Tindakan 1	Tindakan 2
	89%	100%

Persentase ketuntasan minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 29% pada kondisi awal menjadi 34% pada siklus I tindakan 1. Selanjutnya pada siklus I tindakan 2 meningkat menjadi 74%, kemudian meningkat kembali menjadi 89% pada siklus II tindakan 1, hingga akhirnya mencapai 100% pada siklus II tindakan 2.

Peningkatan minat belajar siswa juga terlihat pada indikator-indikator minat belajar yang meliputi:

1. perasaan senang,
2. ketertarikan,
3. perhatian, dan
4. keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selama penerapan model *TGfU*, siswa terlihat lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, lebih antusias dalam melaksanakan aktivitas permainan, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam kerja sama tim dan pengambilan keputusan selama permainan futsal berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan melalui model *TGfU* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Tabel 3. Perbandingan Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa pada Setiap Siklus Penelitian

Indikator Statistik	Kondisi Awal	S1 T1	S1 T2	S2 T1	S2 T2
Skor rata-rata	43,03	45,17	57,40	61,46	72,49
Nilai rata-rata	53,79	56,46	71,75	76,82	90,61
Standar deviasi	10	-	-	-	5
Skor terendah	28	29	-	-	63

Selain peningkatan persentase ketuntasan, terjadi pula peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa secara bertahap, yaitu dari 43 pada kondisi awal menjadi 45 pada siklus I tindakan 1, meningkat menjadi 57 pada siklus I tindakan 2, kemudian menjadi 61 pada siklus II tindakan

1, dan akhirnya mencapai 72 pada siklus II tindakan 2. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *TGfU* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara konsisten pada setiap tindakan penelitian.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perubahan distribusi data minat belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada kondisi awal, standar deviasi sebesar 10 menunjukkan variasi minat belajar siswa yang cukup tinggi. Setelah penerapan model *TGfU* hingga siklus II tindakan 2, standar deviasi menurun menjadi 5 yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa menjadi lebih merata.

Selain itu, skor terendah siswa mengalami peningkatan dari 28 pada kondisi awal menjadi 63 pada siklus II tindakan 2. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya siswa dengan minat belajar tinggi yang mengalami peningkatan, tetapi juga siswa yang sebelumnya memiliki minat belajar rendah mengalami perkembangan yang signifikan setelah penerapan model *TGfU*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal di mata pelajaran PJOK.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran futsal dalam mata pelajaran PJOK. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap aktivitas pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan setelah diterapkannya model *TGfU* dalam proses pembelajaran futsal.

Peningkatan minat belajar siswa tersebut terjadi karena model *TGfU* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas permainan yang kontekstual dan berbasis situasi nyata. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut menguasai teknik dasar secara mekanis, tetapi juga dilibatkan dalam proses memahami taktik permainan, pengambilan keputusan, serta kerja sama tim. Secara pedagogis, pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif mampu meningkatkan perhatian serta rasa memiliki terhadap proses belajar. Dari perspektif psikologis, aktivitas permainan yang kompetitif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Selain itu, variasi aktivitas permainan dalam *TGfU* juga mampu mengurangi kejenuhan siswa yang selama ini sering muncul dalam pembelajaran PJOK yang bersifat konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran olahraga (Mujriah & Susilawati, 2024; Sudarsono et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa *TGfU* mampu meningkatkan keterampilan bermain sekaligus partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK

(Firmansyah, 2024). Penelitian klasik juga menjelaskan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pendekatan teknik tradisional (Bunker & Thorpe, 1982). Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya, namun memiliki fokus yang lebih spesifik pada peningkatan minat belajar siswa dalam materi futsal di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan tambahan bukti empiris bahwa *TGfU* tidak hanya berdampak pada aspek keterampilan bermain, tetapi juga pada aspek afektif siswa dalam pembelajaran PJOK.

Dari sisi implikasi, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui aktivitas yang kontekstual dan menyenangkan. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru PJOK dalam memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan tidak monoton, khususnya pada materi permainan futsal. Selain itu, penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap pengembangan kurikulum PJOK yang lebih menekankan pendekatan *student-centered learning* sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mendorong penggunaan model-model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan minat belajar siswa tanpa mengkaji pengaruh model *TGfU* terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kemampuan taktis, keterampilan bermain, maupun tingkat kebugaran siswa. Keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian juga memungkinkan adanya faktor-faktor eksternal yang belum sepenuhnya dapat dikontrol selama proses tindakan berlangsung.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan kajian mengenai pengaruh model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar keterampilan bermain, kemampuan pengambilan keputusan, maupun aspek kebugaran jasmani siswa. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengombinasikan pendekatan *TGfU* dengan teknologi pembelajaran atau model pembelajaran inovatif lainnya untuk menghasilkan proses pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan pendidikan modern.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mampu meningkatkan minat

belajar siswa pada pembelajaran futsal dalam mata pelajaran PJOK di SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan, perhatian, ketertarikan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas permainan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *TGfU* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PJOK yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih inovatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model *TGfU* pada variabel dan jenjang pendidikan yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

Referensi

- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1).
- Dai, A., Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2022). Survei Hasil Belajar PJOK Masa Pandemi Covid-19 di SMK Negeri 1 Suwawa. *Sport Science*, 22(1), 35–43. <https://doi.org/10.24036/JSOPJ.74>
- DeVellis, R. F. (2016). *Scale Development: Theory and Applications* (4th ed.). Sage Publications.
- Fernando, R., Zulraflī, Z., Jatra, R., Sasmarianto, S., 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 SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(1). <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.9420>
- Firmansyah, E. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Permainan TGFU Pada Pembelajaran PJOK Materi Bola Basket. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2503020338. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/7118>
- Glaucā, C., Topo Yono, & Ahmad Sulaiman. (2025). Implementasi Model Pembelajaran TGFU (Teaching Games For Understanding) Dalam Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Pendidikan Jasmani. *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 13(2), 474–480. <https://doi.org/10.32682/bravos.v13i2/150>
- 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. In *BMC Psychology* (Vol. 12, Issue 1, pp. 1–16). <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>
- Graciano, O. O., Mahendra, A., & Kumbara, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Basket. *JOLMA*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/jolma.v3i1.7129>
- Haryani, M., Nurkhoirah, N., Suardika, I. K., Haryanto, A. I., & Pulungan, K. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PJOK Materi Pergaulan Sehat Menggunakan Metode

- Pembelajaran Pendekatan Saintifik. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 2656–2936. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i2.8798>
- Hasibuan, J. A. S., Siregar, S., Giawa, I. B., & Zai, E. B. (2024). Permasalahan yang dihadapi oleh Seorang Guru dalam Merancang Pembelajaran Penjas. *JPKO Jurnal Pendidikan Dan Kepelatihan Olahraga*, 2(02), 111–113.
- Imansyah. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(2), 89–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jiku.v7i2>
- Muhamaram, A. N., Sobarna, Ak., & Rizal, R. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualization dan Teaching Game for Understanding Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Bolabasket. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/10.37742/jmpo.v2i1.28>
- Muh Mawardi, Agus Kurniadi, & Muhammad Farhan. (2025). Hubungan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar Sepakbola Pada Siswa Sma Negeri 9 Makassar. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.33506/jq.v13i2.3959>
- Mujriah, M., & Susilawati, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lompat Jauh. *JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA*, 14(4), 194–199. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i4.1700>
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Podungge, R., Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Standing Broad Jump dengan Permainan Lompat Box. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 8(2), 29–34. <https://doi.org/10.24114/jpor.v8i2.41944>
- Pulungan, K. A., Haryanto, A. I., Haryani, M., Suardika, I. K., & Nurkhoirah. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengajarkan Tanggung Jawab pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(3), 245–253. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.238>
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman Konsep Bermain Siswa Motorik Tinggi dan Rendah dengan Model Pembelajaran Teaching Game for Undertanding (TGfU). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Sudarsono, S., Sholeh, M., Agus Teguh Wibowo, R., & Aditya Pratama, V. (2025). Penerapan Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam Pembelajaran Atletik oleh Mahasiswa PKO UTP. *PROFICIO*, 6(2), 1179–1184. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i2.5394>