



## Inovasi Pembelajaran melalui Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Sumarno<sup>1\*</sup>, Veni Imawati<sup>1</sup>, Bayu Ristiawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup> Sport Management, Shanghai University of Sport, China

\*Corresponding Author. Email: [sumarno@unublitar.ac.id](mailto:sumarno@unublitar.ac.id)

Received: 5 September 2022; Revised: 13 Desember 2022; Accepted: 19 Desember 2022

**Abstrak:** Karakteristik dari pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) yang condong pada aktivitas luar ruangan membutuhkan desain dan strategi khusus. Salah satu desain pembelajaran yang dapat menjadi alternatif adalah model Teaching Game for Understanding (TGfU). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan, kegunaan dan persepsi guru dalam mengimplementasikan bahan ajar Penjas berbasis permainan dengan model TGfU. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement & evaluate*). Uji coba produk terdiri penilaian oleh ahli dan uji coba lapangan melalui evaluasi formatif (One-to-one, small-group & field trial) yang dilakukan oleh 10 partisipan. Instrumen yang digunakan meliputi protokol wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data kualitatif menggunakan bantuan *software qualitative data analysis* Atlas.Ti versi 9. Desain permainan model TGfU dikembangkan yang didasarkan pada tingkat pengetahuan guru, karakteristik siswa dan sumber daya. Salah satu temuan penting dari proses R&D ini bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan waktu yang lebih untuk mempelajari cara kerja dari model TGfU. Secara prospektif, desain yang kami kembangkan menjanjikan untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran Penjas di masa depan.

**Kata Kunci:** Strategi pembelajaran, TGfU, Penjas, Model ADDIE

**Abstract:** Characteristics of Physical Education (PE) that are inclined to outdoor activities require special designs and strategies. One of the learning designs that can be an alternative is the Teaching Game for Understanding (TGfU) model. The purpose of this study was to describe the development, usability, and perception of teachers in implementing game-based Physical Education teaching materials with the TGfU model. This research and development use the ADDIE model (*analyze, design, develop, implement & evaluate*). The product trial consisted of an expert assessment and a field trial through formative evaluation (one-to-one, small-group & field trial) conducted by 10 participants. The instruments used include interview protocols, observation, and documentation. Qualitative data analysis using qualitative data analysis software Atlas.Ti version 9. The TGfU model game design was developed based on the level of teacher knowledge, student characteristics, and resources. One of the important findings from this R&D is both teachers and students need more time to learn how the TGfU model works. Prospectively, the design we have developed is promising to be used as a strategy for learning Physical Education in the future.

**Keywords:** Learning strategy, TGfU, PE, ADDIE Model

**How to Cite:** Sumarno, Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Inovasi Pembelajaran melalui Model Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170-184. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692>



### PENDAHULUAN

Ekspektasi besar bahwa kontribusi dari Pendidikan Jasmani (Penjas) dapat menjadikan tubuh sehat dan bugar, kematangan sosial dan kepemimpinan, bahkan dihubungkan dengan penguatan eksistensi manusia (Beni, Fletcher, & Ní Chróinín, 2017), menjadikan pembelajaran Penjas condong pada praktik “latihan fisik”. Spektrum Penjas yang dikaitkan dengan permainan, olahraga, mengejar kesenangan dan posisi kepuasan dalam belajar akhirnya “termarjinalkan” (Pringle, 2010). Mungkin, karena banyak

Pendidik Jasmani mengakui konsep kesenangan yang terkait dengan pengembangan keterampilan dan nilai edukatif dari partisipasi olahraga secara resmi diremehkan dalam kurikulum Penjas itu sendiri.

Anggapan ini dapat dilihat pada praktik pembelajaran secara tradisional yang dilakukan melalui pedagogis terkomando (*direct instruction*). Guru memiliki peran yang dominan dalam pembelajaran dan pada akhirnya bertanggung jawab atas semua keputusan tentang isi dan tujuan yang direncanakan, pengelolaan pelajaran, dan bahkan tanggung jawab yang seharusnya diemban oleh siswa (Metzler, 2017). Sedangkan, tugas siswa terbatas pada menjalankan gerakan-gerakan yang telah diperintahkan oleh guru (Gil-Arias et al., 2021). Pendekatan dengan gaya terkomando tersebut telah menuai kritik karena mengaburkan konteks dari pembelajaran Penjas dan pelaksanaan teknis yang cenderung terisolasi pada permainan olahraga yang sesungguhnya (Light, Harvey, & Mouchet, 2014), lebih dari itu, dengan gaya pedagogis linier, mekanistik dan menyamaratakan kemampuan siswa dapat mengaburkan hasil sosial dan kognitif (Light & Fawns, 2003).

Merujuk pada Setiawan, (2004), terdapat dua kesalahan konsep pada Penjas, *pertama*, Penjas dikonsepsikan secara biologistik (Latihan-dari-jasmani), ini bagi siswa, tidak ada tugas pembelajaran akan tetapi tugas “Latihan”. *Kedua*, Penjas termanifestasikan sebagai pembelajaran yang berfungsi untuk “membentuk” individu (bergerak untuk belajar). Tujuan yang ingin dicapai dalam kerangka konsep ini diformulasikan dalam terminologi pedagogi umum yang abstrak, samar-samar, dan tidak jelas. Miskonsepsi tersebut didukung oleh pandangan Redelius, Quennerstedt, dan Öhman. (2015), bahwa guru tidak mengartikulasikan tujuan Penjas dengan baik kepada siswa. Jika praktik dalam kurikulum Penjas sedemikian rupa, di mana siswa dapat mengalami pembelajaran gerak yang seutuhnya? Lantas dalam hal apakah praktik pengajaran Penjas dibingkai? Dan bagaimana tujuan pembelajaran Penjas diformulasikan secara eksplisit?

Pertanyaan-pertanyaan ini berupaya dijawab oleh kerangka pendekatan yang dapat menjadi alternatif dalam pengajaran Penjas, seperti model '*Teaching Games for Understanding*' (TGfU) oleh Bunker dan Thorpe (1982). Pendekatan ini berpusat pada siswa dan dirancang untuk membuat Penjas lebih relevan, bermakna, dan menyenangkan. Namun pembenaran utama untuk TGfU tidak bertumpu pada pembenaran afektif atau intrinsik tetapi masih terkait dengan gagasan bahwa pendidikan yang baik disamakan dengan ‘belajar’. Kontribusi utama dalam Model TGfU mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, perkembangan kognitif dan taktis permainan, sekaligus memberikan kesenangan dalam pengalaman pembelajaran Penjas (Kirk & MacPhail, 2002; Barba-Martín, Bores-García, Hortigüela-Alcalá, & González-Calvo, 2020; Harvey & Jarrett, 2014).

Model TGfU telah berusia 40 tahun dan memicu hasil penelitian dalam Pendidikan Jasmani, seperti pengembangan kurikulum (Butler, 2006), menghubungkan strategi dan gaya dalam penajaran (Tan, Chow, & Davids, 2012), termasuk mengulas perkembangannya selama 1 dekade terakhir (Barba-Martín et al., 2020). Di Indonesia sendiri TGfU yang dipercaya sebagai alternatif dalam mendesain instruksional Penjas juga menarik peneliti. Darmawan, Sari, Sugiarto, Sugiyanto, & Saputra, (2021), membuat model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan teknik dasar sepak cangkik dan sepak sila pada sepak takraw. Sedangkan Fani dan Sukoco (2019), memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran bola voli yang berbasis TGfU. Studi yang lain berupaya mengembangkan pada aspek media pembelajaran (Sasmitha, Suwirman, Arifan, & Purnama, 2020; Sasmitha & Suwirman, 2021). Jika menelaah laporan penelitian yang ditinjau, seluruhnya lebih berfokus pada dampak TGfU pada kompetensi siswa. Di sisi lain, pendekatan tradisional secara terkomando masih populer untuk diterapkan di Indonesia (Mawarti, Rohmansyah, & Hiruntrakul, 2022).

Namun, berdasarkan studi pendahuluan dan jajak pendapat pada sekolah-sekolah yang ada di Blitar, guru merasa sulit untuk menerapkan pendekatan yang berpusat pada permainan di kelas Penjas. Temuan ini telah mengkonfirmasi laporan dari Mcneill, Fry, Wright, Tan, & Rossi (2008); García-Castejón et al. (2021) bahwa guru mengalami kesulitan dalam membangun tugas tertentu yang menantang dan mempertahankan perhatian siswa selama fase yang akan mendorong siswa untuk secara kritis mencerminkan perilaku mereka dalam permainan olahraga. Akibatnya, guru sering jatuh kembali pada pendekatan berbasis keterampilan tradisional. Sedangkan, riset yang berkembang di Indonesia mengenai model TGfU cenderung berfokus pada kemampuan siswa (Syarif & Winarni, 2015; Abbas & Abidin, 2016; Yudha, Artanayasa, & Spyanawati, 2018), alih-alih berupaya mengembangkan kemampuan guru dalam mengaplikasikan pembelajaran yang berbasis permainan (TGfU).

Berdasarkan permasalahan pada studi pendahuluan dan masih terbatasnya literatur TGfU yang berfokus pada guru, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini melakukan proses desain dan mengimplementasikan desain pembelajaran Penjas berbasis permainan dengan model TGfU. *Novelty* dari penelitian ini menambah khasanah literatur untuk membantu guru dalam menyiapkan strategi pembelajaran Penjas dengan model TGfU. Penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan pertanyaan penelitian, (1) bagaimana permasalahan dan kebutuhan guru dalam strategi pembelajaran Penjas? (2) bagaimana proses pengembangan, kegunaan dan persepsi guru dalam menerapkan desain pembelajaran Penjas berbasis permainan dengan model TGfU?

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain *research and development* (R&D). Langkah-langkah yang dipilih menggunakan model penelitian dan pengembangan dari ADDIE (*analyze, design, develop, implement, & evaluate*) (Molenda, 2015). Kerangka ini telah populer digunakan dalam pengembangan desain instruksional yang dapat disesuaikan dalam banyak cara (Spector, 2017; Stefaniak & Xu, 2020). Karakteristik fleksibel dan non-linier yang melekat pada ADDIE memungkinkan pengembang dengan mudah mengadaptasi dan menggabungkannya, serta elemen informasi dapat disesuaikan dan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan penelitian. Prosedur dalam model ADDIE merujuk pada prosedur yang digunakan oleh Branch (2009).

### Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dimulai dengan analisis (*Analyze*) melalui studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan, karakteristik partisipan dan kebutuhan dalam pengembangan desain pembelajaran. Hal ini terkait erat dengan kondisi realitas para subjek yang sedang menjalani program praktik pengajaran termasuk lingkungan pembelajaran, pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Melalui tahap ini peneliti bersama dengan subjek penelitian bekerjasama untuk menjelaskan masalah instruksional, menenapkan tujuan dan sasaran dari desain yang akan dikembangkan (Naidoo et al., 2021). Untuk mendapatkan perspektif dari partisipan mengenai permasalahan dan kebutuhan dalam menyiapkan strategi pembelajaran kami melakukan wawancara *focus group discussion* (FGD) dengan tiga narasumber.

Panduan wawancara dalam FGD mengikuti protokol dari Simons et al. (2018), fokus grup dilakukan di tempat yang paling nyaman bagi peserta, proses diskusi berlangsung sampai semua pertanyaan telah terjawab sampai tuntas. Protokol pertanyaan semi-terstruktur (Tabel 1) terdiri dari beberapa pertanyaan antara lain pertanyaan pendahuluan, pertanyaan peralihan, pertanyaan kunci, dan pertanyaan penutup. Untuk beberapa pertanyaan, peserta diminta untuk menuliskan jawabannya. Metode ini memungkinkan peserta untuk berpikir dan merenungkan suatu pertanyaan sebelum memulai diskusi kelompok dan tidak menyalin jawaban atau pendapat peserta lain (Simons et al., 2018). Hasil wawancara FGD ditranskrip secara verbatim dan dianalisis secara tematik menggunakan bantuan *software qualitative data analysis* Atlas.Ti versi 9.

**Tabel 1.** Protokol pertanyaan semi-terstruktur FGD tahap analisis kebutuhan

| Jenis pertanyaan    | Tujuan   | Pertanyaan  |
|---------------------|--|---|
| Pendahuluan         | Untuk memulai topik diskusi  | Coba ceritakan pengalaman Anda sebagai guru Pendidikan Jasmani?   |
| Pertanyaan transisi | Untuk bergerak menuju pertanyaan kunci                                     | Sekarang kita membahas jawaban anda<br>Silahkan tulis, bagaimana tantangan dan hambatan yang Anda jalani selama melaksanakan pembelajaran Penjas?<br>Menurut Anda, sejauh ini bagaimana respon murid dalam mengikuti kelas Penjas?  |
| Pertanyaan kunci    | Untuk mendapatkan wawasan tentang strategi pembelajaran berbasis permainan | Silakan tulis, bagaimana Anda mengenal strategi pembelajaran? Sebutkan yang sering Anda pakai!<br>Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran Penjas yang berorientasi pada kemampuan teknik?<br>Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang berbasis pada permainan?<br>Apakah Anda mengenal strategi pembelajaran model TGfU? pernah menerapkan? |

| Jenis pertanyaan   | Tujuan                   | Pertanyaan  |
|--------------------|--------------------------|---|
| Pertanyaan penutup | Untuk mengakhiri diskusi | Apakah TGfU pernah dilokakaryakan di asosiasi guru?<br>Apa yang Anda harapkan dari pengembangan strategi pembelajaran Penjas di masa depan? Bagaimana dengan prospek TGfU?<br>Ada yang punya saran atau tambahan? |

### Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, tahap desain (*Design*) dilakukan untuk membuat *blue-print* yang didasarkan pada umpan balik dari tahap sebelumnya. Hal ini mendukung pemilihan strategi pembelajaran yang relevan, materi pembelajaran, dan solusi perangkat ajar berbasis permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, kami juga melakukan studi literatur guna mendapatkan referensi yang sesuai dalam perancangan desain permainan yang sedang dikembangkan merumuskan tujuan, merancang desain pembelajaran, merancang item tes dan mengidentifikasi sumber daya.

### Pengembangan (*Development*)

Pengembangan Pada fase ini, tim pengembang mengevaluasi materi yang dirancang. Sesuai dengan *blue-print*, tahap pengembangan telah dihasilkan konten pembelajaran, media pendukung, mengembangkan pedoman pembelajaran. Pada tahap pengembangan, kami telah memulai proses evaluasi formatif (*one-to-one*) dengan melakukan FGD antara peneliti/pengembang ahli (*expert judgment*) dan satu partisipan. Langkah ini mengikuti saran dari (Lake & Tessmer, 1997), evaluasi dapat dilakukan melalui pendekatan *one-to-one* dan FGD dengan kelompok kecil yang dapat melibatkan partisipan dan ahli. Tim pengembang/peneliti mengamati (observasi) setiap uji coba yang dilakukan oleh partisipan.

### Implementasi - Evaluasi

Implementasi dilakukan dengan menfokuskan seluruh partisipan menerapkan desain pembelajaran yang telah dikembangkan dengan diberikan pedoman yang relevan dan memberi tahu mereka tentang hal-hal khusus yang berkaitan dengan metode pembelajarannya. Proses implementasi bersamaan dengan upaya peneliti melakukan evaluasi formatif dilakukan guna menguji kegunaan desain dan persepsi guru dalam menerapkan desain pembelajaran yang dikembangkan. Kerangka evaluasi formatif mengikuti prosedur pada Tessmer (1994), yang dilakukan dengan 3 siklus (*One-to-one, small-group & field trial*). Sebagai catatan, evaluasi *one-to-one* telah dilakukan pada tahap pengembangan, sehingga evaluasi selanjutnya *small-group & field trial*. Pendekatan evaluasi menggunakan kualitatif berdasarkan rekomendasi dari Gall, Gall dan Borg (2007, p. 591), yang mengatakan “*This phase of evaluation relies heavily on qualitative methods, for example, interviewing and observation by the developer*”. Secara keseluruhan kami menggunakan analisis tematik kualitatif (Braun, Clarke, & Weate, 2016). Kegiatan pada tahap evaluasi lapangan (*field-trial*) ini dilakukan bersamaan dengan keseluruhan partisipan.

### Prosedur Pengumpulan dan Analisis Data

Partisipan penelitian ini adalah 10 (enam laki-laki dan empat perempuan) guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Blitar. Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 5-15 Agustus 2022 yang berlokasi di lingkungan sekolah. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, catatan observasi dan dokumentasi. Prosedur dalam pengambilan data mengikuti proses evaluasi dari model ADDIE, yaitu Evaluasi formatif dengan 3 siklus (*One-to-one, small-group & field trial*). Protokol wawancara semi-terstruktur secara FGD (Tabel 2) mengikuti pedoman dari Simons et al. (2018), disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan dan mendapatkan gambaran dari pengalaman yang mendalam oleh partisipan. Pedoman observasi dirancang secara semi-terstruktur dengan pertanyaan yang cukup spesifik tetapi 'terbuka' (Gillham, 2008), untuk mengamati aktivitas dari partisipan, di antaranya interaksi partisipan dengan siswa, pola komunikasi, proses pengaplikasian strategi pembelajaran dengan model TGfU dan respon siswa ketika diajarkan dengan model TGfU.

Kami menggunakan analisis tematik Braun et al. (2016), untuk mengidentifikasi dan memilih pola dalam tanggapan partisipan yang memberikan wawasan tentang pengalaman mereka mengimplementasikan desain pembelajaran permainan berbasis TGfU dalam kelas Penjas. Langkah-langkah analisis menggunakan bantuan dari *software qualitative data analysis* Atlas.Ti versi 9.

Perangkat lunak ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan sistem pengkodean (Setiawan & Anwar, 2021), yang secara khusus ditujukan untuk menganalisis perspektif pengalaman dari partisipan dan mengkategorikan kode ke dalam evaluasi formatif. Empat aktivitas utama dalam analisis ini yaitu (1) memasukan dokumen utama; (2) membuat *quotation* dan *coding*; (3) membuat gambaran *network*; dan (4) menghasilkan kategorisasi.

**Tabel 2.** Semi-terstruktur FGD proses evaluasi

| Pertanyaan selama FGD Evaluasi   | Tambahan Instruksi Pertanyaan   |
|--|---|
| Sejauh ini, bagaimana pengalaman Anda mengenai desain pembelajaran yang Anda coba?                   | Apa yang menurut Anda baik atau tidak baik? Bisakah Anda ceritakan lebih banyak tentang itu?  |
| Apakah ada bagian tertentu dari desain ini yang menurut Anda membingungkan atau tidak Anda mengerti? | Mengapa Anda berpikir bahwa itu menyulitkan?<br>Menurut Anda bagaimana ini perlu diperbaiki?  |
| Perubahan apa yang akan Anda rekomendasikan untuk memperbaiki desain pembelajaran model TGfU ini?    | Desain permainan? Peraturan permainan? Pdoman pengaplikasian? Atau yang lainnya? Mengapa menurut Anda itu akan meningkatkan aplikasi?<br>Bisakah Anda ceritakan lebih banyak tentang perubahan itu? |
| Seperti apa respon siswa ketika ada mengubah pendekatan/strategi pembelajaran?                       | Apakah siswa menikmati momen pembelajaran dengan Anda?<br>Menurut Anda apa yang membuat siswa kesulitan? Bisa ceritakan detailnya?  |
| Terakhir, secara keseluruhan bagaimana tanggapanmu mengenai desain pembelajaran dengan model TGfU?   | Apa alasanmu untuk tetap menggunakan desain ini?<br>Bagaimana harapanmu di masa depan mengenai strategi pembelajaran Penjas?<br>Ada tambahan atau masukkan?   |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tantangan dan Kebutuhan dalam Menyiapkan Strategi Pembelajaran

Penelitian dan Pengembangan desain pembelajaran berbasis model TGfU didasarkan pada pertanyaan penelitian kami yang pertama; bagaimana permasalahan dan kebutuhan partisipan dalam strategi pembelajaran Penjas? Hasil dari FGD yang dilakukan dalam penelitian ini, pelbagai tema perspektif dikonfirmasi oleh kelompok sasaran. Misalnya, partisipan menyebutkan tantangan dan hambatan yang dirasakan dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran Penjas. Partisipan FGD mengungkapkan bagaimana mereka belum begitu mengenal pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan bagaimana ketertarikan mereka untuk beralih dari pendekatan langsung tradisional ke permainan:

*“selama jadi guru Penjas ya metode yang saya gunakan itu menginstruksikan siswa untuk mempelajari teknik-teknik dalam olahraga, jadi ada instruksi-instruksi dari saya yang kemudian siswa mempraktikannya, selama ini seringnya ya seperti itu...”*

*“saya rasa memang pembelajaran dengan membuat siswa bermain melalui modifikasi cabang olahraga tertentu itu membuat siswa termotivasi dan lebih aktif bergerak. Setiap kali saya baru mempersiapkan pembelajaran itu mereka selalu bertanya ‘Pak Guru, kapan bermainnya?’ jadi jika saya mampu memfasilitasi pembelajaran dengan permainan akan meningkatkan kualitas dari Penjas yang saya ajarkan”*

Beberapa poin yang dapat dianalisis meliputi; Informasi mengenai metode pembelajaran dengan model TGfU yang mereka nilai masih baru, budaya pembelajaran Penjas di lingkungan lokal dari asal sekolah yang masih masih didominasi oleh pendekatan tradisional dan organisasi guru PJOK yang belum memberikan pengetahuan mengenai transformasi dalam pembelajaran Penjas. Salah satu temuan utama, bahwa metode pengajaran mereka masih didominasi menggunakan pendekatan tradisional yang berbasis kinerja teknik. Mereka juga terindikasi memiliki pengetahuan yang kurang tentang desain

pembelajaran yang berbasis taktik permainan. Namun, mereka juga sangat tertarik dengan informasi dan saran mengenai pembelajaran berbasis permainan ketika proses diskusi.

Dari literatur yang kami eksplorasi, riset mengenai TGfU di Indonesia memang belum banyak berkembang (Rahayu, 2013), terutama yang berfokus pada kompetensi guru. Model TGfU yang belum begitu diterima oleh guru dinilai sebagai pola pikir yang mengakar dan pengalaman pribadi yang berasal dari paparan pendekatan pembelajaran yang lebih 'tradisional' (Light & Georgakis, 2007), efek budaya dan kurangnya kolaborasi antar guru (Wang & Ha, 2009) dan masalah ketidakpercayaan, pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model TGfU (Heemsoth, Boe, Bükers, & Krieger, 2020), semuanya dikaitkan dengan kurangnya penyerapan pendekatan berbasis permainan. Roberts, (2011) menyoroti sejumlah dilema pedagogis, konseptual, budaya dan politik yang disajikan oleh model pengajaran yang berpusat pada permainan, yang menunjukkan kemungkinan kegagalan TGfU untuk membuat dampak yang signifikan dalam transformasi pengajaran dalam Penjas. Penelitian dan pengembangan kami memperhatikan saran dari Gaspar et al. (2021), perlunya membimbing guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan permainan, selain itu disarankan metode dengan kualitatif (mis. wawancara & eksplorasi) berguna untuk memperoleh persepektif yang mendalam dari subjek yang diteliti.

Hasil lain dari FGD yang dilakukan (mengenai strategi dalam pembelajaran Penjas, fitur permainan yang berguna, dan penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Penjas) dibahas pada tahap desain dan pengembangan.

### Desain dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis TGfU

Dari tahap desain sampai tahap evaluasi, penelitian kami memperhatikan pertanyaan penelitian yang kedua; bagaimana proses pengembangan, kegunaan dan persepsi guru dalam menerapkan desain pembelajaran Penjas berbasis permainan dengan model TGfU? Dalam melaksanakan desain Pembelajaran berbasis permainan TGfU kami mendiskusikan hasil tahap pertama (*analysis*) dengan Tim peneliti dan Pengembang. Ini sebagai upaya kami dalam melakukan umpan balik dari perspektif yang diberikan oleh guru. Sebuah studi kualitatif menunjukkan bahwa memberikan umpan balik dan saran untuk membimbing seseorang tentang bagaimana mereka dapat mengubah perilaku yang dievaluasi sebagai fitur media pembelajaran yang berharga (Roskam et al., 2010). Dari hasil umpan balik, beberapa poin penting yang diidentifikasi dalam merancang desain pembelajaran berbasis permainan dengan model TGfU adalah karakteristik dari siswa, karena kondisi budaya, geografis dan perkembangan fisik memengaruhi tingkat keterampilan geraknya. Kemudian kemampuan guru dalam memahami konsep permainan yang berbeda dengan pengetahuan 'cabang olahraga' yang selama ini mereka ikuti. Alasan yang kedua menjadi penting karena berhubungan dengan bagaimana kemampuan guru dalam memodifikasi dan memanfaatkan sumber daya yang ada (Harvey, Pill, Hastie, & Wallhead, 2020). Karena untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal, Penjas harus direncanakan, dilaksanakan, serta didukung dengan komponen yang memadai dengan situasi dan kondisi yang terjadi (Ngatman, Guntur, Broto, & Bakar, 2022).

Proses selanjutnya untuk mendapatkan gambaran bagaimana desain permainan dikembangkan kami mulai melakukan studi literatur tentang pembelajaran Penjas yang berpusat pada permainan, terutama model TGfU. kami tetap memperimbangkan 4 klasifikasi utama dari TGfU yang direkomendasikan oleh Bunker dan Thorpe, (1982); Griffin dan Butler, (2005), yaitu permainan target, *striking/fielding*, net/dinding dan territorial/invasi. Kemudian kami menambahkan satu kategori yaitu permainan individu. Hasilnya, fitur-fitur permainan yang mencirikan tantangan dan kompetisi; komunikasi dan kolaborasi; kesenangan dalam pembelajaran dan pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah mejadi pertimbangan utama. Sedangkan untuk tahapan penerapan dari permainan mengacu dari hasil penelitian Nieves dan Oliver (2019), (a) apresiasi permainan, kesadaran taktis dan pengambilan keputusan; (b) eksekusi *skill*/mulai mencoba; (c) presentasi keterampilan. Setelah melakukan tahap desain, kami melaksanakan tahap pengembangan (*develop*), Tim pengembang melaksanakan evaluasi FGD dengan satu perwakilan partisipan dan juga ahli di bidang strategi pembelajaran Penjas (*expert*) untuk mengevaluasi materi yang telah dirancang. Hasil yang didapatkan dari FGD (penilaian ahli) dan uji coba, secara umum desain permainan dapat dipahami oleh guru dan mampu diterapkan dalam proses pembelajaran:

*“Bagi saya, contoh permainan seperti itu sangat menjanjikan untuk diajarkan dalam Penjas, terutama siswa SD. Tujuan pembelajarannya itu jelas dan ada unsur kompetisi, jadi anak-anak itu lebih tertarik untuk belajar.”*

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa terlihat antusias permainan yang diberikan oleh guru, meskipun guru juga harus beberapa kali menjelaskan konsep dan peraturan dari desain permainan tersebut. Temuan ini masih relevan dengan riset terdahulu yang mengatakan siswa membutuhkan lebih banyak instruksi untuk memahami permainan dan berhenti mencontoh rekannya, membutuhkan lebih banyak waktu pembelajaran karena alur pelajaran sering terhambat dan siswa terus membutuhkan umpan balik saya tentang aturan permainan (Arias-Estero et al., 2020). Sebagai argumen utama yang dikemukakan oleh para peneliti untuk menjelaskan perkembangan permainan-permainan (atau kekurangannya), (Pritchard, McCollum, Sundal, & Colquit, 2014) dan (Wallhead, Garn, Vidoni, & Youngberg, 2013). menyarankan partisipasi siswa yang bertambah dan berkepanjangan dalam permainan dengan gim-gim kecil yang dimodifikasi sesuai perkembangan dan afiliasi mereka sebagai anggota tim yang gigih secara positif memengaruhi pengembangan dan partisipasi permainan. Dikatakan bahwa konteks seperti itu menawarkan siswa kesempatan untuk membangun interaksi bermain yang lebih efektif karena telah berlatih sebagai kelompok pemain yang sama dari tahap awal unit. (Farias, Harvey, Hastie, & Mesquita, 2019).

Hasil dari evaluasi formatif (*one-two-one*) ini diperlukan beberapa perbaikan dari desain tersebut, seperti (1) penyesuaian inventarisasi prasarana dan sarana yang sesuai dengan kondisi sekolah, (2) penjelasan mengenai peraturan permainan yang lebih detail (3) pedoman bagi siswa untuk dapat mengembangkan pemahaman taktisnya. Kekurangan dari desain pembelajaran yang dikembangkan mengingatkan kami pada catatan Jung (2012), bahwa refleksi guru sering dikaitkan dengan masalah pengelolaan kelas seperti pola organisasi kelas, masalah tata ruang, distribusi prasarana dan sarana, durasi waktu pembelajaran dan aturan pembelajaran/permainan.

### Implementasi sebagai Proses Evaluasi Formatif

Hasil Tahap ini adalah evaluasi formatif yang kedua (*smail gruoup*) dan ketiga (*field trial*) yang akan mendeskripsikan mengenai persepsi (tanggapan) keseluruhan partisipan dalam mengimplementasikan desain pembelajaran berbasis permainan dengan model TGfU. Hasil analisis dari observasi dan wawancara menghasilkan 21 kode yang kemudian menghasilkan tiga tema utama (Gambar 1), yaitu (a) kemampuan guru, (b) kemampuan siswa dan (c) Posisi TGfU dalam Pembelajaran.

#### Kemampuan Guru

Pada tema ini mengungkapkan bagaimana karakteristik kegunaan dari desain yang dikembangkan berhubungan dengan kemampuan guru dalam implementasi pembelajaran. Terdapat tujuh kode yang diidentifikasi dari analisis tematik yaitu; pengalaman mengajar, tantangan kreativitas mendesain permainan, kemampuan mengevaluasi dan refleksi, pengendalian kelas, pengorganisasian kelas, informasi pedoman pengajaran, pengetahuan permainan. Ketika dihadapkan pada metode pembelajaran yang samasekali baru, guru secara khusus merefleksikan bagaimana mengendalikan dan mengorganisasi kelas:

*“anak-anak menjadi cukup bebas, dulu kalau pembelajaran mereka selalu menunggu instruksi dari saya. Tapi pembelajaran kali ini cukup mengejutkan, mereka melakukan Gerakan-gerakan yang serampangan, jadi saya butuh aturan pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih teratur”*

Pengalaman partisipan sebagai guru, turut memengaruhi kemampuan dan bagaimana mereka memandang model TGfU sebagai suatu pendekatan melalui permainan yang berpusat pada siswa. Partisipan mendeskripsikan bagaimana pengalaman mereka ketika mengimplementasikan desain yang dikembangkan adalah kurangnya pedoman bagi guru bagaimana cara pengaplikasiannya, bagaimana guru mengajak siswa untuk merefleksikan pembelajaran dll:

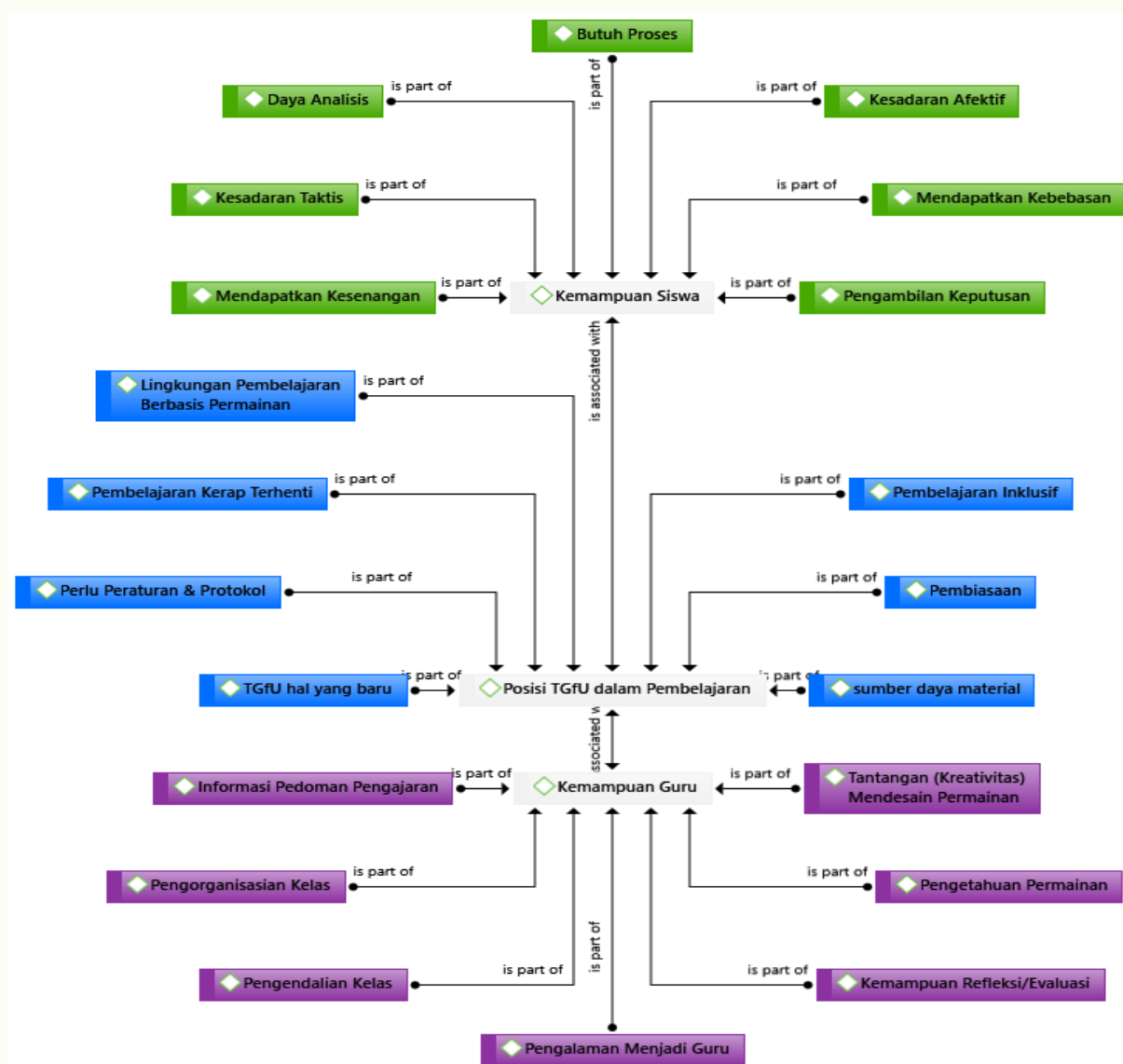
*“menurut saya yang perlu ditambahkan itu pedoman bagi guru ketika mengajar, bagaimana tahap-tahapnya, kapan guru bisa menghentikan pembelajaran, kapan harus mengevaluasi”*

Sedangkan, guru yang lain merefleksikan tantangan yang akan dihadapi ketika menerapkan pembelajaran dengan model TGfU:

*“ini adalah cara mengajar yang baru. Biasanya saya mengajar ya selalu menginstruksikan mereka untuk kemampuan teknik dasar di sepakbola misalnya, atau bola voli. Tapi ini saya nantinya harus*

*membuat modifikasi permainan, sedangkan saya jarang membuat permainan, ya, saya harus mempelajari itu”*

Peneliti Spanyol telah mencatat guru menemukan pelajaran lebih tidak teratur dan kesulitan dalam penggunaan pertanyaan, refleksi maupun cara mereka mengevaluasi (García-López, Gutiérrez, Sánchez-Mora, & Harvey, 2019). Pembelajaran dengan makna permainan (*Game Sense*) memberikan semacam 'pengait bagi guru olahraga untuk bertahan' sebagai visi hasil dari TGfU, tetapi sifat 'pemahaman' tetap kabur secara teoritis dalam TGfU dan literasi selanjutnya. Hal ini bisa kita identifikasi awal permasalahan dari penelitian ini kami angkat, bahwa guru telah 'terdistorsi' gaya pengajaran yang tradisional, akhirnya ketika dikenalkan dengan model pembelajaran baru, dibutuhkan adaptasi. Pernyataan tersebut juga memiliki kemungkinan penjelasan untuk situasi ini, yaitu bahwa TGfU terlalu kompleks dan menuntut guru dan pelatih "biasa" (Kirk, 2016).



Gambar 1. Tema hasil Analisis Menggunakan Atlas.Ti

### *Kemampuan Siswa*

Kemampuan siswa yang kami maksud adalah bagaimana siswa mendapatkan pengalaman dengan pembelajaran dengan pendekatan permainan. Tujuh kode diidentifikasi untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut, di antaranya; butuh proses, mendapatkan kesenangan, mendapatkan kebebasan, kesadaran afektif, pengambilan keputusan, daya analisis, kesadaran taktis. Model pembelajaran TGfU dipahami sebagai metode mengajar yang berpusat pada siswa. Siswa mendapatkan kesempatan untuk



mengekspresikan kemampuan dan kapasitas mereka dalam pembelajaran yang dibalut dengan metode permainan. Hal ini dideskripsikan secara menarik oleh guru:

*“saya baru kali ini melihat siswa begitu riang ketika belajar. Lebih dari biasanya! Meskipun mereka terlihat tidak bisa mempraktikkan secara benar, mereka tetap ingin berkompetisi ... mungkin karena cara belajarnya adalah siswa tidak harus bisa tapi harus mencoba terlebih dahulu”*

O’Leary, (2016) menganggap bahwa salah satu aspek yang ditambahkan TGfU ke PE adalah kemungkinan memodifikasi game agar lebih mudah dicapai dan menarik. TGfU efektif dalam hal ini. Yang menunjukkan bagaimana metodologi terbuka dan partisipatif dalam pelajaran PE seperti gaya sikap menghasilkan peningkatan dalam keterlibatan siswa, lingkungan kelas yang positif dan konsep diri yang lebih baik (Hortigüela-Alcalá, Fernandez-Rio, & Pérez-Pueyo, 2016). Salah satu aspek yang menjadi ciri TGfU adalah pemahaman dan pengetahuan permainan, yang mendorong motivasi intrinsik (Stolz & Pill, 2014). Hanya ketika guru-guru dalam penelitian ini mengamati peningkatan siswa yang kurang terampil di kelas mereka, mereka melaporkan peningkatan dalam kepuasan dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan TGfU. (García-López et al., 2019).

Salah satu temuan yang unik dari pengalaman siswa adalah kesadaran taktis dan daya analisis mereka. Ketika diuji dengan pembelajaran yang bernuansa kompetisi, mereka sangat tertarik, akan tetapi terlihat kesulitan untuk membuat strategi dalam permainannya. Sedangkan temuan penelitian terdahulu melihat pengalaman permainan menunjukkan bagaimana refleksi dan modifikasi pola teknis, taktis dan struktural permainan membuat siswa lebih sadar akan pelaksanaannya, sementara guru dapat menghadirkan rasa tidak aman awal dalam penerapan model (Cueto, Hernandez, & Castejon, 2010). Selain itu, pada model TGfU, tanggung jawab siswa selama proses belajar mengajar harus diperhatikan. Pengalaman ini sangat penting dalam inisiasi olahraga, karena yang benar-benar penting adalah fokus pada pemahaman olahraga secara keseluruhan, bukan pada aspek teknis tertentu (Alcalá & Garijo, 2017).

#### *Posisi TGfU dalam Pembelajaran*

Tema ini didasarkan pada analisis dari prespektif dan pengalaman guru dan juga siswa ketika desain yang dikembangkan diimplementasikan. Terdapat tujuh kode yang diidentifikasi, yaitu; TGfU hal yang baru, lingkungan pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran inklusif, sumber daya material, perlu peraturan dan protokol permainan pembelajaran kerap terhenti, perlunya pembiasaan.

Sebagian besar deskripsi teoretis dan deskripsi pedagogis dari interpretasi TGfU yang ditinjau tetap didasarkan pada demonstrasi perilaku bermain (*play*), inti dari 'alasan keberadaan' dari semua versi TGfU adalah memposisikan pemahaman game sebagai bagian berharga dari pembelajaran keterampilan. Yang juga penting adalah gagasan bahwa keterampilan permainan paling baik dikembangkan dalam keadaan yang paling mewakili situasi di mana keterampilan akan digunakan (Stolz & Pill, 2014). Dari implementasi, terlihat bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan membuat suasana kelas lebih cair dan terutama Penjas dinilai lebih inklusif. Hasil observasi kami menemukan bahwa siswa yang kurang terampil pada 'olahraga' tetap bisa berpartisipasi. Selain itu, permainan sepakbola yang dinilai tidak terlalu akrab dengan siswa putri, namun mereka tetap menikmati pembelajarannya. Intervensi dalam pembelajaran TGfU akan membantu meningkatkan motivasi siswa melalui lebih banyak keterlibatan dalam permainan, meningkatkan kesenangan siswa dalam praktik permainan, meningkatkan kepuasan kompetensi (Gaspar et al., 2021).

Meskipun siswa terlihat menikmati proses pembelajaran, namun terdapat kendala dalam proses implementasinya, sehingga pembelajaran kerap terhenti. Selain karena mereka baru pertama mencoba pembelajaran dengan model TGfU, mereka merasa perlunya peraturan dan protokol permainan yang jelas dan detail. Seperti yang dideskripsikan oleh Partisipan:

*“anak-anak datang kepada saya mengeluh tentang ini dan itu dan itu seperti, Pak, saya tidak tau aturannya bagaimana?’ itu terjadi berkali-kali dan permainan kerap terhenti”*

Aturan atau protokol diperlukan, untuk menjaga agar kelas berjalan dengan lancar mungkin diperlukan, tetapi guru harus melakukan upaya untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengalami pembelajaran yang sukses (O’Leary, 2016).

Salah satu temuan yang penting dari persepsi partisipan dan hasil observasi kami adalah desain pembelajaran dengan model TGfU adalah hal yang samasekali baru bagi guru dan siswa, sehingga mereka memerlukan adaptasi dan waktu yang lebih untuk mempelajari model TGfU, dan pembiasaan

dalam penerapannya menjadi catatan khusus. Hal ini dapat kami analisis, bahwa selama ini dalam pembelajaran Penjas didominasi oleh metode tradisional dengan pendekatan berbasis kinerja (teknik) (Tan et al., 2012; Gil-Arias et al., 2021). Guru juga perlu waktu untuk belajar bagaimana menerapkan TGfU dalam praktik (yaitu pengalaman lapangan) dan mendapat dukungan dari pendidik ahli dan rekan-rekan yang menghadapi dilema serupa sehingga mereka dapat menemukan solusi pragmatis untuk mengatasi dilema ini. (García-López et al., 2019).

Hasil penelitian ini mengusulkan model pengembangan dalam desain pembelajaran berbasis permainan dengan model TGfU yang dapat digunakan oleh guru untuk merencanakan dan melaksanakan praktik pembelajaran yang dipimpin oleh guru, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan realitas di lapangan. Perspektif guru menunjukkan pemahaman mereka tentang kontribusi pendidikan jasmani terhadap kurikulum sekolah dalam hal memfasilitasi pengembangan holistik siswa dalam kesejahteraan fisik, keterampilan sosial dan mendukung bidang pembelajaran lainnya (Deng & Legge, 2022). Di Australia, potensi *Game Sense* sebagai kurikulum pedagogi olahraga diakui dalam filosofi dan pedagogi *Play for Life* dari Komisi Olahraga Australia (Stolz & Pill, 2014). Hasil kami memperkuat gagasan bahwa guru Pendidikan Jasmani memandang utilitas dan kualitas fitur utama TGfU secara berbeda, menghasilkan berbagai bentuk pragmatis TGfU di sekolah (Penjas) yang paling sesuai dengan kendala praktis sehari-hari mereka (García-López et al., 2019).

### SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini mencakup beberapa kekuatan penting. Proses pengembangan bertahap melalui model ADDIE, di mana pengalaman guru dalam menerapkan desain permainan dengan model TGfU dikonseptualisasikan secara teratur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengetahuan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran Penjas, karakteristik siswa dan sumber daya yang tersedia pada lingkungan sekolah juga menjadi perhatian ketika sebuah desain atau model pembelajaran yang baru akan diterapkan. Meskipun tahun ini usia dari model TGfU dalam diskursus Penjas mencapai usia 40 tahun, namun posisi pendekatan ini ketika kami terapkan dipandang sesuatu yang “cukup baru” sehingga diperlukan waktu yang lebih untuk mengimplementasikannya. Meskipun demikian, pendekatan ini masih dinilai sebagai metode pengajaran yang menjanjikan bagi Penjas di masa depan.

Hasil uji coba dan evaluasi dari pengembangan kami terbatas pada jumlah sampel yang kecil, sehingga upaya diseminasi dan riset di masa depan untuk menyertakan keterlibatan guru Penjas dengan jumlah yang lebih besar melalui desain penelitian tindakan (*action research*) atau eksperimental. ini bertujuan untuk memfasilitasi perubahan dalam pedagogi, sehingga budaya dalam mengintegrasikan pendekatan pengajaran bertransformasi dari pendekatan tradisional menuju pembelajaran permainan (*game-based approach*).

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemdikbudristek yang telah memberikan dukungan pendanaan riset ini melalui program Penelitian Dosen Pemula (PDP).

### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S., & Abidin, Z. (2016). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran TGFU dan Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Olahraga di SDN 01 Lubuk Alung Padang Pariaman. *Jurnal MensSana*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i1.39>
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student’s Motivation in Physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59, 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- Arias-Estero, J. L., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of Two TGfU Lessons Period on Game Performance, Knowledge and Psychosocial Variables in Elementary Physical Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 3378. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>

- 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), E3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful Experiences in Physical Education and Youth Sport: A Review of the Literature. *Quest*, 69(3), 291–312. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Braun, V., Clarke, V., & Weate, P. (2016). Using thematic analysis in sport and exercise research. In *Routledge Handbook of Qualitative Research in Sport and Exercise*. Routledge.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 5–8.
- Butler, J. I. (2006). Curriculum constructions of ability: Enhancing learning through Teaching Games for Understanding (TGfU) as a curriculum model. *Sport, Education and Society*, 11(3), 243–258. <https://doi.org/10.1080/13573320600813408>
- Cueto, M., Hernandez, J., & Castejon, J. (2010). Teaching Games for Understanding to In-Service Physical Education Teachers: Rewards and Barriers Regarding the Changing Model of Teaching Sport. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29, 378–398. <https://doi.org/10.1123/jtpe.29.4.378>
- Darmawan, A., Sari, Z. N., Sugiarto, T., Sugiyanto, & Saputra, S. A. (2021). Pengembangan model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan teknik dasar sepak tunggal dan sepak sila sepak takraw. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 271–278. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1523>
- Deng, C., & Legge, M. (2022). A qualitative case study of primary classroom teachers' perceived value of physical education in New Zealand. *Sport, Education and Society*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/13573322.2022.2125948>
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34–50. <https://doi.org/10.33292/petier.v2i1.6>
- Farias, C. F. G., Harvey, S., Hastie, P. A., & Mesquita, I. M. R. (2019). Effects of situational constraints on students' game-play development over three consecutive Sport Education seasons of invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(3), 267–286. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1571184>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). Boston: Pearson/Allyn & Bacon.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a Hybrid Educational Program between the Model of Personal and Social Responsibility (TPSR) and the Teaching Games for Understanding (TGfU) in Physical Education and Its Effects on Health: An Approach Based on Mixed Methods. *Children*, 8(7), 573. <https://doi.org/10.3390/children8070573>

- García-López, L. M., Gutiérrez, D., Sánchez-Mora, D., & Harvey, S. (2019). Teachers' use of teaching games for understanding in Central Spain. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(5), 463–477. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1628931>
- 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. <https://doi.org/10.3390/ijerph18105407>
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, 27(2), 366–383. <https://doi.org/10.1177/1356336X20950174>
- Gillham, B. (2008). *Observation Techniques: Structured to Unstructured*. London: Continuum. Retrieved from <http://libgen.rs/book/index.php?md5=5D8D524538A4F58EE83275A3064E9573>
- Griffin, L. L., & Butler, J. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Human Kinetics.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Harvey, S., Pill, S., Hastie, P., & Wallhead, T. (2020). Physical education teachers' perceptions of the successes, constraints, and possibilities associated with implementing the sport education model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 555–566. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1752650>
- Heemsoth, T., Boe, L., Bükers, F., & Krieger, C. (2020). Fostering pre-service teachers' knowledge of 'teaching games for understanding' via video-based vs. Text-based teaching examples. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 77–90. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1850668>
- Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, J., & Pérez-Pueyo, Á. (2016). *Effects of the methodological approach teaching soccer on the class climate. Perceptions of students and teachers*. 16, 295–306.
- Jung, J. (2012). The focus, role, and meaning of experienced teachers' reflection in physical education. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 17(2), 157–175. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.565471>
- Kirk, D. (2016). "Is TGfU a Model Only Test Pilots Can Fly?": Teacher-Coach Development in Game-Centered Approaches. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87, S4–S5. <https://doi.org/10.1080/02701367.2016.1200404>
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177–192. <https://doi.org/10.1123/jtpe.21.2.177>
- Lake, C., & Tessmer, M. (1997). Constructivism's Implications for Formative Evaluation. *Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology*.

- Light, R., & Georgakis, S. (2007). The effect of Game Sense pedagogy on primary school pre-service teachers' attitudes to teaching physical education. *ACHPER Australia Healthy Lifestyles Journal*, 54(1), 24–28. <https://doi.org/10.3316/aeipt.160158>
- Light, Richard, & Fawns, R. (2003). Knowing the Game: Integrating Speech and Action in Games Teaching Through TGfU. *Quest*, 55(2), 161–176. <https://doi.org/10.1080/00336297.2003.10491797>
- Light, Richard, Harvey, S., & Mouchet, A. (2014). Improving 'at-action' decision-making in team sports through a holistic coaching approach. *Sport, Education and Society*, 19(3), 258–275. <https://doi.org/10.1080/13573322.2012.665803>
- Mawarti, S., Rohmansyah, N. A., & Hiruntrakul, A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Jasmani Sebagai Hasil Determinan Dalam Gaya Mengajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.48119>
- Mcneill, M. C., Fry, J. M., Wright, S. C., Tan, C. W. K., & Rossi, T. (2008). Structuring time and questioning to achieve tactical awareness in games lessons. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 13(3), 231–249. <https://doi.org/10.1080/17408980701345766>
- Metzler, M. (2017). *Instructional Models in Physical Education* (3rd ed.). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315213521>
- Molenda, M. (2015). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42. <https://doi.org/10.1002/pfi.21461>
- Naidoo, N., Azar, A. J., Khamis, A. H., Gholami, M., Lindsbro, M., Alsheikh-Ali, A., & Banerjee, Y. (2021). Design, Implementation, and Evaluation of a Distance Learning Framework to Adapt to the Changing Landscape of Anatomy Instruction in Medical Education During COVID-19 Pandemic: A Proof-of-Concept Study. *Frontiers in Public Health*, 9, 726814. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.726814>
- Ngatman, N., Guntur, G., Broto, D. P., & Bakar, Z. A. (2022). Evaluasi pembelajaran penjasorkes (PJOK) saat pandemi Covid-19 SMP Negeri Se-Kabupaten Sleman tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 144–154. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54779>
- Nieves, A. M., & Oliver, L. E. (2019). Introducing a TGfU Mini-volleyball Unit: Editor: Ferman Konukman. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(9), 56–60. <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1658499>
- O'Leary, N. (2016). Learning informally to use the 'full version' of teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 22(1), 3–22. <https://doi.org/10.1177/1356336X15586177>
- Pringle, R. (2010). Finding Pleasure in Physical Education: A Critical Examination of the Educative Value of Positive Movement Affects. *Quest*, 62(2), 119–134. <https://doi.org/10.1080/00336297.2010.10483637>
- Pritchard, T., McCollum, S., Sundal, J., & Colquit, G. (2014). Effect of the Sport Education Tactical Model on Coeducational and Single Gender Game Performance. *Physical Educator*, 71(1).
- Rahayu, J. S. (2013). Pemetaan Penelitian Teaching Game for Understanding (TGfU) Tahun 2000—2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.21831/jpji.v9i2.3015>

- Redelius, K., Quennerstedt, M., & Öhman, M. (2015). Communicating aims and learning goals in physical education: Part of a subject for learning? *Sport, Education and Society*, 20(5), 641–655. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.987745>
- Roberts, S. J. (2011). Teaching Games for Understanding: The difficulties and challenges experienced by participation cricket coaches. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 16(1), 33–48. <https://doi.org/10.1080/17408980903273824>
- Roskam, A.-J. R., Kunst, A. E., Van Oyen, H., Demarest, S., Klumbiene, J., Regidor, E., ... Mackenbach, J. P. (2010). Comparative appraisal of educational inequalities in overweight and obesity among adults in 19 European countries. *International Journal of Epidemiology*, 39(2), 392–404. <https://doi.org/10.1093/ije/dyp329>
- Sasmitha, W., Suwirman, Arifan, I., & Purnama, S. D. (2020, August 6). *Pencak Silat Basic Motion Learning Through Tactical Approach for Junior High School Students*. 188–191. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.052>
- Sasmitha, W., & Suwirman, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Pencak Silat Melalui Pendekatan Taktis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salimpaung. *Sport Science*, 21(1), 68–76. (physical education). <https://doi.org/10.24036/JSOPJ.62>
- Setiawan, C. (2004). Krisis Identitas dan Legitimasi dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jppi.v1i1.112>
- Setiawan, C., & Anwar, M. hammad H. (2021). Narrating biopedagogy: A small story analysis of identities and parenting practices for healthy living. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1990242>
- Simons, D., De Bourdeaudhuij, I., Clarys, P., De Cocker, K., Vandelanotte, C., & Deforche, B. (2018). A Smartphone App to Promote an Active Lifestyle in Lower-Educated Working Young Adults: Development, Usability, Acceptability, and Feasibility Study. *JMIR MHealth and UHealth*, 6(2), e44. <https://doi.org/10.2196/mhealth.8287>
- Spector, J. M. (2017). Reflections on educational technology research and development. *Educational Technology Research and Development*, 65(6), 1415–1423. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9545-y>
- Stefaniak, J., & Xu, M. (2020). An Examination of the Systemic Reach of Instructional Design Models: A Systematic Review. *TechTrends*, 64(5), 710–719. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00539-8>
- Stolz, S., & Pill, S. (2014). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. *European Physical Education Review*, 20(1), 36–71. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>
- Syarif, A., & Winarni, S. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Modifikasi Sarana Prasarana dalam Meningkatkan Strategi Bermain dan Kerja Sama. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 139–149. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6225>
- Tan, C. W. K., Chow, J. Y., & Davids, K. (2012). ‘How does TGfU work?’: Examining the relationship between learning design in TGfU and a nonlinear pedagogy. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 17(4), 331–348. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.582486>

- Tessmer, M. (1994). Formative Evaluation Alternatives. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 3–18. <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.1994.tb00613.x>
- Wallhead, T., Garn, A. C., Vidoni, C., & Youngberg, C. (2013). Game Play Participation of Amotivated Students During Sport Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 32(2), 149–165. <https://doi.org/10.1123/jtpe.32.2.149>
- Wang, C. L., & Ha, A. (2009). Pre-service teachers' perception of Teaching Games for Understanding: A Hong Kong perspective. *European Physical Education Review*, 15(3), 407–429. <https://doi.org/10.1177/1356336X09364724>
- Yudha, I. D. M. K., Artanayasa, I. W., & Sptyanawati, N. L. P. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Teaching Games for Understanding (Tgfu) terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjp.v5i2.13096>