

PENERAPAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DALAM PEMBELAJARAN ATLETIK OLEH MAHASISWA PKO UTP

Slamet Sudarsono¹, Muchhamad Sholeh², Risa Agus Teguh Wibowo³, Vikri Aditya Pratama⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Keplatihan Olahraga, Univeristas Tunas Pembangunan

¹E-mail Penulis: slametdar83@gmail.com

Abstract

This service society was conducted at Tunas Pembangunan University and Bororejo Elementary School, involving 5 people specifically in the athletics class, using the Teaching Games for Understanding learning model. The purpose is to improve the competence of prospective physical education teacher students in applying the Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model to athletic material in elementary school. Participatory Action Research (PAR) is a service method that actively involves all parties in the process of problem identification, planning, implementation, and evaluation. The activity was carried out through the stages of training, direct implementation by students at SDN Bororejo, and evaluation and reflection. The results of the activity show that students are able to effectively apply the TGFU approach, as evidenced by increased student interaction, a more active learning environment, and the strengthening of students' teaching skills. This activity also serves as a means of strengthening cooperation between the campus and elementary schools as learning partners. It is recommended that the TGFU approach be incorporated into the teaching practice or microteaching programs for prospective physical education teachers.

Keywords: TGFU, Athletics, Physical Education, teaching game for understanding, prospective teachers.

Abstrak

Pengabdian ini dilakukan di Universitas Tunas Pembangunan dan SDN Bororejo yang berjumlah 5 orang khususnya di kelas atletik dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. tujuan duntuk meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru Pendidikan Jasmani dalam menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada materi atletik di sekolah dasar. *Participatory Action Research* (PAR) adalah metode pengabdian yang melibatkan semua pihak secara aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan pelatihan, implementasi langsung oleh mahasiswa di SDN Bororejo, serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menerapkan pendekatan TGFU dengan efektif, yang terlihat dari peningkatan interaksi siswa, suasana belajar yang lebih aktif, serta penguatan keterampilan mengajar mahasiswa. Kegiatan ini juga menjadi sarana penguatan kerja sama antara kampus dan sekolah dasar sebagai mitra pembelajaran. Disarankan agar pendekatan TGFU dijadikan bagian dari program praktik mengajar atau *microteaching* bagi calon guru penjas.

Kata Kunci: TGFU, Atletik, Penjaskes, teaching game for understanding, calon guru.

Submitted: 2025-07-19

Revised: 2025-07-24

Accepted: 2025-08-04

Pendahuluan

Pendidikan jasmani sangat memengaruhi karakter, kesehatan fisik, dan keterampilan motorik siswa. Olahraga atletik, yang mencakup lari, lompat, dan lempar, merupakan komponen penting dari pembelajaran jasmani. Namun, metode pembelajaran atletik di sekolah dasar masih terlalu tradisional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah komponen penting dari kurikulum pendidikan dasar dan bertujuan untuk meningkatkan aspek fisik, keterampilan motorik, dan karakter peserta didik. Cabang olahraga atletik, yang mencakup latihan seperti lari, lompat, dan lempar, merupakan materi utama PJOK. Atletik tidak hanya membantu meningkatkan kebugaran jasmani siswa, tetapi juga membangun disiplin, daya juang, dan semangat sportif mereka. Namun, pelajaran atletik, terutama di sekolah dasar, sering dianggap monoton, kaku, dan tidak menarik bagi siswa. Sejak usia dini, pendidikan jasmani sangat penting untuk mengembangkan keterampilan motorik,

kebugaran, dan karakter siswa. Menurut Fitri & Susanto (2022), materi atletik, yang mencakup lari, lompat, dan lempar, merupakan komponen penting dari kurikulum PJOK. Ini memiliki nilai pendidikan dan fisik yang signifikan.

Pembelajaran atletik di sekolah dasar menghadapi masalah besar karena pendekatan yang digunakan masih berfokus pada pendekatan instruksional konvensional yang berpusat pada guru dan tidak mempertimbangkan minat dan perkembangan anak. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mungkin menjadi jenuh atau bahkan menolak aktivitas olahraga. Oleh karena itu, model pembelajaran alternatif yang lebih kontekstual, menarik, dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa diperlukan.

Guru harus mampu membuat model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka dan semangat pembelajaran berpusat pada siswa. Sebagai calon guru, mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani harus mempersiapkan diri sejak dini. Mereka harus memiliki kompetensi pedagogis yang kuat, termasuk kemampuan untuk merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis model TGFU. Mendapatkan pengalaman langsung dengan menerapkan pendekatan pembelajaran di sekolah dasar akan memberikan bekal nyata bagi mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja dan tantangan pendidikan saat ini.

Untuk menyelesaikan masalah ini, pendekatan pembelajaran yang inventif harus digunakan. Salah satunya adalah *Teaching Games for Understanding* (TGFU), sebuah model pembelajaran yang mengutamakan permainan dan pemahaman taktik sebagai dasar pembelajaran keterampilan. Model TGFU menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan dan kontekstual untuk menempatkan siswa di pusat pembelajaran. TGFU meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam atletik dengan mengajarkan mereka tujuan dan strategi gerakan sebelum mereka belajar teknik tertentu. Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) menekankan betapa pentingnya memahami konsep permainan dan taktik sebagai dasar sebelum mengajar keterampilan teknis. Ini adalah salah satu alternatif pendekatan kreatif yang dapat digunakan. Siswa belajar melalui konteks permainan yang sederhana tetapi bermakna, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual (Rahayu, 2021).

Mahasiswa harus memiliki kompetensi pedagogis yang sesuai dengan tuntutan abad 21, yaitu pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna sebagai calon guru Penjas. Mahasiswa diberi kesempatan untuk menerapkan model TGFU secara langsung dalam pembelajaran atletik di sekolah dasar melalui kegiatan sosial ini. Kegiatan ini tidak hanya memberi siswa pengalaman dunia nyata, tetapi juga membantu SDN Bororejo mengembangkan model pembelajaran olahraga yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Kurikulum ini menuntut guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpihak pada siswa dan berorientasi pada kompetensi, salah satunya melalui pembelajaran berbasis permainan seperti TGFU (Kemendikbudristek, 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa calon guru Penjas untuk menerapkan model TGFU dalam pembelajaran atletik di sekolah dasar mitra. Kegiatan ini tidak hanya membantu siswa mempelajari praktik mengajar, tetapi juga membantu sekolah membuat pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan menyenangkan. Selain itu, ini adalah bentuk kerja sama antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan dasar dalam upaya meningkatkan pendidikan jasmani di berbagai kelas. Implementasi TGFU oleh mahasiswa tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran atletik, tetapi juga mendorong refleksi pedagogik mahasiswa sebagai calon guru (Hartono et al., 2023).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menjadi wadah di mana kampus, siswa, dan sekolah bekerja sama untuk mendorong pembelajaran atletik yang lebih inovatif dan efisien. Selain itu, ini memperkuat kemampuan calon guru Penjas untuk menghadapi tantangan dunia pendidikan yang terus berubah.

Metode

Pada pengabdian ini, metode yang dipakai adalah metode PAR (*Participatory Action Research*). Metode pengabdian yang melibatkan semua pihak secara aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dalam konteks ini; Mahasiswa calon guru Penjas berjumlah 5 dilibatkan secara aktif sebagai pelaksana utama, dosen pembimbing berperan sebagai fasilitator dan evaluator. Sekolah Dasar Negeri Bororejo sebagai mitra dan guru PJOK menjadi mitra lapangan serta siswa sebagai penerima langsung manfaat pembelajaran. Tahapan Pelaksanaan (Siklus PAR):

1. Perencanaan (*Planning*):
 - a. Koordinasi dengan SDN Bororejo.
 - b. Penyusunan modul/panduan TGFU.
 - c. Pelatihan singkat bagi mahasiswa calon guru.
2. Tindakan (*Action*):
 - a. Mahasiswa mengimplementasikan pembelajaran atletik berbasis TGFU di sekolah dasar mitra.
3. Observasi (*Observation*):

Dosen dan guru mitra melakukan observasi terhadap praktik mengajar mahasiswa dan respons siswa.
4. Refleksi (*Reflection*):

Mahasiswa melakukan refleksi dan diskusi kelompok mengenai kelebihan, tantangan, dan perbaikan pembelajaran. Evaluasi bersama guru dan dosen untuk melihat efektivitas penerapan.

Hasil dan Pembahasan

Mahasiswa Program Studi Penjas di Sekolah Dasar Negeri Bororejo bertanggung jawab atas pelaksanaan pengabdian ini. Tujuannya adalah untuk menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dalam olahraga seperti lari, lompat, dan melempar. Kegiatan ini berlangsung selama tiga minggu dan dibagi menjadi tiga fase utama: observasi awal, implementasi pembelajaran, dan evaluasi/refleksi.

Hasil Observasi Awal: Hasilnya menunjukkan bahwa pelajaran atletik di SDN Bororejo sebelumnya kurang menyenangkan dan monoton. Pendekatan instruksional tradisional masih banyak digunakan oleh guru. Metode ini memungkinkan siswa hanya meniru gerakan dan melakukan latihan teknis tanpa memahami konteks permainan. Siswa tampak tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cepat bosan. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahayu (2021) bahwa metode konvensional untuk pembelajaran PJOK di sekolah menengah menurunkan keterlibatan siswa dan menghasilkan hasil belajar yang buruk.

Implementasi Model TGFU sebagai calon guru Penjas, siswa Penjas menerapkan model TGFU dalam pembelajaran atletik dengan berbagai modifikasi permainan. Sebagai ilustrasi:

- a. Permainan "*Relay Cone Race*" dengan rintangan sederhana digunakan untuk materi lari yang cepat.
- b. Dalam materi lompat jauh, ada permainan "*Jump Zone Challenge*" yang melibatkan eksplorasi zona pendaratan dan elemen taktis.
- c. Materi lempar diubah menjadi permainan "*Target Throw*", di mana siswa berlomba untuk melempar bola kecil ke target.

Kegiatan pengabdian yang disebut "Penerapan Teaching Games for Understanding (TGFU) dalam Pembelajaran Atletik oleh mahasiswa PKO di SDN Bororejo" dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun dengan baik dan sistematis. Dimulai dengan kerja sama dengan sekolah mitra, SDN Bororejo, untuk membuat jadwal, menentukan kebutuhan siswa, dan memeriksa sarana dan prasarana. Pada tahap ini, mahasiswa PKO juga menerima pelatihan untuk memahami

prinsip dasar model TGFU, sehingga mereka dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, pendekatan TGFU digunakan untuk mengajar atletik di lapangan sekolah. Pendekatan ini terdiri dari beberapa tahap, seperti bentuk permainan, penghargaan terhadap permainan, pemahaman tentang taktik, pengambilan keputusan, dan penggunaan keterampilan.

Sebelum praktik teknis dimulai, seluruh pembelajaran dimulai dengan pembicaraan tentang tujuan permainan, taktik dasar, dan konsep yang dimaksud. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, lebih aktif, dan lebih baik bekerja sama dalam tim. Hal ini mendukung Hartono et al. (2023) bahwa TGFU dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep gerak dan strategi.

Di SDN Bororejo, setelah model TGFU diterapkan selama tiga minggu, diadakan refleksi bersama dengan mahasiswa PKO sebagai pelaksana pengajaran, guru PJOK, dan wali kelas. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan TGFU dan menemukan kekuatan dan kelemahan dalam implementasinya dalam pembelajaran atletik di tingkat sekolah dasar.

Setelah sesi pembelajaran berakhir, siswa melakukan refleksi melalui diskusi kelompok dan bimbingan guru. Mereka juga menilai keterlibatan, kemampuan taktis, dan keterampilan motorik mereka. Sebagai cara untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan tersebut, wawancara juga dilakukan dengan guru PJOK. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, termotivasi, dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran atletik dengan model TGFU. Guru juga memberikan tanggapan positif dan ingin memasukkan model ini ke dalam kegiatan pembelajaran harian mereka. Mahasiswa membuat laporan reflektif dan alat pembelajaran untuk keberlanjutan. Sebagai bagian dari kontribusi nyata kampus dalam meningkatkan pengalaman mengajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar, program ini dinilai berhasil dan memiliki potensi untuk dilanjutkan di sekolah mitra lainnya. Reaksi Mahasiswa dan Guru, jurnal praktik menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam menciptakan pembelajaran baru dan menilai proses belajar. Guru di SDN Bororejo juga berkomentar positif tentang pendekatan TGFU. Mereka mengatakan bahwa itu meningkatkan keterlibatan siswa dan menyegarkan pembelajaran PJOK.

Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan berani mengambil keputusan saat bermain, menurut guru SD. Mereka menyadari bahwa pembelajaran tidak hanya menekankan keterampilan gerak; itu juga mencakup elemen berpikir kritis dan kerja sama. Guru juga mencatat bahwa pendekatan ini cocok diterapkan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka karena memberi ruang eksplorasi dan berpihak pada kebutuhan belajar siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Putra & Nurhasanah (2021), refleksi kolaboratif antara mahasiswa dan guru menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran PJOK yang inovatif dan kontekstual.

SDN Bororejo dan program studi Penjas bekerja sama untuk mengembangkan pembelajaran PJOK berbasis permainan sebagai hasil dari kegiatan ini. Sekolah memperoleh metode pengajaran alternatif yang menyenangkan dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan siswa memperoleh pengalaman kontekstual sebagai calon guru. Pembuatan modul pembelajaran PJOK berbasis TGFU dan pendampingan berkelanjutan adalah rencana tindak lanjut yang dirancang bersama. Kegiatan ini memiliki manfaat ganda bagi siswa dan mitra sekolah; Selain mengajarkan keterampilan komunikasi, pengambilan keputusan di lapangan, dan perencanaan pembelajaran inovatif, kegiatan ini memberi siswa kesempatan untuk menerapkan teori yang dipelajari di kampus dalam situasi dunia nyata. Semua keterampilan ini menjadi bekal penting bagi siswa untuk menjadi guru profesional di masa depan (Wahyuni et al., 2022).

SDN Bororejo mendapatkan alternatif pendekatan pembelajaran PJOK untuk sekolah. Guru merasa terbantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan tetapi tetap mempertahankan substansi materi atletik. Dampak tidak langsung juga terlihat dari antusiasme

siswa yang meningkat, baik dalam kehadiran saat jam PJOK maupun partisipasi dalam kegiatan. Anak-anak menikmati bermain sambil belajar, yang membuat mereka menantikan sesi berikutnya. Beberapa masalah yang muncul selama pelaksanaan program termasuk; Keterbatasan ruang gerak dan alat. Untuk menjaga keamanan dan efektivitas permainan, bentuk permainan harus disesuaikan karena fasilitas olahraga SDN Bororejo masih terbatas. Karena siswa belum terbiasa bermain dengan struktur taktik tertentu, penjelasan dan simulasi lebih lanjut diperlukan untuk membantu mereka memahami aturan permainan secara awal.

Dengan waktu pembelajaran yang terbatas, siswa harus menyederhanakan struktur permainan untuk mencapai materi inti. Sebagai alternatifnya; Permainan dibuat dengan menggunakan alat sederhana, seperti botol bekas untuk melempar target atau garis tali untuk batas lompat. Penekanan diberikan pada proses bertanya dan percakapan taktis yang singkat, tetapi yang menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep permainan. Mahasiswa diberikan pelatihan dan bimbingan terlebih dahulu oleh dosen pembimbing lapangan, agar mereka siap menghadapi dinamika kelas dasar. Sejalan dengan hasil penelitian Fadhilah et al. (2020), adaptasi model pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan di berbagai kondisi sekolah asalkan guru atau mahasiswa mampu melakukan improvisasi dan refleksi berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran mengajar permainan untuk pemahaman (TGFU) sangat efektif dalam pengajaran atletik di sekolah dasar. Siswa SDN Bororejo tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran setelah menerapkan TGFU. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar gerak dan strategi permainan melalui permainan yang dimodifikasi yang didasarkan pada prinsip TGFU. Mereka juga meningkatkan keterampilan motorik mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat.

Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata dalam menciptakan dan menerapkan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa bagi mahasiswa PKO yang ingin menjadi guru pendidikan jasmani. Mereka tidak hanya meningkatkan kemampuan mengajar mereka, tetapi mereka juga merefleksikan praktiknya dan beradaptasi dengan dinamika pembelajaran yang sebenarnya di kelas. Pendekatan kolaboratif dengan guru kelas di SDN Bororejo juga memperkuat kompetensi pedagogik dan sosial mahasiswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Ini juga membantu menerapkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual. Kesuksesan program memungkinkan replikasi dan pengembangan lebih lanjut dari modul pembelajaran TGFU, serta pelatihan untuk guru di sekolah mitra lainnya.

Daftar Pustaka

- Fitri, N., & Susanto, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(1), 12–20.
- Yulianto, R. (2020). Permasalahan Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Olahraga dan Prestasi*, 16(2), 45–53.
- Rahayu, S. (2021). Penerapan Teaching Games for Understanding (TGFU) dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Jasmani*, 3(1), 35–42.
- Hartono, R., Wijaya, R., & Prasetya, D. (2023). Refleksi Mahasiswa Calon Guru dalam Praktik Pembelajaran PJOK Berbasis Model TGFU. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 101–110.

- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fadhilah, A., Hadi, Y., & Mulyana, A. (2020). Strategi Adaptasi Model TGFU dalam Keterbatasan Sarana PJOK di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 92–101.
- Putra, R. A., & Nurhasanah, S. (2021). Refleksi Kolaboratif dalam Praktik Pembelajaran PJOK untuk Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(3), 188–194.
- Wahyuni, D., Suryani, R., & Heryanto, T. (2022). Pengalaman Praktik Lapangan Mahasiswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Kependidikan dan Humaniora*, 7(1), 65–73.