

**KONTRIBUSI PEMBELAJARAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
TERHADAP PENINGKATAN KERJA SAMA SISWA
DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA**

Indrawan Sutejo ^{1*}, Furkan ², Ainun Fitriani ³, Anhar ⁴, Mardian Andriani ⁵

^{1 2 3 4 5} STKIP Taman Siswa Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

* *Coessponding Author:* indrawansuejo880@gmail.com

Keterangan	Abstrak
Rekam Jejak: <i>Submitted</i>; Juli 2026 <i>Revised</i>; Agustus 2026 <i>Accepted</i>; September 2026 Kata Kunci: Pembelajaran; <i>TGfU</i>; Kerja Sama; Siswa; Permainan; Sepak Bola.	Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa, khususnya kerja sama. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK, terutama pada permainan sepak bola, masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> terhadap kerja sama siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain <i>pre-test-post-test control group design</i>. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP IT Insan Kamil yang berjumlah 40 siswa, dengan teknik <i>sampling jenuh</i> sehingga seluruh populasi dijadikan sampel dan dibagi menjadi kelompok eksperimen (20 siswa) dan kelompok kontrol (20 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi dan angket kerja sama siswa dengan skala Likert. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji <i>paired sample t-test</i>, serta uji <i>independent sample t-test</i> berdasarkan nilai gain score dengan bantuan SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kerja sama siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 62,40 menjadi 82,15 (gain = 19,75), sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 63,10 menjadi 68,20 (gain = 5,10). Hasil uji <i>independent sample t-test</i> menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran <i>TGfU</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa.



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berperan dalam mengembangkan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, maupun afektif Zurita-Ortega et al., (2024). Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), siswa tidak hanya memperoleh keterampilan gerak, tetapi juga nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas, Hayati et al (2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK memiliki peran strategis dalam membentuk karakter sosial peserta didik, khususnya dalam kemampuan bekerja sama.

Kerja sama merupakan salah satu kompetensi sosial yang sangat penting dalam pembelajaran PJOK, terutama pada permainan beregu seperti sepak bola. Dalam permainan ini, keberhasilan tim tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kemampuan bekerja sama melalui komunikasi, koordinasi, dan pembagian peran dalam tim. Zach et al., (2023) menyatakan bahwa kerja sama merupakan proses interaksi antar individu dalam kelompok yang saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, pembelajaran sepak bola dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kerja sama siswa.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP IT Insan Kamil, ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam berkomunikasi, belum mampu berkoordinasi dengan baik, serta cenderung bermain secara individual. Selain itu, partisipasi siswa dalam permainan belum merata, sehingga kerja sama tim belum terbentuk secara maksimal.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh data awal yang diperoleh melalui instrumen observasi dan angket kerja sama siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kerja sama siswa berada pada kategori sedang, dengan beberapa indikator seperti komunikasi dan saling membantu masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengoptimalkan pengembangan aspek sosial siswa secara menyeluruh. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zhou et al., (2023) yang menunjukkan bahwa rendahnya interaksi sosial siswa dapat memengaruhi perkembangan keterampilan kerja sama dalam pembelajaran.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kerja sama siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran cenderung menekankan pada latihan teknik dasar secara terpisah tanpa melibatkan siswa dalam situasi permainan yang nyata. Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam tim. Qian & Chang, (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut memerlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara menyeluruh serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model *TGfU* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pemahaman taktik, pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif siswa dalam situasi permainan Cáliz et al., (2025).

Penerapan model *TGfU* memungkinkan siswa tidak hanya belajar keterampilan teknik, tetapi juga memahami strategi permainan serta bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *TGfU* dapat meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran PJOK Zhou & Colomer, (2024).

Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran sepak bola. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGfU* terhadap kerja sama siswa kelas VII SMP IT Insan Kamil.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test-post-test control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP IT Insan Kamil yang berjumlah 40 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kerja sama siswa dan lembar observasi. Angket menggunakan skala Likert (1–5) yang disusun berdasarkan indikator kerja sama siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut;

Tabel 1. Indikator Kerja Sama Siswa

Indikator	Keterangan
Komunikasi	Interaksi siswa dalam tim
Partisipasi aktif	Keterlibatan dalam permainan
Saling membantu	Dukungan terhadap teman
Tanggung jawab	Peran dalam tim

Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat kerja sama siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan *pre-test* dan *post-test* dalam kelompok serta *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan nilai gain score. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 24.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dari data pretest dan posttest yang diukur menggunakan instrumen observasi dan angket kerja sama siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap kerja sama siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Kelompok Eksperimen

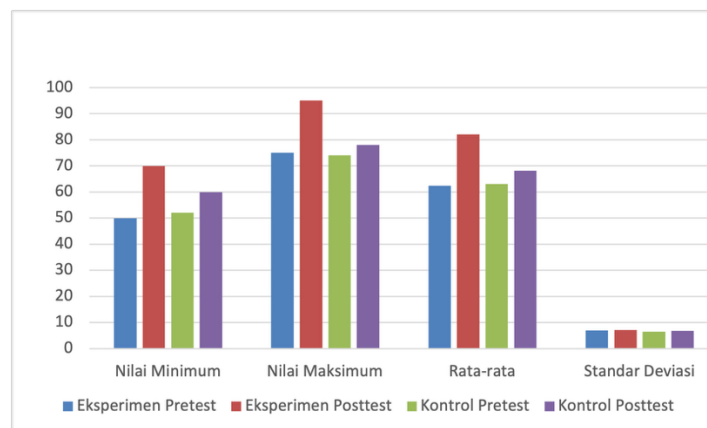
Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	20	50	75	62.40	6.850
<i>Post-test</i>	20	70	95	82.15	7.100

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata kerja sama siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 62.40 pada saat pretest menjadi 82.15 pada saat posttest dengan peningkatan sebesar 19.75. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui aktivitas permainan yang melibatkan komunikasi, koordinasi, dan kerja tim secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Uji Deskriptif Kelompok Kontrol

Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	20	52	74	63.10	6.500
<i>Post-test</i>	20	60	78	68.20	6.750

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata kerja sama siswa pada kelompok kontrol meningkat dari 63.10 menjadi 68.20 dengan peningkatan sebesar 5.10. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut masih lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen karena pembelajaran konvensional belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas kerja sama tim selama pembelajaran sepak bola.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kerja Sama Siswa

Peningkatan kerja sama siswa pada kelompok eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kerja sama siswa.



Gambar 2. Dokumentasi Pembelajaran Model TGfU

Berdasarkan Gambar 2, terlihat siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model TGfU melalui aktivitas permainan. Siswa melakukan interaksi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Keterangan
Eksperimen	0.200	Normal
Kontrol	0.200	Normal

Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0.200 lebih besar dari 0.05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik dalam pengujian hipotesis penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test

Kelompok	Mean Difference	t	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	19.75	8.45	0.000
Kontrol	5.10	2.10	0.045

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan peningkatan sebesar 19.75, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0.045 < 0.05$ dengan peningkatan sebesar 5.10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kerja sama siswa pada kelompok eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol setelah diterapkan model pembelajaran TGfU.

Tabel 6. Hasil Gain Score

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	Gain Score
Eksperimen	62.40	82.15	19.75
Kontrol	63.10	68.20	5.10

Data di atas menunjukkan bahwa gain score kelompok eksperimen sebesar 19.75 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 5.10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU lebih efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa lebih aktif dalam berinteraksi dan bekerja sama selama proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample t-test

Data	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Gain Score	6.87	0.000	Signifikan

Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan nilai t hitung sebesar 6.87. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kerja sama siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berpengaruh terhadap peningkatan kerja sama siswa dalam permainan sepak bola.

Pembahasan

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, tingkat kerja sama siswa kelas VII SMP IT Insan Kamil masih tergolong belum optimal. Berdasarkan hasil pretest, rata-rata kerja sama siswa pada kelompok eksperimen sebesar 62,40, sedangkan kelompok kontrol sebesar 63,10. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam berkomunikasi, belum mampu membangun koordinasi yang baik dalam tim, serta cenderung bermain secara individual. Selain itu, partisipasi siswa dalam permainan juga belum merata sehingga interaksi sosial antar anggota tim masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa sebelum penerapan model TGfU masih berada pada kategori sedang dan perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Rendahnya kerja sama siswa disebabkan karena pembelajaran yang digunakan

masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan lebih menekankan pada latihan teknik secara individu dibandingkan keterlibatan siswa dalam permainan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Zhou et al., (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya interaksi sosial siswa dalam pembelajaran dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kerja sama. Selain itu, Zach et al., (2023) menjelaskan bahwa kerja sama dalam pembelajaran pendidikan jasmani terbentuk melalui interaksi aktif antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

Sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGfU, terjadi peningkatan kerja sama siswa yang signifikan pada kelompok eksperimen. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai posttest dari 62,40 menjadi 82,15 dengan *gain score* sebesar 19,75. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 63,10 menjadi 68,20 dengan *gain score* sebesar 5,10. Peningkatan pada kelompok eksperimen terjadi karena model TGfU memberikan pengalaman belajar berbasis permainan yang melibatkan siswa secara aktif dalam situasi permainan nyata. Dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk berkomunikasi, menyusun strategi, bekerja sama dalam menyerang maupun bertahan, serta saling membantu dalam menyelesaikan permainan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) membuat interaksi sosial antar siswa menjadi lebih intens sehingga kemampuan kerja sama berkembang lebih baik. Menurut Zach et al., (2023), pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti TGfU mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat tersebut diperkuat oleh Boke et al., (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGfU dapat meningkatkan kerja sama siswa melalui aktivitas permainan yang menuntut komunikasi dan koordinasi tim. Selain itu, Wang et al., (2024) menjelaskan bahwa TGfU membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman taktik, pengambilan keputusan, dan kemampuan bekerja sama dalam situasi permainan nyata. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa.

Permasalahan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah rendahnya kerja sama siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran lebih banyak menekankan latihan teknik dasar secara individu tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam permainan yang membutuhkan interaksi dan kerja sama tim. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam berkomunikasi, kurang memiliki rasa tanggung jawab dalam kelompok, serta belum terbiasa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Metzler, (2017), pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi partisipasi aktif dan interaksi sosial siswa sehingga kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran TGfU menjadi solusi yang tepat karena menekankan pada pendekatan bermain, pemahaman taktik, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial dalam tim. Melalui penerapan TGfU, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam permainan sehingga kemampuan kerja sama, partisipasi aktif, komunikasi, dan tanggung jawab siswa dapat berkembang secara lebih optimal. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nopembri et al., (2022) yang menyatakan bahwa model TGfU tidak hanya meningkatkan keterampilan bermain, tetapi juga meningkatkan aspek afektif seperti kerja sama dan komunikasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan masih terbatas pada 40 siswa dari satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, durasi perlakuan yang diberikan relatif singkat sehingga belum menunjukkan pengaruh model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kerja sama siswa tanpa mengukur variabel lain yang mungkin turut berkembang selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, tindak lanjut yang dapat dilakukan pada penelitian berikutnya adalah melibatkan sampel yang lebih besar dan berasal dari beberapa sekolah, memperpanjang

waktu intervensi, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan bermain, dan kemampuan pengambilan keputusan. Dengan demikian, efektivitas model TGfU dalam pembelajaran PJOK dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa dalam permainan sepak bola kelas VII SMP IT Insan Kamil. Peningkatan kerja sama pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai *gain score* sebesar 19,75 pada kelompok eksperimen dan 5,10 pada kelompok kontrol, dengan selisih peningkatan sebesar 14,65 poin. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan peningkatan kerja sama yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran TGfU efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Cáliz, R. C., Jiménez, J. L. U., Vargas, J. M. A., & Ibáñez, E. M. (2025). Analysis of physical activity on anxiety and stress in education: a systematic review. *Psychology, Society & Education*, 17(2), 54–65.
- Hayati, N. I., Juliantine, T., & Sucipto, S. (2025). Pengaruh Model Teaching Games for Understanding terhadap Keterampilan Sosial dan Berpikir Kritis: Systematic Literature Review. *Sporta Saintika*, 10(2), 412–422. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/sporta.v10i2.551>
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
- 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/https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.1.12>
- Qian, W., & Chang, H. H. (2021). Projecting health impacts of future temperature: a comparison of quantile-mapping bias-correction methods. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1992. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph18041992>
- Wang, J., Soon, C. C., Samsudin, S., Wang, C., Gao, Z., & Xie, Q. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. *PLoS One*, 19(11), e0311321. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321>
- Zach, S., Shoal, E., & Shulruf, B. (2023). Cooperative learning in physical education lessons-literature review. *Frontiers in Education*, 8, 1273423. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/educ.2023.1273423>
- Zhou, T., & Colomer, J. (2024). Cooperative learning promoting cultural diversity and individual accountability: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 567. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci14060567>
- Zhou, T., Wang, H., & Li, D. (2023). Focusing on the value of cooperative learning in physical education: a bibliometric analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1300986. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1300986>
- Zurita-Ortega, F., Ortiz-Franco, M., Ubago-Jiménez, J. L., González-Valero, G., Alonso-Vargas, J. M., & Melguizo-Ibáñez, E. (2024). Kin ball to promote the motor development of

students with special educational needs: effects of an intervention programme. *Sport Sciences for Health*, 20(2), 377–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>