

IMPLEMENTASI *HYBRID TGfU-SPORT EDUCATION MODEL* MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

Afwan Al Afghani¹, Dian Budiana², Wildan Alfia Nugroho³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
Email: afwanalafghani@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi dan hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Hal tersebut ditujukan untuk menjadi acuan dalam keberhasilan sebuah pembelajaran dan bisa mencari evaluasi jika ada kekurangan dalam proses pembelajaran dari hasil yang diperoleh. Dalam penelitian kali ini peneliti mengimplementasikan metode *Hybrid TGfU-SEM* sebagai metode yang digunakan dalam pembelajaran yang diimplementasikan melalui Permainan Soccer Like Games terhadap motivasi dan hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Jumlah sampel sebanyak 29 siswa yang hanya terdiri dari kelas eksperimen dan tanpa kelas kontrol. Hasil dari uji normalitas yaitu nilai Asymp. Sig-2 tailed sebesar $0,200 >$ taraf kesalahan α 5% atau 0,05. Hasil uji homogenitas bahwa data motivasi belajar sig $0,034 > 0,05$ artinya data tersebut sama atau homogen. Hasil dari uji diketahui nilai signifikan atau sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh pada penerapan *Hybrid TGfU-SEM* melalui permainan *Soccer Like Games* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Dalam peningkatan hasil belajar nilai rata-rata meningkat sebesar 10,48, jadi bisa disimpulkan bahwa metode *Hybrid TGfU-SEM* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: *Hybrid Tgfu Sem, Motivasi, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting di dalam kehidupan ini. Apalagi Indonesia sekarang sudah berada di Industri 5.0, dimana semua orangnya harus mengemban ilmu untuk bekal agar hidupnya tidak tertinggal zaman. Bidang Pendidikan bila dilaksanakan dengan baik dan benar tentunya merupakan suatu jalan untuk dapat mengarahkan peserta didik kepada kualitas hidup yang lebih bermakna dan dapat bersaing baik itu secara individu ataupun kelompok. Hal tersebut juga tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pada dasarnya tujuan akhir dari pembelajaran adalah peserta didik atau siswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari belajar dan dapat digunakan dalam kehidupannya dengan masyarakat.

Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah suatu proses pendidikan yang berfokus pada aktivitas fisik, baik melalui permainan maupun olahraga yang dipilih, untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari berbagai hal yang penting dan berpengaruh dalam perkembangan mereka, baik dalam hal keterampilan gerak maupun aspek lainnya. Oleh karena itu, pendidikan jasmani memiliki peran yang sama pentingnya dengan mata pelajaran

lain. Menurut Sari et al., (2024) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai aspek seperti kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, pola hidup sehat, serta pengenalan terhadap lingkungan bersih, melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dipilih dan direncanakan dengan sistematis, guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Seringkali kita melihat masih banyak siswa yang mempunyai motivasi belajar yang buruk. Hal ini ditandai dengan seringnya terjadi keterlambatan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan materi pembelajaran, sehingga siswa kurang mampu menangkap dan menerima materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan. Pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya memuat pembelajaran yang memberikan kesenangan sehingga tidak monoton dan juga tidak menimbulkan rasa bosan pada siswa (Prayoga et al., 2022).

Agustina & Kurniawan (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau pendorong dalam diri siswa yang menstimulasi aktivitas pembelajaran yang berkelanjutan, sehingga dapat memberikan arah dalam proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan yang diinginkan. Sementara itu, Brophy (dalam Agustina & Kurniawan, 2020) mendefinisikan motivasi belajar sebagai suatu konsep teori yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek seperti arah, inisiasi, ketekunan, intensitas, dan kualitas perilaku, khususnya perilaku yang bertujuan untuk mencapai suatu hasil. Motivasi berfungsi sebagai pendorong bagi individu untuk melakukan tindakan yang memiliki tujuan yang diinginkan, baik secara fisik maupun mental, menjadikan tindakan tersebut sebagai hal yang signifikan dalam motivasi itu sendiri. Dapat dikatakan bahwa peranan motivasi dalam pendidikan olahraga sangatlah penting. Namun dari beberapa penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK cenderung rendah apabila dilaksanakan dengan metode pembelajaran yang monoton.

Menurut Lubis (2021) hasil belajar merujuk pada sejauh mana seorang pelajar dapat menguasai pengetahuan selama proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran menjadi indikator utama dalam menilai pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang optimal.

Metzler (dalam Sumarno et al., 2022) menyarankan tujuh model pedagogis tambahan yang dapat digunakan oleh guru dalam pendidikan jasmani, salah satunya adalah Teaching Games for Understanding (TGfU) yang dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe pada tahun 1982. Dalam penerapan TGfU, guru fokus pada pengembangan domain kognitif, di mana siswa belajar tentang aspek taktis permainan melalui permainan kecil atau permainan yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik (Zunairi et al., 2022).

Siedentop (1995) (dalam Dupri et al., 2019) mengembangkan konsep pendidikan olahraga yang berasal dari istilah *play education* (Jewett dan Bain, 1985). Dalam bukunya yang berjudul "*Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport Education*," Siedentop banyak membahas model ini, yang fokus pada penguasaan materi dan merujuk pada model kurikulum *Sport Socialization*. Model Pendidikan Olahraga (*Sport Education Model/SEM*) yang dikembangkan oleh Siedentop bertujuan untuk memberikan siswa pengalaman olahraga yang holistik. Penelitian SEM menyoroti dua elemen penting, yaitu (a) rendahnya motivasi siswa dan (b) kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik yang lebih sehat (Zhang et al., 2024).

Meskipun TGfU dan SEM memiliki fitur yang berbeda, kedua model pedagogi tersebut memiliki beberapa proses pedagogi yang sama. Misalnya, siswa dianggap sebagai pembelajar yang kreatif, sosial, dan aktif yang mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan mampu mengidentifikasi apa yang perlu mereka tingkatkan selama proses pembelajaran, disarankan agar penggabungan model-model ini memungkinkan cakupan pembelajaran yang

lebih luas dan mendalam. daripada yang dapat dicapai dengan menggunakan pendekatan pedagogi tradisional yang berpusat pada guru (Casey & MacPhail, 2018). Hasilnya, pembelajaran hybrid dapat menjadi metode yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih berkualitas dalam kurikulum pendidikan jasmani yang inovatif (Rocamora et al., 2019).

Untuk itu dilakukan hybrid learning untuk meningkatkan motivasi siswa. Beberapa penelitian telah dilakukan terkait motivasi siswa dalam pembelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan yang menjelaskan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran hybrid mempunyai motivasi yang tinggi. Pembelajaran hybrid merupakan gabungan dari kedua model pembelajaran tersebut. Dalam hal ini kedua model pembelajaran tersebut menggabungkan model pembelajaran TGfU dan SEM. Pada model pembelajaran ini SEM merupakan model pembelajaran yang menerapkan kompetisi, hal ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Rachman & Kartiko, 2021). Temuan di lapangan menunjukkan bahwa SEM lebih mampu memotivasi siswa untuk belajar pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan SEM menerapkan kompetisi formal dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Persaingan tersebut membuat para pelajar bersaing untuk menjadi juara.

Di luar negeri, model studi Hybrid TGfU dan SEM telah banyak dilakukan (Buendía et al., 2021; Gil-Arias et al., 2021). Namun di Indonesia masih jarang dilakukan penelitian antara model Hybrid TGfU dan SEM. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai Implementasi Hybrid TGfU-Sport Education Model Melalui Permainan Soccer Like Games Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar PJOK.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan (treatment) tertentu terhadap variabel yang diteliti (Daniel & Harland, 2017). Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang melibatkan serangkaian percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu masalah dan memperoleh hasil yang diinginkan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa dengan teknik pengumpulan sampel menggunakan teknik probability sampling.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI), karena sebagai alat evaluasi untuk menilai aspek pengambilan keputusan dan performa atlet dalam permainan. Instrumen ini bertujuan untuk mengamati perilaku pemain selama berlangsungnya permainan guna menggambarkan kemampuan teknis serta pemahaman taktis yang dimiliki. GPAI menilai beberapa aspek individu seperti pengambilan keputusan (*decision making*), pelaksanaan teknis (*technical execution*), dukungan (*support*), partisipasi dalam permainan (*game involvement/participation*) dan kinerja permainan (*game performance*). Selain itu, instrumen ini juga menilai kinerja pemain secara menyeluruh melalui tingkat keterlibatan dan efektivitas dalam permainan (Sabarit et al., 2022).

Sementara itu, untuk mengukur motivasi belajar digunakan instrumen berupa angket motivasi. Angket dipilih karena merupakan kumpulan pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi, baik yang berkaitan dengan fakta maupun pandangan atau opini responden (Nurkusuma & Hartati, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Sutawangi 2 pada siswa kelas 5 dengan total 29 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan 12 perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini juga menggunakan instrumen GPAI dalam menghitung atau

mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan Hybrid TGfU-SEM. Penelitian ini juga akan menganalisis data yang dikumpulkan sebelum dan setelah memberikan program pelatihan sepakbola menggunakan metode Hybrid TGfU-SEM terhadap motivasi dan hasil belajar. Data tersebut terdiri dari tes awal dan tes akhir. Tes awal dilakukan sebelum diberikan treatment dan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir dilakukan setelah diberikan treatment untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Dalam menilai siswa tidak dilakukan hanya oleh siswa itu sendiri tetapi peneliti juga meneliti dan mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan penilaian GPAI yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Penerapan Hybrid TGfU-SEM Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	52	143	195	178.21	14.639
Posttest	29	36	99	135	115.52	9.081
Valid N (listwise)	29					

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa data mean pre-test peningkatan motivasi belajar yaitu 178,21, sedangkan mean post-test peningkatan motivasi belajar 115,52. Standar deviasi yang diperoleh pre-test yaitu 14,639, sedangkan post-test yang diperoleh yaitu 9,081. Dari perbandingan rata-rata (mean) pre-test dan post-test peningkatan motivasi belajar menunjukkan peningkatan hasil yang diperoleh.

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai akhir atau rata-rata posttest yakni sebesar 115,52 atau dibulatkan menjadi 116, sementara nilai standar deviasi yakni sebesar 9,081 dan dibulatkan menjadi 9. Kemudian apabila nilai mean, dan standar deviasi sudah diketahui maka peneliti melakukan perhitungan untuk menentukan masing- masing kategori yaitu sebagai berikut:

- Kategori rendah/ kurang baik
 $X < M - 1SD = X < 116 - 9 = X < 107$
- Kategori sedang/ cukup baik
 $M - 1SD \leq X < M + 1SD = 116 - 9 \leq X < 116 + 9 = 107 \leq X < 125$
- Kategori tinggi/ baik
 $M + 1SD \leq X = 116 + 9 \leq X = 125 \leq X$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan mengenai kategorisasi jawaban responden pada variabel Motivasi Belajar yaitu sebagai berikut:

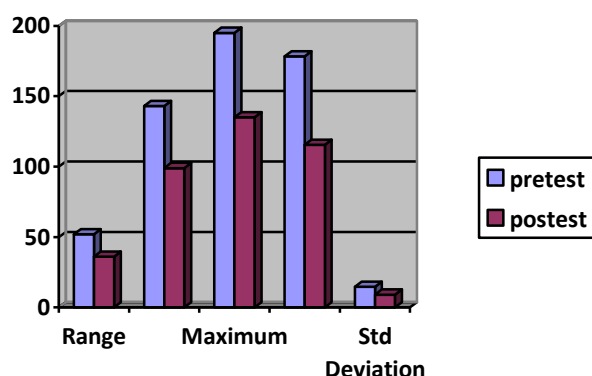
Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Nilai	Kategori
$X < 107$	Rendah/ kurang baik
$107 \leq X < 125$	Sedang/ cukup baik
$125 \leq X$	Tinggi/ baik

Sumber: (Data peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori rendah adalah jumlah jawaban angket yang memiliki nilai kurang dari 107. Kemudian dalam kategori sedang merupakan jumlah jawaban responden pada angket yang memiliki nilai pada rentang 107 sampai dengan 125 . Sedangkan pada kategori tinggi merupakan jumlah jawaban pada angket responden yang memiliki nilai lebih dari atau sama dengan 125.

Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar



Tabel 3. Analisis Deskriptif Hasil Penilaian GPAI
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	29	18	7	25	13.90	5.101
Y	29	10	20	30	24.38	2.933
Valid N (listwise)	29					

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa data mean penilaian peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan (X) yaitu 13,90, sedangkan mean penilaian peningkatan hasil belajar setelah perlakuan (Y) 24,38. Standar deviasi yang diperoleh sebelum perlakuan (X) yaitu 5,101, sedangkan setelah perlakuan (Y) yang diperoleh yaitu 9,081. Dari perbandingan rata-rata (mean) sebelum dan sesudah perlakuan peningkatan hasil belajar menunjukkan peningkatan dalam hasil yang diperoleh.

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai akhir atau rata-rata nilai setelah diberikan treatment yakni sebesar 24,38 atau dibulatkan menjadi 24, sementara nilai standar deviasi yakni sebesar 2,933 dan dibulatkan menjadi 3. Kemudian apabila nilai mean, dan standar deviasi sudah diketahui maka peneliti melakukan perhitungan untuk menentukan masing-masing kategori yaitu sebagai berikut:

- Kategori rendah/ kurang baik
 $X < M - 1SD = X < 24 - 3 = X < 21$
- Kategori sedang/ cukup baik
 $M - 1SD \leq X < M + 1SD = 24 - 3 \leq X < 24 + 3 = 21 \leq X < 27$
- Kategori tinggi/ baik
 $M + 1SD \leq X = 24 + 3 \leq X = 27 \leq X$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan mengenai kategorisasi jawaban responden pada variabel Motivasi Belajar yaitu sebagai berikut:

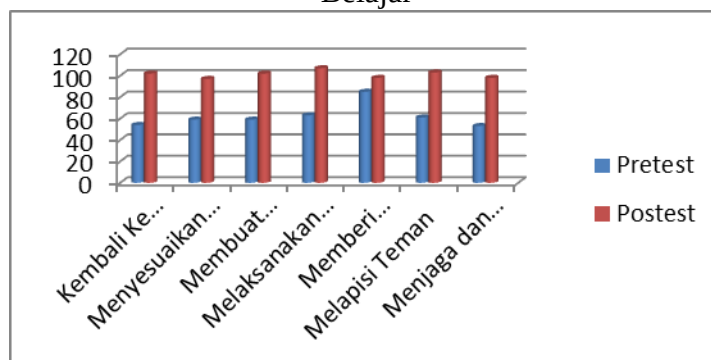
Tabel 4 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Nilai	Kategori
$X < 21$	Rendah/ kurang baik
$21 \leq X < 27$	Sedang/ cukup baik
$27 \leq X$	Tinggi/ baik

Sumber: (Data peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori rendah adalah jumlah jawaban angket yang memiliki nilai kurang dari 21. Kemudian dalam kategori sedang merupakan jumlah jawaban responden pada angket yang memiliki nilai pada rentang 21 sampai dengan 27. Sedangkan pada kategori tinggi merupakan jumlah jawaban pada angket responden yang memiliki nilai lebih dari atau sama dengan 27.

Gambar 2. Perbandingan Nilai Sebelum dan Setelah Diberi Perlakuan Dalam Variabel Hasil Belajar



Tabel 5. Uji Normalitas Motivasi Belajar
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.07399522
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.124
	Negative	-.074
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel tersebut hasil analisis uji asumsi normalitas menggunakan metode kolmogorov- smirnov terlihat bahwa nilai Asymp. Sig. (2- tailed) sebesar 0,200 > taraf kesalahan alpha 5% atau 0,05. Oleh karena itu, dapat dimaknai bahwa nilai residual menyebar secara normal sehingga uji normalitas terpenuhi. Uji asumsi normalitas merupakan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis sehingga apabila uji normalitas tidak dapat terpenuhi maka tidak dapat dilakukan uji hipotesis. Dikarenakan uji normalitas dalam penelitian ini sudah terpenuhi, maka dapat dilakukan uji hipotesis melalui analisis homogenitas.

Tabel 6. Uji Homogenitas Motivasi Belajar
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	5.324	1	56	.025
	Based on Median	3.723	1	56	.059
	Based on Median and with adjusted df	3.723	1	46.563	.060
	Based on trimmed mean	4.721	1	56	.034

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa data motivasi belajar sig 0,034 > 0,05 artinya data tersebut sama atau homogen. Jadi dapat disimpulkan kedua data kelompok pre-test dan post-test bersifat homogen.

Tabel 7. Uji Paired T-test Motivasi Belajar
Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	Pretest - Posttest	62.690	16.912	3.140	56.257	69.123	19.962	28	.000

Dari data diatas dapat diketahui nilai signifikan atau sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh pada penerapan *Hybrid TGfU-SEM* melalui permainan *Soccer Like Games* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan di nyatakan bahwa hipotesis diterima.

Tabel 8. Uji Paired T-test Hasil Belajar

Paired Samples Test									
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
	Me an	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pa ir 1	X - Y	- 10.483	3.906	.725	- 11.969	-8.997	14.452	28	.000

Dari data diatas dapat diketahui nilai signifikan atau sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh pada penerapan *Hybrid TGfU-SEM* melalui permainan *Soccer Like Games* terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan di nyatakan bahwa hipotesis diterima.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang di-hybrid dengan *Sport Education Model (SEM)* guna mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam permainan *soccer-like games*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGfU-SEM memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kesenangan, sportivitas, serta

efektivitas siswa dalam bermain *soccer like games*. emuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pan et al., (2023), yang menyatakan bahwa model TGfU-SEM memiliki efek positif terhadap performa permainan siswa (termasuk kemampuan pengambilan keputusan), tanggung jawab pribadi dan sosial (meliputi usaha, pengarahan diri, membantu orang lain, dan ketaatan terhadap aturan kelas), motivasi belajar (yang mencakup aspek nilai, harapan, efikasi diri, dan minat), serta kesenangan dalam berolahraga.

Dalam aspek performa permainan, model hybrid TGfU-SEM memungkinkan siswa untuk mengembangkan kesadaran taktis dan kemampuan eksekusi keterampilan dalam situasi permainan yang autentik. Siswa dengan tingkat keterampilan rendah pun menunjukkan minat untuk terlibat secara aktif dalam tim karena adanya rasa memiliki dan afiliasi dengan tim. Hal ini mendorong mereka untuk lebih memperhatikan proses pembelajarannya demi meningkatkan performa permainan. Sejalan dengan Pan et al., (2023), implementasi model ini mendorong siswa untuk mempelajari strategi taktis dan mempraktikkan keterampilan eksekusi yang berulang, sehingga performa mereka meningkat dari waktu ke waktu.

Dalam hal motivasi belajar, integrasi TGfU dan SEM terbukti meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Suasana permainan yang menyenangkan mampu memperkuat motivasi intrinsik dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas olahraga. Pan et al., (2023) uga menemukan bahwa model SEM memberi peluang lebih besar bagi siswa yang sebelumnya kurang termotivasi untuk mulai berpartisipasi dalam aktivitas fisik dengan intensitas tinggi. Oleh karena itu, penggabungan model TGfU dengan SEM terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan penerapan TGfU secara tunggal.

Temuan di lapangan juga memperlihatkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Sebelum perlakuan, siswa-siswi terutama siswi menunjukkan keterampilan yang rendah dalam bermain *soccer-like games*, yang disebabkan oleh kurangnya pengalaman serta ketidakterbiasaan dalam mengikuti aktivitas tersebut. Di sisi lain, siswa yang lebih sering bermain *soccer like games* menunjukkan keterampilan yang relatif lebih tinggi. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan, dukungan terhadap rekan, dan perlindungan dalam permainan dalam permainan, baik siswa maupun siswi mampu beradaptasi dan menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam permainan *soccer like games*. Lebih jauh, model TGfU-SEM mampu meningkatkan kenikmatan siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Melalui kegiatan reflektif dan strategi pemecahan masalah yang menjadi karakteristik TGfU, siswa memperoleh pengalaman kebersamaan dan kekompakan tim selama menjalani pembelajaran dengan menggunakan model ini (Pan et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan perhitungan dan analisis data penulis dapat menarik kesimpulan.

1. Penerapan Hybrid TGfU-SEM melalui permainan Soccer Like Games berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Penerapan Hybrid TGfU-SEM melalui permainan Soccer Like Games berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120.
<https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i2.5168>
- Buendía, Á. G., Martínez, B. J. S.-A., Izquierdo, M. I. C., & Mármol, A. G. (2021). Effects of a hybrid teaching model (SEM + TGfU) and the model of personal and social responsibility on sportsmanship and enjoyment in 4° Secondary and 1° Baccalaureate students (Efectos de un modelo híbrido de enseñanza (MED + TGfU) y el modelo de respon. *Retos*, 43(1995), 550–559. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.85928>
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294–310.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429588>
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). HIGHER EDUCATION RESEARCH METHODOLOGY: A Step-by-Step Guide to the Research Process. *Higher Education Research Methodology: A Step-by-Step Guide to the Research Process*, 1–140.
<https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Dupri, D., Candra, O., Nazirun, N., & Sari, M. (2019). Penerapkan Model Pembelajaran Berbasis Karakter Pada Pendidikan Jasmani Kepada Guru-Guru Pendidikan Jasmani Se-Kuantan Singingi. *Community Education Engagement Journal*, 1(1), 94–105.
<https://doi.org/10.25299/ceej.v1i1.3871>
- 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). <https://doi.org/10.3390/ijerph18105407>
- Gil-Arias, A., Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A hybrid tgfu/se volleyball teaching unit for enhancing motivation in physical education: A mixed-method approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1–20. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>
- Lubis, M. S. (2021). Belajar dan mengajar sebagai suatu proses pendidikan yang berkembang. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 95–105.
- Nurkusuma, T. W., & Hartati, S. C. Y. (2017). Penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas v Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 110–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19998>
- 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(July).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1165064>
- Prayoga, H. D., Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Mustafa, P. S. (2022). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama.

Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 21(1), 1.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.10684>

Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 193–203.

Rocamora, I., González-Víllora, S., Fernández-Río, J., & Arias-Palencia, N. M. (2019). Physical activity levels, game performance and friendship goals using two different pedagogical models: Sport Education and Direct Instruction. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(1), 87–102.

Sabarit, A., Morillo-Baro, J. P., Reigal, R. E., Vázquez-Diz, J. A., Hernández-Mendo, A., & Morales-Sánchez, V. (2022). Analysis of Game Actions and Performance in Young Soccer Players: A Study Using Sequential Analysis. *Sustainability (Switzerland)*, 14(20). <https://doi.org/10.3390/su142013263>

Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>

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

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3.

Zhang, J., Soh, K. G., Bai, X., Mohd Anuar, M. A., & Xiao, W. (2024). Optimizing learning outcomes in physical education: A comprehensive systematic review of hybrid pedagogical models integrated with the Sport Education Model. *PLoS ONE*, 19(12), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311957>

Zunairi, M. F. R., Puspodari, & Budiman, A. (2022). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) MATERI SEPAKBOLA (DRIBBLE) KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021. Universitas Nusantara PGRI Kediri.