



Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar

Kecia Jamlean, W. Umnehopa, Siti Divinubun

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Abstract

Received: 11 Agustus 2026

Revised: 22 Agustus 2026

Accepted: 31 Agustus 2026

This study aims to improve learning outcomes regarding basic locomotor movements through the implementation of the *Teaching Games for Understanding* (TGfU) model among third-grade students at SD Negeri Wab, Southeast Maluku Regency. The research problem stemmed from the students' low locomotor movement proficiency and an instructional process dominated by demonstration and repetitive drill methods. The study employed Classroom Action Research (CAR) methodology, conducted over two cycles comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 20 students (11 boys and 9 girls). Data were collected through observation, learning outcome tests covering affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skill) aspects, as well as documentation. Data analysis was performed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate an improvement in learning outcomes following the implementation of the TGfU model. In Cycle I, students' final scores ranged from 72 to 77, with a classical mastery rate of 72%. Following instructional improvements in Cycle II, final scores rose to the 77–86 range—with an average of 80.35—and classical mastery reached 100%. Improvements were also observed in the affective, cognitive, and psychomotor domains. The implementation of TGfU fostered a more active and enjoyable learning environment, providing students with opportunities to develop movement skills, tactical understanding, motivation, and teamwork. Thus, TGfU serves as a viable alternative instructional model for enhancing basic locomotor movement learning outcomes among elementary school students.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding*, locomotor movement, learning outcomes, Physical Education (PJOK), elementary school.

(*) Corresponding Author: keciajamlean@gmail.com

How to Cite: Jamlean, K., Umnehopa, W., & Divinubun, S. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(9.A), 257-267. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14863>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan peserta didik secara utuh. Pembelajaran PJOK tidak hanya diarahkan pada pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan gerak, tetapi juga mencakup perkembangan aspek kognitif, afektif, sosial, dan emosional. Melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan



tentang aktivitas fisik, sikap sportif, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta kepercayaan diri. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK di sekolah dasar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, bermakna, serta memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas gerak.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah penguasaan gerak dasar. Gerak dasar merupakan fondasi bagi perkembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks dan menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengikuti berbagai aktivitas permainan dan olahraga. Gerak dasar secara umum dapat dikelompokkan menjadi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, *hopping*, *skipping*, dan *galloping*. Penguasaan gerak lokomotor memiliki peranan penting karena hampir seluruh aktivitas permainan dan olahraga membutuhkan kemampuan berpindah tempat dengan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kecepatan, dan kontrol tubuh yang baik.

Payne dan Isaacs (2017) menjelaskan bahwa keterampilan lokomotor merupakan kemampuan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain melalui berbagai pola gerak, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, *hopping*, *skipping*, dan *galloping*. Penguasaan pola gerak tersebut berkembang secara bertahap melalui pengalaman gerak yang berulang dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran gerak lokomotor pada jenjang sekolah dasar perlu memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai bentuk gerakan melalui aktivitas yang bervariasi. Pembelajaran yang memberikan pengalaman gerak secara langsung diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, orientasi ruang, serta kontrol terhadap tubuh.

Dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar, kemampuan lokomotor tidak cukup hanya dipahami secara teoritis. Siswa perlu memperoleh kesempatan untuk melakukan, mencoba, mengulang, dan menerapkan berbagai pola gerak dalam situasi yang nyata. Pembelajaran yang hanya menekankan pada penjelasan guru dan demonstrasi gerakan berpotensi menyebabkan siswa menjadi pasif serta kurang memperoleh kesempatan untuk menemukan cara melakukan gerakan secara mandiri. Sebaliknya, pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret karena siswa melakukan gerakan dalam konteks yang memiliki tujuan dan tantangan tertentu.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain menjadi salah satu pertimbangan penting dalam memilih model pembelajaran PJOK. Aktivitas bermain dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena memungkinkan siswa belajar sambil bergerak, berinteraksi dengan teman, menghadapi tantangan, serta memperoleh pengalaman keberhasilan maupun kesalahan. Permainan yang dirancang secara tepat juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru PJOK perlu memilih model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memberikan ruang kepada siswa untuk berpikir serta mengambil keputusan.

Namun, kondisi pembelajaran PJOK di SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara menunjukkan bahwa kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas III masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan berjalan, berlari, dan melompat. Kesulitan tersebut terlihat pada kemampuan menjaga keseimbangan, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, mengatur kecepatan, menentukan arah gerak, melakukan tolakan, serta mempertahankan posisi tubuh ketika melakukan gerakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum menguasai pola gerak lokomotor secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain permasalahan keterampilan gerak, hasil pengamatan awal juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa selama pembelajaran masih rendah. Sebagian siswa kurang aktif mengikuti instruksi, kurang percaya diri ketika diminta melakukan gerakan di depan teman, dan mudah kehilangan perhatian ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Beberapa siswa bahkan cenderung melakukan aktivitas sendiri di luar tugas yang diberikan guru. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dalam melakukan aktivitas fisik.

Hasil tes awal terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar gerak dasar lokomotor hanya mencapai 66,5, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70. Dari 20 siswa, sebanyak 12 siswa atau 60% belum mencapai KKM, sedangkan hanya 8 siswa atau 40% yang telah mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sekitar 35% siswa tergolong aktif mengikuti pembelajaran. Rendahnya aktivitas tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi nyata yang terjadi di kelas.

Permasalahan tersebut diduga berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang selama ini lebih banyak menggunakan demonstrasi dan latihan berulang (*drill*). Demonstrasi dan latihan pada dasarnya tetap memiliki manfaat dalam pembelajaran PJOK, khususnya untuk memberikan contoh teknik gerakan. Akan tetapi, apabila penggunaannya terlalu dominan dan tidak disertai dengan variasi aktivitas, siswa dapat mengalami kejenuhan karena aktivitas pembelajaran cenderung bersifat repetitif. Siswa juga memiliki kesempatan yang terbatas untuk memahami kapan dan bagaimana suatu gerakan digunakan dalam situasi yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK, model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) belum pernah diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor di kelas III. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada permainan dan keterlibatan aktif siswa. Penerapan model yang tepat diharapkan dapat memberikan alternatif terhadap pembelajaran yang selama ini lebih berpusat pada guru dan teknik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Model TGfU dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe (1982) sebagai pendekatan pembelajaran permainan yang menempatkan

pemahaman permainan sebagai bagian penting dalam proses belajar. Dalam TGfU, siswa tidak langsung diarahkan untuk menguasai teknik secara terpisah, tetapi terlebih dahulu dihadapkan pada situasi permainan yang dimodifikasi. Melalui situasi tersebut, siswa belajar memahami tujuan permainan, mengenali permasalahan, menentukan pilihan tindakan, dan kemudian mengembangkan keterampilan teknik yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan permainan.

TGfU memiliki karakteristik yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang hanya menekankan latihan teknik. Dalam pendekatan ini, permainan menjadi konteks pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami masalah melalui pertanyaan dan umpan balik. Siswa diberikan kesempatan untuk berpikir, mencoba, melakukan kesalahan, mengambil keputusan, dan memperbaiki tindakan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan psikomotorik, tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif dan afektif.

Penerapan TGfU dalam pembelajaran gerak lokomotor dapat dilakukan melalui permainan sederhana dan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa. Misalnya, guru dapat merancang permainan yang mengharuskan siswa berpindah tempat dengan cara berjalan, berlari, melompat, atau melompat untuk mencapai tujuan tertentu. Rintangan, jarak, aturan, jumlah pemain, maupun ukuran area permainan dapat disesuaikan sehingga siswa memperoleh tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Melalui permainan tersebut, siswa dapat melakukan gerakan secara berulang tanpa merasakan bahwa mereka sedang melakukan latihan yang monoton.

Dalam pembelajaran TGfU, siswa juga dapat diberikan pertanyaan pemantik seperti: “Bagaimana cara bergerak lebih cepat untuk mencapai tujuan?”, “Kapan kita harus berlari dan kapan harus melompat?”, atau “Bagaimana cara menjaga keseimbangan ketika melewati rintangan?”. Pertanyaan tersebut mendorong siswa untuk menghubungkan gerakan dengan situasi permainan. Dengan demikian, siswa tidak sekadar melakukan gerakan karena instruksi guru, tetapi mulai memahami alasan penggunaan gerakan tertentu dalam menyelesaikan permasalahan.

Penerapan TGfU juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas permainan yang sesuai dengan karakteristik anak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka cenderung lebih bersedia terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Aktivitas dalam kelompok kecil juga memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman, saling memberikan dukungan, belajar bekerja sama, dan membangun kepercayaan diri. Aspek tersebut penting karena pembelajaran PJOK tidak hanya bertujuan menghasilkan siswa yang mampu melakukan gerakan dengan baik, tetapi juga membentuk sikap positif dalam beraktivitas.

Dari sisi kognitif, TGfU memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami permainan dan membuat keputusan. Siswa belajar mengidentifikasi situasi, mempertimbangkan pilihan gerak, serta menentukan tindakan yang dianggap paling tepat. Dari sisi psikomotorik, siswa memperoleh kesempatan melakukan berbagai gerakan secara berulang dalam konteks permainan. Sementara itu, dari sisi afektif dan sosial, siswa belajar bekerja sama, menaati aturan,

menghargai teman, bertanggung jawab, dan menunjukkan keberanian dalam mengikuti aktivitas.

Penerapan TGfU menjadi semakin relevan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor karena gerakan tersebut dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam berbagai bentuk permainan sederhana. Aktivitas berlari dapat dikembangkan melalui permainan mengejar, berpindah zona, atau estafet. Gerakan melompat dapat dimasukkan dalam permainan melewati rintangan. Gerakan berjalan dapat dikombinasikan dengan permainan keseimbangan dan perpindahan posisi. Dengan kreativitas guru, keterbatasan alat dan fasilitas tidak selalu menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan karena permainan dapat menggunakan sarana sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, penerapan TGfU pada pembelajaran gerak lokomotor di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik usia dan kemampuan siswa. Aturan permainan harus dibuat sederhana, area permainan disesuaikan, jumlah pemain diatur agar seluruh siswa memperoleh kesempatan bergerak, dan tingkat kesulitan ditingkatkan secara bertahap. Guru juga perlu memperhatikan keselamatan siswa selama aktivitas berlangsung. Dengan pengelolaan yang baik, permainan tidak hanya menjadi aktivitas untuk bersenang-senang, tetapi menjadi media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Wab menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi gerak dasar lokomotor. Rendahnya nilai rata-rata hasil belajar, persentase siswa yang belum mencapai KKM, serta rendahnya aktivitas siswa menunjukkan bahwa diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar secara bersamaan. Model TGfU dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, melakukan gerakan secara aktif, memahami situasi, mengambil keputusan, serta bekerja sama dengan teman.

Penelitian tindakan kelas menjadi salah satu bentuk upaya yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut karena memungkinkan guru dan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus tindakan. Hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus dapat digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penerapan TGfU tidak hanya diuji sebagai sebuah model pembelajaran, tetapi juga dikembangkan melalui proses reflektif berdasarkan kondisi nyata siswa di kelas.

Penelitian ini memiliki konteks yang penting karena dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara dengan karakteristik lingkungan sekolah dan peserta didik yang spesifik. Penelitian mengenai penerapan TGfU pada pembelajaran permainan telah banyak dilakukan, tetapi penerapannya secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar dalam konteks SD Negeri Wab masih perlu dikaji. Hal tersebut menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat adanya kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi nyata dalam pembelajaran. Secara ideal, siswa kelas III mampu melakukan gerak dasar lokomotor dengan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh yang baik serta aktif dan antusias mengikuti

pembelajaran. Namun, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM dan keterlibatan siswa masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman gerak secara langsung, berulang, menyenangkan, dan bermakna.

Penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diharapkan dapat menjadi salah satu solusi terhadap permasalahan tersebut. Melalui permainan yang dimodifikasi, siswa memperoleh kesempatan lebih banyak untuk bergerak, memahami tujuan aktivitas, memecahkan masalah gerak, mengambil keputusan, dan bekerja sama. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan, arahan, motivasi, dan umpan balik.

Dengan demikian, penerapan TGfU diharapkan tidak hanya meningkatkan nilai hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan aktivitas, motivasi, keberanian, kerja sama, pemahaman terhadap permainan, dan keterampilan gerak lokomotor. Keberhasilan penerapan model tersebut selanjutnya dapat dilihat melalui perubahan hasil belajar pada setiap siklus tindakan.

Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Locomotor Siswa Sekolah Dasar.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar gerak dasar lokomotor melalui penerapan model pembelajaran TGfU pada siswa kelas III SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara pada Tahun Ajaran 2026/2027. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menentukan bentuk permainan yang sesuai dengan materi gerak lokomotor, menyiapkan instrumen observasi, serta menyusun instrumen penilaian hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan prinsip TGfU melalui permainan yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas, keterlibatan, sikap, dan perkembangan keterampilan siswa. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Aspek sikap memiliki skor maksimal 20, aspek pengetahuan memiliki skor maksimal 20, sedangkan aspek keterampilan memiliki skor maksimal 60. Nilai akhir diperoleh dari akumulasi ketiga aspek tersebut.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, distribusi nilai, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan aktivitas, motivasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan pencapaian KKM sebesar 70. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 secara klasikal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dengan menerapkan pembelajaran TGfU melalui pengenalan gerak dan permainan yang dimodifikasi. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas gerak lokomotor melalui permainan sederhana yang melibatkan aktivitas berlari, melompat, dan berpindah tempat.

Hasil penilaian pada Siklus I menunjukkan bahwa nilai akhir siswa berada pada rentang 72–77. Distribusi hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar Gerak Locomotor Siklus I

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	70–72	4	20%	Cukup
2	73–75	14	70%	Cukup
3	76–78	2	10%	Baik
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar siswa, yaitu 14 siswa (70%), berada pada interval nilai 73–75. Sebanyak 4 siswa (20%) berada pada interval 70–72 dan 2 siswa (10%) berada pada interval 76–78. Berdasarkan data ketuntasan yang diperoleh, ketuntasan klasikal pada Siklus I mencapai 72%.

Meskipun telah terjadi perubahan positif, hasil refleksi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan teknik gerak belum optimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam koordinasi gerak, posisi tubuh ketika berlari, ayunan lengan, tolakan kaki ketika melompat, serta menjaga keseimbangan. Selain itu, sebagian siswa masih membutuhkan arahan guru dan belum sepenuhnya aktif dalam proses permainan.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyederhanaan aturan permainan, peningkatan variasi aktivitas, pengelompokan siswa dalam kelompok kecil, pemberian pertanyaan pemantik, serta pemberian umpan balik secara langsung dan individual.

Permainan pada Siklus II dikembangkan dengan memasukkan aktivitas gerak lokomotor secara lebih bervariasi, antara lain berlari dan melompat melalui

permainan dengan rintangan. Siswa diberikan kesempatan lebih banyak untuk melakukan gerakan dan memperbaiki kesalahan berdasarkan umpan balik guru.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-rata sikap	15,25	17,65
Rata-rata pengetahuan	13,75	15,65
Rata-rata keterampilan	44,90	47,05
Rentang nilai akhir	72–77	77–86
Ketuntasan klasikal	72%	100%

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek hasil belajar. Rata-rata sikap meningkat dari 15,25 menjadi 17,65. Rata-rata pengetahuan meningkat dari 13,75 menjadi 15,65, sedangkan rata-rata keterampilan meningkat dari 44,90 menjadi 47,05. Rentang nilai akhir juga mengalami peningkatan dari 72–77 pada Siklus I menjadi 77–86 pada Siklus II.

Pada Siklus II, nilai rata-rata keseluruhan mencapai 80,35 dan seluruh siswa atau 20 siswa (100%) telah mencapai KKM. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas III SD Negeri Wab. Peningkatan tersebut terlihat dari ketuntasan klasikal yang meningkat dari 72% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Peningkatan juga terlihat pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui TGfU, siswa tidak hanya diarahkan untuk meniru gerakan yang dicontohkan guru, tetapi diberikan kesempatan untuk memahami tujuan gerakan dan menggunakannya dalam situasi permainan. Kondisi tersebut memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan gerak melalui pengalaman langsung.

Pada Siklus I, sebagian siswa masih bergantung pada instruksi guru dan belum mampu memahami penggunaan gerak dalam situasi permainan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II, siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk bergerak, mencoba, melakukan kesalahan, menerima umpan balik, dan memperbaiki gerakan. Peningkatan kesempatan melakukan aktivitas tersebut memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa.

Tahapan *game appreciation* membantu siswa memahami aturan, tujuan, dan situasi permainan. Selanjutnya, *tactical awareness* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali permasalahan gerak dan menentukan tindakan yang sesuai. Dalam proses tersebut, siswa mulai memahami kapan harus berlari,

bagaimana mengatur kecepatan, serta bagaimana melakukan lompatan sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Penerapan TGfU juga memberikan pengaruh terhadap aspek kognitif. Siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga dituntut untuk berpikir dan mengambil keputusan. Proses tersebut membuat pembelajaran gerak menjadi lebih kontekstual karena keterampilan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan.

Dari aspek psikomotorik, permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan gerakan secara berulang. Pengulangan tersebut penting dalam pembentukan keterampilan motorik. Gerakan berjalan, berlari, dan melompat yang dilakukan melalui permainan dapat membantu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kontrol tubuh, serta kemampuan mengatur kecepatan dan arah gerak.

Peningkatan juga terlihat pada aspek afektif. Pembelajaran dalam kelompok kecil memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, memberikan dukungan kepada teman, serta meningkatkan keberanian dalam melakukan tugas gerak. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TGfU dapat menjadi alternatif untuk mengatasi pembelajaran PJOK yang terlalu berpusat pada guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pertanyaan, motivasi, dan umpan balik, sedangkan siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II juga menunjukkan pentingnya refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Kelemahan yang ditemukan pada Siklus I, seperti kurangnya keberanian siswa, keterbatasan pemahaman terhadap permainan, dan kesalahan teknik gerak, dijadikan dasar untuk memperbaiki pembelajaran. Pada Siklus II, permainan dibuat lebih sederhana dan bervariasi, kesempatan bergerak diperbanyak, serta umpan balik diberikan secara lebih intensif.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan TGfU sebagai suatu model pembelajaran, tetapi juga oleh proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. TGfU memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan fisik, berpikir, bekerja sama, dan mengambil keputusan melalui aktivitas permainan.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran gerak lokomotor tidak cukup hanya dilakukan melalui demonstrasi dan latihan berulang, tetapi perlu diberikan dalam konteks yang memungkinkan siswa memahami fungsi gerakan dan menerapkannya secara langsung.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, penerapan TGfU terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas III SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara. Model ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran PJOK untuk meningkatkan

keterampilan gerak sekaligus mengembangkan motivasi, kerja sama, kepercayaan diri, dan keterlibatan aktif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas III SD Negeri Wab Kabupaten Maluku Tenggara.

Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh ketuntasan klasikal yang meningkat dari 72% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Nilai rata-rata keseluruhan pada Siklus II mencapai 80,35 dengan rentang nilai 77–86. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan TGfU juga meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, kerja sama, pemahaman taktis, dan keterampilan psikomotorik dalam melakukan aktivitas gerak lokomotor.

Dengan demikian, TGfU dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran PJOK yang berorientasi pada aktivitas bermain dan berpusat pada siswa, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. **Bagi guru PJOK**, model TGfU dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran gerak dasar karena mampu menciptakan aktivitas belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung.
2. **Bagi sekolah**, diperlukan dukungan terhadap guru dalam menyediakan dan memanfaatkan sarana pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan gerak dasar.
3. **Bagi peneliti selanjutnya**, penelitian mengenai TGfU dapat dikembangkan pada materi gerak nonlokomotor dan manipulatif serta melibatkan jumlah subjek dan konteks sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- Griffin, L. L., & Patton, K. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*. New York: Routledge.

- Saepudin, dkk. (2020). [Lengkapi judul artikel/buku sesuai sumber yang benar-benar digunakan].
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.