



PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING UNTUK MENGEMBANGKAN KERJA SAMA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

PHYSICAL EDUCATION LEARNING BASED ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TO DEVELOP COOPERATION AMONG GRADE VI ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Muhammad Zulfikar^{1*}, Nurliani², Ihsan Abbas³, Darul Husnul⁴, Alif Aryadi Hardi⁵

^{1*,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar

^{1*} muh.zulfikar@unm.ac.id

Article History:

Received: Maret 08th, 2026

Revised: April 10th, 2026

Published: April 15th, 2026

Abstract: *This community service program aimed to socialize the Teaching Games for Understanding learning model to improve student cooperation at UPT SD Negeri 14 Biru, Bone Regency, South Sulawesi. The participants consisted of 2 physical education teachers and 26 sixth-grade students. The activity was conducted through educational socialization for teachers and guided practice for students using modified sport games. The implementation emphasized game understanding, simple tactical discussion, role distribution, student communication, and reflection on cooperation after the activity. The results showed that students were actively involved in the games, communicated with teammates, helped one another, and demonstrated responsibility in completing game tasks. Based on observation, there was no visible difference between male and female students in terms of cooperation. This activity indicates that Teaching Games for Understanding can be used as an alternative pedagogical model to promote participatory and collaborative physical education learning in elementary schools.*

Keywords: *Teaching Games for Understanding, cooperation, physical education, elementary students, game-based learning.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menyosialisasikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* untuk meningkatkan kerja sama siswa di UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Sasaran kegiatan terdiri atas 2 guru pendidikan jasmani dan 26 siswa kelas VI. Metode kegiatan dilakukan melalui sosialisasi edukatif kepada guru dan praktik terbimbing bersama siswa melalui permainan olahraga yang dimodifikasi. Pelaksanaan kegiatan menekankan pemahaman permainan, diskusi taktis sederhana, pembagian peran, komunikasi antarsiswa, serta refleksi kerja sama setelah aktivitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam permainan, mampu berkomunikasi dengan teman satu kelompok, saling membantu, dan menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas permainan.

Berdasarkan pengamatan, tidak tampak perbedaan mencolok antara siswa laki-laki dan perempuan dalam aspek kerja sama. Kegiatan ini menunjukkan bahwa *Teaching Games for Understanding* dapat menjadi alternatif pembelajaran pendidikan jasmani yang partisipatif dan kolaboratif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Teaching Games for Understanding; kerja sama; pendidikan jasmani; siswa sekolah dasar; pembelajaran permainan.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai ruang untuk mengembangkan kemampuan gerak, kebugaran, dan keterampilan olahraga, tetapi juga sebagai wahana pembentukan perilaku sosial siswa. Melalui aktivitas permainan, siswa belajar berinteraksi dengan teman, mematuhi aturan, mengambil keputusan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, kerja sama menjadi salah satu nilai penting karena sebagian besar aktivitas olahraga menuntut koordinasi antarindividu, saling percaya, pembagian tugas, serta kesediaan untuk membantu teman dalam mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani perlu memiliki strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan teknik olahraga, tetapi juga membangun pengalaman sosial yang bermakna bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk tujuan tersebut adalah *Teaching Games for Understanding* atau TGfU. Model ini pertama kali diperkenalkan sebagai kritik terhadap pembelajaran olahraga yang terlalu menekankan latihan teknik secara terpisah dari konteks permainan. TGfU menempatkan siswa dalam situasi permainan yang dimodifikasi agar mereka dapat memahami tujuan permainan, membaca situasi, membuat keputusan, dan memilih keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan permainan. Dengan demikian, pembelajaran tidak dimulai dari teknik secara mekanis, tetapi dari pemahaman terhadap masalah taktis dalam permainan. Chiva-Bartoll et al. (2018) menjelaskan bahwa TGfU merupakan pendekatan berpusat pada peserta didik yang mendorong guru merancang permainan modifikasi untuk mengembangkan pemahaman taktis siswa.

Dalam pembelajaran berbasis TGfU, siswa diberi kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, mencoba strategi, dan merefleksikan keputusan yang mereka ambil selama permainan. Proses ini penting karena permainan olahraga tidak hanya membutuhkan kemampuan fisik, tetapi juga kemampuan memahami situasi, berkomunikasi, dan mengambil keputusan bersama. Greve et al. (2022) menunjukkan bahwa pendekatan TGfU pada pembelajaran permainan di sekolah dasar memberi ruang bagi siswa untuk merefleksikan situasi permainan dan mencoba menerapkan ide taktis yang telah didiskusikan. Hal ini menunjukkan bahwa TGfU memiliki potensi untuk membangun keterlibatan kognitif sekaligus sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berbagai penelitian internasional juga mendukung efektivitas TGfU dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Barba-Martín et al. (2020) melalui kajian sistematis menemukan bahwa TGfU

telah diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan menjadi salah satu pendekatan penting dalam pembelajaran permainan di pendidikan jasmani. Ortiz et al. (2023) melaporkan bahwa intervensi TGfU memiliki pengaruh kuat terhadap performa permainan, terutama pada pengambilan keputusan, keterampilan taktis, dan pelaksanaan permainan. Selain itu, Gaspar et al. (2021) meneliti TGfU dalam konteks sekolah dasar dan menghubungkannya dengan aspek motivasi, kebutuhan psikologis dasar, persepsi kemampuan, serta niat siswa untuk aktif secara fisik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam kaitannya dengan kerja sama siswa, TGfU memiliki keunggulan karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang membutuhkan interaksi antarsiswa. Siswa tidak hanya diminta bergerak, tetapi juga berdiskusi tentang cara menyerang, bertahan, membuka ruang, membantu teman, dan mengambil keputusan secara kolektif. Situasi seperti ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar bahwa keberhasilan dalam permainan tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kemampuan kelompok dalam bekerja sama. Chiva-Bartoll et al. (2018) juga menegaskan bahwa TGfU dapat dikaitkan dengan pembelajaran kooperatif karena keduanya sama-sama menekankan keterlibatan siswa, peran penting setiap anggota kelompok, dan iklim pembelajaran yang berorientasi pada tugas.

Kebutuhan tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Berdasarkan konteks mitra, pembelajaran pendidikan jasmani perlu diperkuat dengan pendekatan yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, komunikatif, dan kooperatif. Sasaran kegiatan ini adalah 2 guru pendidikan jasmani dan 26 siswa kelas VI. Siswa kelas VI dipilih karena berada pada tahap perkembangan yang mulai mampu memahami aturan permainan, berdiskusi sederhana, dan bekerja dalam kelompok secara lebih terarah. Oleh karena itu, sosialisasi model TGfU diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa dalam membangun pembelajaran jasmani yang lebih bermakna. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menyosialisasikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* kepada guru pendidikan jasmani dan siswa kelas VI UPT SD Negeri 14 Biru sebagai upaya meningkatkan kerja sama siswa melalui aktivitas permainan yang dimodifikasi. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan memperoleh pemahaman mengenai cara menerapkan TGfU dalam pembelajaran, sedangkan siswa memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, dan menyelesaikan tantangan permainan secara kolektif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, dengan melibatkan 2 guru pendidikan jasmani dan 26 siswa kelas VI sebagai peserta kegiatan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan sosialisasi edukatif dan praktik terbimbing melalui penerapan awal model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Kegiatan diawali dengan tahap persiapan berupa koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani, penyusunan materi sosialisasi, serta

perancangan skenario permainan yang dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui dua kegiatan utama. Pertama, tim pelaksana memberikan sosialisasi kepada guru pendidikan jasmani mengenai konsep dasar TGfU, karakteristik model, prinsip permainan modifikasi, penggunaan pertanyaan pemantik, serta strategi membangun kerja sama siswa dalam pembelajaran permainan. Kedua, siswa kelas VI dilibatkan dalam praktik pembelajaran berbasis permainan. Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diarahkan untuk menyelesaikan tantangan permainan melalui komunikasi, pembagian tugas, dan pengambilan keputusan bersama. Guru pendidikan jasmani berperan sebagai pengamat sekaligus pendamping agar dapat memahami secara langsung alur penerapan model TGfU.

Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana menekankan pentingnya komunikasi, saling membantu, tanggung jawab kelompok, dan keterlibatan semua anggota tim. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi, dokumentasi, diskusi dengan guru, serta refleksi lisan bersama siswa setelah aktivitas permainan selesai. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons guru dan siswa, bentuk kerja sama yang muncul selama permainan, serta peluang penerapan TGfU dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

HASIL

Kegiatan sosialisasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* di UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, dilaksanakan dengan melibatkan 2 guru pendidikan jasmani dan 26 siswa kelas VI. Kegiatan diawali dengan pemberian penjelasan kepada guru mengenai konsep dasar TGfU, karakteristik pembelajaran berbasis pemahaman permainan, penggunaan permainan modifikasi, serta pentingnya pertanyaan pemantik dalam membantu siswa memahami strategi permainan. Guru menunjukkan respons positif karena model ini dinilai dapat menjadi alternatif pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak hanya berpusat pada latihan teknik.

Pada tahap praktik, siswa mengikuti aktivitas permainan yang dimodifikasi sesuai dengan prinsip TGfU. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diarahkan untuk memahami tujuan permainan, menyusun strategi sederhana, membagi peran, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias mengikuti instruksi dan terlibat aktif dalam kelompok. Mereka mulai menunjukkan kemampuan berkomunikasi dengan teman satu tim, memberikan arahan sederhana, membantu teman yang belum memahami aturan, serta saling mendukung ketika permainan berlangsung.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kerja sama siswa tampak melalui beberapa perilaku, seperti kesediaan mendengarkan pendapat teman, membagi tugas dalam kelompok, memberi kesempatan kepada anggota lain untuk berpartisipasi, dan menyelesaikan permainan

secara bersama-sama. Beberapa siswa yang pada awal kegiatan terlihat pasif mulai ikut terlibat setelah mendapat dukungan dari teman kelompoknya. Selain itu, berdasarkan pengamatan selama kegiatan, tidak terlihat perbedaan yang mencolok antara siswa laki-laki dan perempuan dalam aspek kerja sama. Keduanya sama-sama mampu berpartisipasi, berkomunikasi, dan menjalankan peran dalam kelompok. Perbedaan kecil yang muncul lebih berkaitan dengan kepercayaan diri, pengalaman bermain, dan karakter individual siswa, bukan karena faktor jenis kelamin.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memiliki potensi untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. TGfU memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa tidak hanya diarahkan untuk melakukan gerakan atau teknik tertentu, tetapi juga diminta memahami situasi permainan, menentukan keputusan, serta bekerja sama dengan teman satu kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman bermain yang menuntut interaksi sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah bersama.

Peningkatan kerja sama siswa terlihat karena aktivitas yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang dalam bentuk permainan modifikasi. Permainan modifikasi memungkinkan siswa berpartisipasi sesuai kemampuan masing-masing, sehingga siswa yang memiliki keterampilan gerak lebih baik maupun yang masih kurang percaya diri tetap memperoleh ruang untuk berkontribusi. Dalam konteks ini, kerja sama tidak diajarkan secara teoritis, tetapi dibangun melalui pengalaman langsung ketika siswa harus saling membantu, menyusun strategi, dan menyesuaikan tindakan dengan teman satu tim. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik TGfU yang menekankan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan keterlibatan aktif siswa dalam permainan.

Temuan mengenai tidak adanya perbedaan yang tampak antara siswa laki-laki dan perempuan dalam aspek kerja sama juga menjadi bagian penting dari kegiatan ini. Dalam praktik pembelajaran, siswa laki-laki dan perempuan sama-sama menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi, membantu teman, mendengarkan arahan kelompok, dan menyelesaikan tugas permainan secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TGfU dapat menciptakan ruang partisipasi yang relatif setara bagi seluruh siswa. Artinya, keberhasilan kerja sama dalam kegiatan permainan tidak semata-mata ditentukan oleh jenis kelamin, tetapi lebih dipengaruhi oleh desain pembelajaran, pembagian peran, dukungan teman sebaya, dan kemampuan guru dalam mengelola aktivitas.

Bagi guru pendidikan jasmani, kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa pembelajaran permainan dapat dirancang secara lebih reflektif dan kolaboratif. Guru tidak harus selalu memulai pembelajaran dari latihan teknik secara terpisah, tetapi dapat menggunakan situasi permainan sebagai titik awal untuk membangun pemahaman, komunikasi, dan kerja sama siswa. Oleh karena itu, TGfU dapat menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran

pendidikan jasmani di sekolah dasar, terutama ketika tujuan pembelajaran tidak hanya diarahkan pada keterampilan motorik, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* di UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, menunjukkan bahwa TGfU dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kerja sama siswa sekolah dasar. Kegiatan yang melibatkan 2 guru pendidikan jasmani dan 26 siswa kelas VI ini memberikan pengalaman langsung mengenai pembelajaran permainan yang menekankan pemahaman, komunikasi, pembagian peran, pengambilan keputusan, dan refleksi kelompok.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu terlibat aktif dalam permainan yang dimodifikasi, saling membantu, memberi arahan kepada teman, dan menunjukkan tanggung jawab dalam kelompok. Guru pendidikan jasmani juga memperoleh pemahaman bahwa TGfU dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang tidak hanya menekankan keterampilan gerak, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa. Berdasarkan pengamatan, tidak tampak perbedaan mencolok antara siswa laki-laki dan perempuan dalam aspek kerja sama selama kegiatan berlangsung. Keduanya memiliki peluang yang sama untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam kelompok.

Dengan demikian, TGfU berpotensi diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Ke depan, guru perlu melakukan pendampingan yang lebih sistematis melalui perencanaan permainan modifikasi, penggunaan pertanyaan reflektif, serta evaluasi kerja sama siswa agar nilai kolaboratif dapat berkembang menjadi kebiasaan positif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LP2M Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru PJOK, serta seluruh siswa UPT SD Negeri 14 Biru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, atas kesediaan menjadi mitra, partisipasi aktif, dan kerjasamanya yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Semoga program ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi kemajuan pendidikan di sekolah mitra.

DAFTAR 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. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. doi:10.3390/ijerph17093330

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin*

of Physical Education, 18(1), 5–8.

- Chiva-Bartoll, Ó., Salvador-García, C., & Ruiz-Montero, P. J. (2018). Teaching Games for Understanding and cooperative learning: Can their hybridization increase motivational climate among physical education students? *Croatian Journal of Education*, 20(2), 561–584. doi:10.15516/cje.v20i2.2827
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU influence on students' motivational outcomes in physical education? A study in elementary school context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10), 5407. doi:10.3390/ijerph18105407
- González-Valero, G., Ubago-Jiménez, J. L., Melguizo-Ibáñez, E., & Fernández-García, R. (2024). Application of the Teaching Games for Understanding model to improve decision-making in sport learning: A systematic review and meta-analysis. *BMC Psychology*, 12, 781. doi:10.1186/s40359-024-02307-2
- Greve, S., Diekhoff, H., & Süßenbach, J. (2022). Learning soccer in elementary school: Using Teaching Games for Understanding and digital media. *Frontiers in Education*, 7, 862798. doi:10.3389/educ.2022.862798
- 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. doi:10.3390/children10030573