

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Permainan TGfU Pada Pembelajaran PJOK Materi Bola Basket

Erlan Firmansyah¹, Ibnu Fatkhu Royana², Tubagus Herlambang³, Dewi Trisnasari⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

²SMK Negeri 8 Semarang

Email: erlanfirman1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi bola basket melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU). Penelitian dilaksanakan di SMKN 8 Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap dan dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X berjumlah 30 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang mencakup lima indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan TGfU mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara positif. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar berada pada kategori sedang (63,3%), dan meningkat menjadi kategori tinggi (77,4%) pada siklus II. Pendekatan TGfU memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini merekomendasikan penggunaan pendekatan TGfU sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Motivasi belajar, Pendekatan TGfU, Pembelajaran PJOK, Bola basket

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning on basketball material through the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach. The research was conducted at SMKN 8 Semarang using Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages and was carried out in two cycles. The research subjects were 30 tenth-grade students. The instrument used was a learning motivation questionnaire covering five indicators. The results showed that the implementation of the TGfU approach had a positive effect on increasing students' learning motivation. In the first cycle, the average level of learning motivation was in the moderate category (63.3%), which increased to the high category (77.4%) in the second cycle. The TGfU approach provided a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience, making students more active and enthusiastic in participating in the lessons. These findings recommend the use of the TGfU approach as an innovative strategy in PJOK learning to enhance students' learning motivation.

Keywords: learning motivation, TGfU approach, PJOK learning, basketball,

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan utama menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berdaya guna bagi setiap individu (Padwa & Erdi, 2021). Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga menjadi wadah untuk membentuk karakter, mengembangkan potensi, serta membangun pola pikir kritis dan kreatif (Arifin, 2022). Aktivitas pembelajaran merupakan inti dari Pendidikan di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani atau yang sering dikenal sebagai Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ialah salah satu mata pelajaran yang telah diterapkan di sekolah mulai dari SD hingga SMA/SMK. PJOK tidak hanya bertujuan untuk membentuk kebugaran fisik, tetapi juga memiliki kontribusi terhadap perkembangan psikis, sosial, dan afektif peserta didik (Kasanudin et al., 2020). Dalam hakikatnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang didalamnya menggunakan aktivitas gerak untuk menghasilkan perubahan progresif pada tiap individu baik dari segi fisik, mental, dan emosional.

Pembelajaran PJOK bertujuan untuk meningkatkan kebugaran peserta didik secara menyeluruh. Mata pelajaran PJOK juga menyalurkan minat dan bakat peserta didik agar dapat dikembangkan sehingga menghasilkan prestasi bagi para peserta didik sesuai bidangnya masing-masing (Jasmani et al., 2020). Aktivitas yang dilakukan pada pembelajaran PJOK turut serta membangun dasar kesehatan dan kebugaran jasmani peserta didik, sekaligus mengimplementasikan nilai-nilai sportivitas dan Kerjasama (Puspitaningrum, 2024). Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami aktivitas fisik, tetapi mampu melaksanakannya secara berkelanjutan agar menjadi kebiasaan dan membentuk pola hidup yang sehat. Salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum PJOK adalah materi bola basket. Permainan bola basket merupakan permainan olahraga bola besar yang menjadi materi pelajaran wajib bagi peserta didik. Permainan bolabasket ialah suatu permainan olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua kelompok tim yang terdiri dari lima orang yang saling bertandinguntuk bisa mendapatkan point dengan cara memasukkan bola ke dalam sasaran(W. A. F. Dewi, 2020; Heri Rustanto, 2017). Pada dasarnya dalam materi permainan bolabasket memiliki beberapa teknik dasar yang harus dipahami. Teknik dasar permainan bola basket meliputi sikap tangan atau teknik memegang bola, menggiring bola (dribbling), melempar bola (passing andcatching), menembak (shooting), rebound dan pivot.(Adresta & Candra, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran PJOK materi bola basket di SMKN 8 Semarang pada saat PPL1, guru masih sering menggunakan pendekatan yang bersifat teknis dan repetitif dalam memberikan materi. Metode tersebut cenderung kurang melibatkan aspek afektif dan kognitif peserta didik. Akibatnya motivasi belajar peserta didik rendah, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran. Permasalahan ini menjadi lebih kompleks ketika strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya cara baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pendekatan permainan model TGfU. Model ini hadir sebagai pendekatan yang menekankan pada keterlibatan taktis dan pemahaman permainan daripada penguasaan teknik secara mekanis (Sandy et al., 2023). Model TGfU menggunakan skenario permainan yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pendekatan

ini menggabungkan keterampilan motorik, pengambilan keputusan, serta interaksi sosial dalam satu rangkaian aktivitas yang terpadu, sehingga mendorong perkembangan holistik peserta didik (Ritonga et al., 2022)

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar menjadi perhatian utama bagi pengajar dan peneliti. Berbagai studi dalam jurnal ilmiah telah mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya dan strategi efektif untuk mendukung semangat belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui interaksi berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor internal meliputi minat, kemampuan, serta kondisi fisik dan spiritual peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup upaya guru dalam pembelajaran, ketersediaan fasilitas belajar, kondisi lingkungan belajar, dukungan orang tua, pengaruh teman sebaya, penggunaan media seperti telepon pintar, bahkan aspek nutrisi dan kualitas tidur (Zakarya et al., 2023).

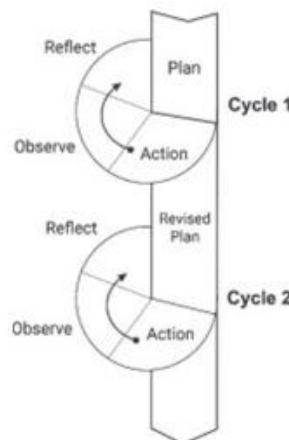
Pendekatan permainan merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ulfah & Opan Arifudin, 2021). Salah satu model pendekatan yang dapat digunakan adalah TGfU (Teaching Games for Understanding). Pendekatan pembelajaran TGfU memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna, sehingga meningkatkan daya tarik dan relevansi pembelajaran PJOK di mata peserta didik. Dengan memanfaatkan aktivitas bermain sebagai wahana pembelajaran, peserta didik tidak hanya belajar keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama.

Berbagai studi sebelumnya telah membuktikan efektivitas model TGfU dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterampilan bermain pada berbagai cabang olahraga permainan. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Alifia et al (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan TGfU memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar PJOK pada peserta didik di tingkat dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Hismullutfi et al (2025) juga menunjukkan pendekatan TGfU berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran lari jarak pendek. Studi sebelumnya dari Pan et al (2023) menyebutkan model TGfU memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar Pendekatan TGfU dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. Namun, telaah Pustaka yang ada menunjukkan bahwa penerapan TGfU pada motivasi belajar peserta didik materi bola basket masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji penerapan TGfU dalam pembelajaran PJOK khususnya materi bola basket dan dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Hartutik et al., (2023) Penelitian Tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis-McTaggart (1988) yang membagi satu siklus prosedur penelitian Tindakan kelas menjadi empat tahap yang berkesinambungan, yakni tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan dan pengamatan (*act and observe*), dan refleksi (*reflection*). Perlakuan dalam penelitian ini adalah penerapan model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam materi bola basket. Penelitian dilaksanakan di SMKN 8 Semarang, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang pada bulan Mei 2025. Subjek penelitian adalah kelas X SMKN 8 Semarang berjumlah 30 peserta didik.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan kendala pada siklus pertama dapat dievaluasi dan disempurnakan pada siklus kedua, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara. Adapun alur siklus penelitian Tindakan kelas dalam penelitian ini adalah sesuai dengan skema berikut:



Gambar 1. Skema Model PTK Kemmis dan McTaggart 1988 (Dewayani et al., 2024)

Pengukuran motivasi belajar peserta didik dilakukan menggunakan metode angket yang diadaptasi dari instrumen Krismony et al (2020), terdiri dari 20 butir pernyataan berdasarkan lima indikator motivasi belajar menurut Uno (2010) yaitu adanya Hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen tersebut telah diuji validitas menggunakan analisis Gregory dengan hasil 0,85. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach Alpa sebesar 0,80 yang menunjukkan konsistensi internal tinggi (Krismony et al., 2020).

Tabel 1. Indikator dan Sub indikator motivasi belajar

Indikator Motivasi	Sub Indikator Motivasi
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1. Aktif dalam belajar 2. Senang dalam belajar 3. Tidak cepat putus asa 4. Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan 5. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran 2. Rasa ingin tahu 3. Adanya umpan balik 4. Minat dalam belajar
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	1. Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran 2. Ketekunan dalam belajar
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1. Menghindari hukuman 2. Pujian (penghargaan) 3. Mendapatkan prestasi di kelas

Adanya lingkungan belajar yang kondusif	1. Suasana tempat belajar 2. Senang dengan cara guru mengajar di kelas
---	---

Tabel diatas merupakan indikator dan sub indikator motivasi belajar PJOK yang diadaptasi dari Krismony et al (2020). Penilaian angket motivasi belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} \text{ tiap indikator} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

(Arifin & Abduh, 2024)

Rumus capaian motivasi belajar peserta didik pada satu kelas dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata - rata capaian motivasi} = \frac{\text{Jumlah skor motivasi tiap indikator}}{5}$$

Hasil perhitungan persentase dan rata-rata capaian motivasi belajar yang diperoleh dikonversi ke dalam kategori motivasi belajar menurut Arikunto (2017) seperti pada tabel 2.

Table 2 Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74 %	Sedang
25% – 50%	Rendah
0% - 24 %	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 8 Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK melalui pendekatan permainan TGfU materi bola basket. Penelitian Tindakan kelas dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I dimulai dari tahap perencanaan. Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, mempersiapkan terlebih dahulu segala perlengkapan yang dibutuhkan seperti modul ajar materi bola basket dan instrument pendukung lainnya seperti bahan ajar dan media pembelajaran. Pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dan satu kali evaluasi untuk mengukur motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada akhir siklus 1, diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kriteria sedang setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran berbasis permainan TGfU dalam pembelajaran PJOK. Hasil penskoran angket ditunjukan pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Indikator	Persentase	Kategori
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	64%	Sedang
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	64%	Sedang
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	52,5%	Sedang
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	70%	Sedang
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	65,8%	Sedang

Dari data tabel 3 diporeleh beberapa keterangan bahwa semua indikator motivasi belajar menunjukkan kategori sedang. Persentase tertinggi terdapat pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan persentase 70%. Hal ini disebabkan karena adanya penerapan TGFU dalam pembelajaran. Pendekatan TGFU memberikan kebebasan pada peserta didik untuk bermain. Sehingga fokusnya tidak hanya pada aspek pemahaman teknik saja (Alifia et al., 2024). Meskipun semua indikator motivasi belajar sudah berada pada kategori sedang variasi permainan bola basket pada pendekatan TGFU perlu di tambahkan atau di modifikasi sehingga lebih menarik bagi peserta didik.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari refleksi pada Siklus I. Oleh karena itu, pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan. Modul ajar diperbaiki dengan menambahkan variasi permainan bola basket yang lebih menarik dan menantang, serta media pembelajaran dibuat lebih interaktif agar dapat lebih memicu minat dan semangat belajar peserta didik. Hasil motivasi belajar pada siklus II tabel 4.

Tabel 4 Hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus II

Indikator	Persentase	Kategori
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	81%	Tinggi
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	72%	Sedang
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	76,7%	Tinggi
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80%	Tinggi
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	77,5%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4, semua indikator mengalami peningkatan yang sebelumnya berada pada kategori sedang semua indikator mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi kecuali pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Indikator dengan persentase paling tinggi ditunjukan oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil. setelah dilaksanakannya siklus II berupa revisi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan juga refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dalam Siklus II tetap dilakukan dalam dua kali pertemuan dan satu kali evaluasi. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan pemanasan singkat yang dikemas dalam bentuk permainan sederhana untuk menarik perhatian peserta didik. Pada kegiatan inti, pendekatan TGFU diterapkan secara lebih intensif. Permainan bola basket yang digunakan memiliki aturan dan tantangan yang disesuaikan agar peserta didik lebih aktif, bersemangat, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama dan pemberian umpan balik terhadap aktivitas yang telah dilakukan. Pada siklus II, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam setiap aktivitas pembelajaran, tampak lebih percaya diri, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi PJOK khususnya dalam permainan bola basket. Antusiasme terlihat dari sikap peserta

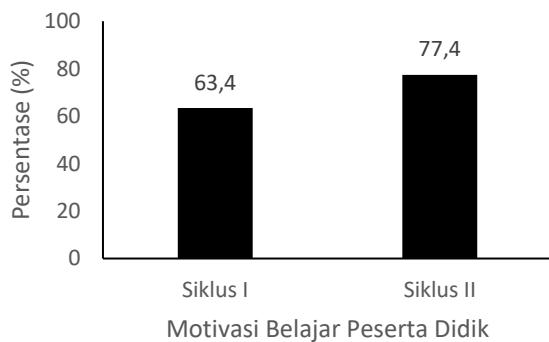
didik yang lebih aktif bertanya, menjawab, serta berpartisipasi dalam permainan. Dengan demikian, pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan TGfU.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan siklus II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Percentase	Kategori	Percentase	Kategori
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	64%	Sedang	81%	Tinggi
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	64%	Sedang	72%	Sedang
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	52,5%	Sedang	76,7%	Tinggi
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	70%	Sedang	80%	Tinggi
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	65,8%	Sedang	77,5%	Tinggi
Rata-rata	63,3%	Sedang	77,4%	Tinggi

Dari data tabel 5 terlihat bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran PJOK memberikan dampak positif yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Setelah menerapkan pendekatan TGfU Beberapa aspek indikator seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil mengalami peningkatan dari persentase 64% yang masuk dalam kategori sedang naik menjadi 81% yang masuk dalam kategori tinggi. Pada indikator Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar persentase mengalami peningkatan dari 64% menjadi 72% yang masuk ke dalam kategori sedang. Indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan yang pada siklus I memiliki persentase terendah dengan 52,5% mengalami peningkatan menjadi 76,7% yang masuk dalam kategori motivasi tinggi. Indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mengalami peningkatan dari yang awalnya 70% pada kategori sedang menjadi 80% yang masuk dalam kategori tinggi. Indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif mengalami peningkatan dari 65,8% masuk dalam kategori sedang menjadi 77,5% yang masuk dalam kategori tinggi.

Indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan terbesar adalah adanya harapan dan cita-cita masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tekun dalam belajar menggunakan pendekatan permainan karena tidak mudah bosan dengan pembelajaran. Selain itu, peningkatan pada indikator adanya Hasrat dan keinginan berhasil menunjukkan bahwa model TGfU mampu membuat peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan rasa ingin tahu, kepuasan dan keyakinan dalam belajar. TGfU mampu memberikan arah belajar yang jelas dan membangun rasa percaya diri peserta didik dalam menguasai materi. Pendekatan TGfU meningkatkan motivasi intrinsik dan hasrat peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam permainan atau aktivitas fisik (Hismullutfi et al., 2025). Secara umum visualisasi data peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2 Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2 Penerapan pendekatan permainan model TGfU dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK khususnya materi bola basket sebesar 14% dari siklus I 63,4% pada kategori sedang menjadi 77,4% pada siklus II dengan kategori tinggi. Perbedaan nilai ini memperkuat dugaan bahwa model TGfU mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam dengan pendekatan permainan yang menyenangkan dan relevan. Selain itu, seluruh indicator motivasi belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa model TGfU tidak hanya berdampak pada aspek kognitif atau psikomotoriknya saja, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan afektif pada peserta didik secara menyeluruh.

Hasil temuan ini konsisten dengan studi (Gaspar et al., 2021), yang menyatakan bahwa TGfU membangkitkan motivasi intrinsik melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar peserta didik dalam konteks permainan yang bermakna. Selain itu, Pan et al. (2023) menegaskan bahwa TGfU mampu meningkatkan kesenangan berolahraga dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Studi oleh (Syamsuar & Zen, 2021) pun menyatakan bahwa integrasi TGfU dalam kelas jasmani mampu meningkatkan kebugaran fisik sekaligus kemauan berpartisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa TGfU merupakan pendekatan yang efektif dalam menstimulasi motivasi belajar melalui keterlibatan aktif dalam permainan yang kontekstual.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan permainan model TGfU dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK materi bola basket di kelas X SMKN 8 Semarang. Melalui pendekatan TGfU, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi baru yang kreatif dan menarik perlu terus dikembangkan oleh pendidik agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Pendekatan TGfU tidak hanya berfungsi sebagai metode untuk menyampaikan materi secara menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi secara fisik, sosial, dan emosional dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama tim, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik agar motivasi belajar mereka terus mengalami peningkatan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru PJOK, dan seluruh peserta didik kelas X SMKN 8 Semarang yang telah bersedia bekerja sama dan berpartisipasi dalam setiap tahap kegiatan penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adresta, R. A., & Candra, O. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(2), 259–269. Retrieved from <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pjkr/article/view/311>
- Alfiah, F., Ferianto, B., & Kuntjoro, T. (2024). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IX dengan Pendekatan Bermain pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 28 Surabaya*. 4.
- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745-761.
- Anwar, J. F., & Hartono, S. (2019). Hubungan Aktivitas Fisik Di Luar Jam Pelajaran Pjok Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 43–47.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, M., & Abdur, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen peserta didik sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71-89.
- Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *Jurnal MensSana*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i1.64>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hakim, H., & Awaluddin. (2024). Efforts To Increase Students' Learning Motivation Through Ice Breaking In PJOK Learning. *SHOOTING: Journal of Sport, Health, and Education*, 2(1), 15–20.
- Heri Rustanto. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75 –86. <https://doi.org/10.31571/jpo.v6i2.668>
- Hismullutfi, M., Muhsan, M., & Salabi, M. (2025). Efektivitas Model Teaching Games For Understanding Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lari Jarak Pendek Peserta Didik Sekolah Dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 12(1), 50-58.
- Intan Rahmayuni Syafitri, I., Halimahturrafiyah, N., Sucipto, E., Nellitawati, & Ahmad Sabandi. (2023). Merumuskan Visi dan Misi pada Pendidikan Dasar dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 234–243. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.504>
- Jasmani, S.-P., Rekreasi, K., & Olahraga, F. I. (2020). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Didik Smp Negeri Di Madiun, *Sapto Wibowo*. 7–18.

- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A.. (2020). *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahapeserta didik Pada Masa Pandemik Covid-19*. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Pan, Y. H., Huang, C. H., & Hsu, W. T. (2023). A comparison of the learning effects between TGfU-SE and TGfU on learning motivation, sport enjoyment, responsibility, and game performance in physical education. *Frontiers in psychology*, 14, 1165064.
- Prima, M. A. (2023). *Global Journal Sport*, 1(0413), 243–253.
- Puspitaningrum, D. C. (2024, December). Analisis tantangan dan peluang pendidikan jasmani dalam implementasi kurikulum sekolah dasar: Systematic literature review. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Mental Peserta Didik* (pp. 631-644).
- Ritonga, D. A., Damanik, S., Damanik, S. A., Suprayitno, S., & Priyambada, G. (2022). Development of Learning Variations to Improve Basic Jumping Skills and Play Approaches of Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics Science and Technology*, 10(2), 360–371. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2246>
- Sandy, A., Wardiah, D., & Junaidi, I. A. (2023). The Application of TGFU Learning in Basketball Shooting Learning. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 182–188. <https://doi.org/10.52690/jswse.v4i3.531>
- Suherman, A. (2023). Methods of teaching physical education in elementary school. *ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.5958/2249-7137.2022.00487.6>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.vi1i2.3820>
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem project based learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Zakarya, Z., Hafidz, H., Martaputu, M., & Nashihin, H. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 909-918.