

## INTEGRASI MODEL HYBRID TGfU-TPSR NET GAMES TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN SIKAP EMPATI PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Haifa Shafa Nabila<sup>1</sup>, Dian Budiana<sup>2</sup>, Gano Sumarno<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
haifashafanabila24@upi.edu<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model hybrid Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) pada pembelajaran net games terhadap keterampilan bermain dan sikap empati siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain One-Group Pretest–Posttest. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VI SDN 113 Banjarsari yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan meliputi Game Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain dan Empathy Assessment Scale (EAS) untuk mengukur sikap empati. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model hybrid TGfU–TPSR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap empati siswa; (2) penerapan model hybrid TGfU–TPSR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa; (3) integrasi TGfU dan TPSR mampu mengembangkan kemampuan bermain sekaligus memperkuat aspek sosial-emosional peserta didik melalui pembelajaran net games yang berpusat pada aktivitas bermain dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, model hybrid TGfU–TPSR dapat dijadikan alternatif pembelajaran pendidikan jasmani untuk mendukung perkembangan peserta didik secara holistik pada aspek psikomotor dan afektif.

**Kata Kunci:** Empati, Hybrid TGfU–TPSR, Keterampilan Bermain, Net Games, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

*This study aimed to examine the effect of a hybrid Teaching Games for Understanding (TGfU) and Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) model in net games learning on elementary school students' game performance and empathy. The study employed an experimental method using a One-Group Pretest–Posttest design. The participants were 32 sixth-grade students of SDN 113 Banjarsari selected through purposive sampling. Data were collected using the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) to assess game performance and the Empathy Assessment Scale (EAS) to measure empathy. Data analysis was conducted using a Paired Sample t-test at a significance level of 0.05. The findings revealed that: (1) the implementation of the hybrid TGfU–TPSR model significantly improved students' empathy; (2) the implementation of the hybrid TGfU–TPSR model significantly improved students' game performance; (3) the integration of*

*TGfU and TPSR effectively promotes game-related competencies while fostering students' social-emotional development through game-centered learning and social responsibility experiences. Therefore, the hybrid TGfU-TPSR model can serve as an alternative physical education approach to support students' holistic development in both psychomotor and affective domains.*

**Keywords:** *Empathy, Hybrid TGfU-TPSR, Playing Skills, Net Games, Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani pada abad ke-21 tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan karakter peserta didik secara holistik. Dalam konteks global, pembelajaran pendidikan jasmani di berbagai negara mulai mengadopsi model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengembangkan kompetensi sosial-emosional yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan sosial, termasuk empati, pada anak usia sekolah mengalami tantangan akibat menurunnya kualitas interaksi sosial dan meningkatnya kecenderungan perilaku individualistik. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dipandang sebagai wahana strategis untuk mengintegrasikan pengembangan keterampilan bermain dengan pembentukan karakter sosial peserta didik melalui aktivitas permainan yang bermakna (García-Castejón et al., 2021).

Fenomena tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Praktik pembelajaran masih banyak didominasi pendekatan tradisional yang menekankan penguasaan teknik dasar melalui latihan berulang (*drill-based approach*), sehingga siswa cenderung kurang memperoleh pengalaman belajar yang menuntut pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan interaksi sosial dalam situasi permainan yang sesungguhnya. Akibatnya, siswa sering kali mampu melakukan teknik tertentu secara terpisah, tetapi mengalami kesulitan ketika harus menerapkannya dalam konteks permainan yang nyata. Penelitian Gil-Arias et al., (2020) dan Silva et al., (2021) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman taktis, keterampilan bermain, serta keterlibatan sosial dibandingkan pendekatan teknik tradisional yang masih banyak digunakan di sekolah.

Kondisi tersebut menjadi semakin penting ketika diterapkan pada pembelajaran net games di sekolah dasar, seperti permainan bola voli mini, bulu tangkis, dan berbagai bentuk permainan net yang dimodifikasi. Karakteristik net games menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai teknik dasar, tetapi juga mampu mengambil keputusan yang tepat, memahami strategi permainan, berkomunikasi dengan teman, dan menunjukkan perilaku sosial yang positif selama bermain. Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bermain siswa sekolah dasar masih berada pada kategori rendah hingga sedang karena kurangnya pengalaman belajar yang berorientasi pada pemahaman permainan. Di sisi lain, aspek empati yang merupakan bagian penting dari perkembangan sosial anak juga masih menjadi tantangan dalam lingkungan sekolah. Penelitian Peng et al., (2024) menemukan bahwa empati memiliki

hubungan positif dengan perilaku prososial anak, sedangkan Pang et al., (2022) menegaskan bahwa pengembangan empati perlu dilakukan secara sistematis melalui lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, model Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) telah banyak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. TGfU berfokus pada pengembangan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan keterampilan bermain melalui situasi permainan yang dimodifikasi, sedangkan TPSR menekankan pengembangan tanggung jawab pribadi dan sosial peserta didik melalui aktivitas fisik. Penelitian García-Castejón et al., (2021) menunjukkan bahwa integrasi kedua model tersebut dalam bentuk hybrid mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan belajar, dan perilaku sosial siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek kesehatan, motivasi belajar, atau tanggung jawab sosial, serta lebih banyak dilakukan pada siswa sekolah menengah. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas model hybrid TGfU–TPSR dalam pembelajaran net games terhadap peningkatan keterampilan bermain dan sikap empati siswa sekolah dasar masih sangat terbatas sehingga menyisakan ruang penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut (Gil-Arias et al., 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengkaji pengaruh integrasi model hybrid TGfU–TPSR terhadap keterampilan bermain dan sikap empati siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran net games. Keterampilan bermain menjadi variabel penting karena mencerminkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan teknik, taktik, dan pengambilan keputusan secara efektif dalam permainan, sedangkan empati merupakan aspek sosial-emosional yang berperan dalam membangun hubungan positif, kerja sama, dan sikap saling menghargai antar peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model hybrid TGfU–TPSR dalam mengembangkan aspek psikomotor dan afektif secara bersamaan, sehingga dapat menjadi alternatif model pembelajaran PJOK yang lebih komprehensif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

## **KAJIAN TEORI**

Sebuah penelitian yang mengutip Joyce dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas. Dalam konteks pendidikan jasmani, model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang sistematis, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Syafi'aturrosyidah et al., 2022). Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan dalam pendidikan jasmani, khususnya di sekolah dasar. Permainan merupakan aktivitas yang memiliki unsur kesenangan, aturan, dan tujuan tertentu yang dapat merangsang perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Melalui permainan, siswa dapat belajar berbagai keterampilan gerak secara alami tanpa merasa terbebani oleh tuntutan pembelajaran yang kaku (Munendra & Lumintuarso, 2015).

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada pemahaman taktis permainan sebelum penguasaan keterampilan teknik secara spesifik. Model TGfU pertama kali dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe pada tahun 1982 sebagai kritik terhadap pendekatan tradisional yang terlalu menekankan latihan teknik secara terpisah dari konteks permainan. TGfU memandang bahwa pemahaman terhadap konsep permainan akan membantu siswa mengembangkan keterampilan bermain secara lebih efektif dan bermakna (Rachman, 2008). *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Hellison yang bertujuan untuk mengembangkan tanggung jawab pribadi dan sosial peserta didik melalui aktivitas pendidikan jasmani. Hellison menjelaskan bahwa TPSR dirancang untuk membantu siswa belajar menghargai diri sendiri dan orang lain, bertanggung jawab atas perilaku mereka, serta menerapkan nilai-nilai positif tersebut dalam kehidupan di luar kelas. Model ini banyak digunakan dalam pembelajaran PJOK karena selaras dengan tujuan pendidikan karakter (Juliantine & Ramadhan, 2018).

Net games merupakan salah satu kategori permainan dalam pendidikan jasmani yang melibatkan penggunaan net atau jaring sebagai pembatas area permainan antara dua individu atau dua regu. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Rachman (2008), net games adalah permainan yang menuntut pemain untuk mengirimkan objek permainan (seperti bola atau shuttlecock) melewati net dengan tujuan menjatuhkannya di area lawan serta mencegah lawan melakukan hal yang sama. Contoh permainan net games antara lain bola voli, bulu tangkis, dan tenis. Net games yang diterapkan pada anak sekolah dasar perlu dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik, kognitif, dan emosional siswa. Menurut Bunker dan Thorpe dalam Rachman (2008), modifikasi permainan merupakan prinsip penting dalam pendekatan TGfU agar siswa dapat memahami konsep permainan tanpa terbebani oleh tuntutan teknik yang kompleks. Modifikasi dapat dilakukan pada ukuran lapangan, tinggi net, jumlah pemain, aturan permainan, maupun jenis peralatan yang digunakan.

Oslin, Mitchell, dan Griffin dalam Juliantine & Ramadhan (2018) menjelaskan bahwa keterampilan bermain merupakan hasil integrasi antara keterampilan motorik, pengetahuan permainan, dan kemampuan mengambil keputusan. Dalam pendidikan jasmani, keterampilan bermain dipandang sebagai kompetensi bermain secara utuh (game performance), bukan sekadar penguasaan teknik secara terpisah. Oleh karena itu, siswa dikatakan terampil bermain apabila mampu menerapkan teknik yang dimiliki secara efektif dan efisien dalam situasi permainan nyata. Lebih lanjut, menurut Rink & Hall (2008) keterampilan bermain dalam pembelajaran PJOK harus dipahami sebagai kemampuan yang berkembang secara bertahap sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Pada anak sekolah dasar, keterampilan bermain dikembangkan melalui permainan yang dimodifikasi agar siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk mencoba, bereksplorasi, dan belajar dari pengalaman. Pemahaman ini sejalan dengan pendekatan TGfU dan model hybrid TGfU–TPSR yang telah dibahas sebelumnya.

Empati merupakan kemampuan individu untuk memahami dan merasakan keadaan emosional orang lain serta meresponsnya secara tepat. Empati adalah respons afektif yang berasal dari pemahaman terhadap kondisi emosional orang lain, yang serupa atau konsisten dengan perasaan orang tersebut. Empati tidak

hanya melibatkan aspek perasaan, tetapi juga aspek kognitif berupa kemampuan mengambil perspektif orang lain (Pang et al., 2022). Goleman dalam Rink & Hall (2008) menjelaskan bahwa empati merupakan salah satu komponen utama kecerdasan emosional yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Individu yang memiliki empati mampu mengenali emosi orang lain, menunjukkan kepedulian, serta membangun hubungan sosial yang positif. Dalam konteks pendidikan, empati berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang saling menghargai dan mendukung perkembangan sosial-emosional peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, karena untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain. Metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menguji pengaruh perlakuan (*treatment*) (Dermawan & Hasibuan, 2024). Desain penelitian menggunakan *One-Group Pretest-Posttest* yaitu suatu rancangan yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen saja, tanpa ada kelompok kontrol. Desain tersebut dipilih karena untuk mengetahui pengaruh model *hybrid TGfU-TPSR net games* terhadap sikap empati dan keterampilan bermain voli, yang diukur dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pretest* dilakukan sebelum adanya intervensi, sebagai data awal. Setelah *pretest* dilakukan, sampel memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *hybrid TGfU-TPSR*, kemudian kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah terdapat perubahan atau peningkatan hasil belajar, baik keterampilan bermain maupun sikap empati. Desain one-group pretest-posttest dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. One-Group Pretest-Posttest Design**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
R1	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

R1 : Sampel/subjek

O<sub>1</sub> : Pre-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Post-test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

X : Perlakuan atau *treatment* berupa penerapan model *hybrid TGfU-TPSR* dalam pembelajaran Net Games

Populasi penelitian ini Siswa Kelas 6 SDN 113 Banjarsari yang terdiri dari 92 siswa yang terdiri dari kelas 6A, 6B dan 6C. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja dengan memilih individu yang dianggap paling sesuai untuk memberikan data penting sesuai kebutuhan penelitian. Dengan demikian, pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kecocokan karakteristik siswa terhadap materi yang akan diteliti (Imbayani et al., 2024). Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih kelas 6A dengan 32 siswa sebagai sampel penelitian. Pemilihan dilakukan dengan memperhatikan kriteria tertentu seperti tingkat kelas, kesiapan mengikuti pembelajaran Net Games, serta kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah *Empathy Assessment Scale* (EAS) yang dikembangkan oleh Cem Malakcioglu (2022) dan sudah divalidasi ( $Alpha = 0.845$ ). Instrumen ini dipilih karena peneliti ingin memperoleh data yang akurat mengenai tingkat empati peserta didik sebagai salah satu aspek penting dalam penerapan model hybrid TGfU–TPSR pada permainan net games. Keterampilan bermain diukur menggunakan instrumen GPAI (*The Game Performance Assessment Instrument*): *Achievements and Challenge* khususnya bola voli yang dimodifikasi. GPAI sudah tervalidasi dengan nilai ( $Alpha = 0.84 - 0.99$ ).

Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel  $< 50$ ) dan uji homogenitas menggunakan Levene untuk memastikan varians kedua kelompok homogen. Data dinyatakan normal atau homogen apabila nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ . Uji prasyarat dilakukan pada variabel keterampilan bermain dan sikap empati. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan dalam masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol), digunakan uji Paired Sample t-test antara pretest dan posttest. Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan alternatif non-parametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan antar kelompok, digunakan Independent Sample t-test terhadap skor posttest atau gain score, dengan alternatif Mann-Whitney U Test apabila data tidak normal. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menjawab rumusan masalah; apabila kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, maka model Hybrid TGfU–TPSR dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain Net Games dan sikap empati siswa sekolah dasar.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh data statistik deskriptif sikap empati siswa sebanyak 32 responden. Pada saat pretest, skor empati memiliki nilai minimum 31 dan maksimum 54 dengan rata-rata (M) sebesar 43,56 serta standar deviasi (SD) sebesar 6,530.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Sikap Empati**

Variabel	n	Min.	Max.	M	SD
Pretest_Empati	32	31	54	43.56	6.530
Posttest_Empati	32	36	55	47.06	5.261

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model hybrid TGfU–TPSR pada aktivitas net games, hasil posttest menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 47,06 dengan nilai minimum 36 dan maksimum 55 serta standar deviasi sebesar 5,261. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor empati siswa setelah mengikuti pembelajaran.

**Tabel 3. Pengaruh TGfU–TPSR Net Games terhadap Sikap Empati**

Variabel	t	Sig.	Keterangan
Pretest_Empati - Posttest_Empati	-7.194	.000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 3, diperoleh nilai t sebesar -7,194 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest sikap empati siswa. Dengan demikian, penerapan model hybrid TGfU–TPSR dalam pembelajaran net games terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap empati siswa sekolah dasar.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Keterampilan Bermain**

Variabel	n	Std. Error Mean	M	SD
Pretest_GPAI	32	.390	17.03	2.207
Posttest_GPAI	32	.219	19.88	1.238

Berdasarkan Tabel 4, hasil statistik deskriptif keterampilan bermain yang diukur menggunakan GPAI menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 17,03 dengan standar deviasi 2,207 dan standar error mean sebesar 0,390. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 19,88 dengan standar deviasi 1,238 dan standar error mean sebesar 0,219. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan adanya perkembangan keterampilan bermain siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model hybrid TGfU–TPSR pada net games.

**Tabel 5. Pengaruh TGfU–TPSR Net Games terhadap Keterampilan Bermain**

Variabel	t	Sig.	Keterangan
Pretest_GPAI - Posttest_GPAI	-6.825	.000	Signifikan

Hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 5 menunjukkan nilai t sebesar -6,825 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest keterampilan bermain siswa. Dengan demikian, model hybrid TGfU–TPSR pada pembelajaran net games memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) mampu menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga pengembangan aspek sosial peserta didik. Dalam perspektif TGfU, pembelajaran dirancang melalui situasi permainan yang menuntut siswa memahami masalah permainan, mengambil keputusan, dan menerapkan solusi secara langsung dalam konteks bermain. Proses tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pendekatan teknik tradisional yang berpusat pada latihan gerak secara terpisah. Sebagaimana dijelaskan oleh Bunker & Thorpe, (1986) dalam pendekatan TGfU, pemahaman taktis menjadi fondasi utama dalam membangun kemampuan bermain karena siswa belajar memahami alasan di balik penggunaan suatu keterampilan, bukan sekadar melakukan teknik secara mekanis.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan konsep keterampilan bermain yang dikemukakan oleh Oslin et al., (1998) yang memandang performa bermain sebagai hasil integrasi antara keterampilan motorik, pemahaman permainan, dan kemampuan mengambil keputusan. Dalam pembelajaran net games, siswa dihadapkan pada berbagai situasi permainan yang menuntut adaptasi,antisipasi, dan pemecahan masalah secara cepat. Melalui modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, proses belajar menjadi lebih kontekstual sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kompetensi bermain secara utuh. Dengan demikian, model hybrid TGfU–TPSR memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk membangun pemahaman permainan sekaligus menerapkan keterampilan tersebut dalam situasi nyata.

Dari aspek afektif, hasil penelitian mendukung teori Hellison mengenai TPSR yang menempatkan tanggung jawab pribadi dan sosial sebagai tujuan utama pembelajaran pendidikan jasmani. TPSR menekankan pentingnya rasa hormat, kepedulian, kerja sama, dan penghargaan terhadap orang lain selama proses pembelajaran. Nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan erat dengan konsep empati yang dijelaskan oleh Pang et al., (2022), yaitu kemampuan memahami perspektif dan kondisi emosional orang lain. Dalam aktivitas net games, interaksi yang terjadi selama kerja sama tim, komunikasi permainan, serta penghargaan terhadap teman maupun lawan memberikan pengalaman sosial yang memungkinkan berkembangnya kemampuan empatik siswa. Oleh karena itu, integrasi TGfU dan TPSR dapat dipahami sebagai kombinasi yang saling melengkapi, di mana TGfU berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan bermain melalui pemahaman permainan, sedangkan TPSR memperkuat pembentukan sikap sosial melalui internalisasi nilai-nilai tanggung jawab dan kepedulian terhadap orang lain.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pendidikan jasmani pada abad ke-21 perlu dikembangkan secara holistik dengan memperhatikan keseimbangan antara aspek psikomotor dan afektif. Integrasi model *hybrid TGfU–TPSR* menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan bermain sekaligus membentuk karakter sosial peserta didik. Dengan demikian, penggunaan model hybrid ini relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran net games di sekolah dasar karena selaras dengan tujuan pendidikan jasmani yang tidak hanya menghasilkan siswa yang terampil bermain, tetapi juga mampu menunjukkan perilaku sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *hybrid TGfU–TPSR* dalam pembelajaran net games berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain dan sikap empati siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini mampu mengembangkan kemampuan bermain siswa sekaligus memperkuat sikap empati melalui pengalaman belajar yang berorientasi pada pemahaman permainan dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, model *hybrid TGfU–TPSR* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang mendukung pengembangan peserta didik secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. In R. Thorpe, D. Bunker, & L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching* (pp. 7–10). University of Technology, Loughborough.
- Dermawan, H., & Hasibuan, A. (2024). Metode penelitian eksperimen: Prinsip, prosedur, dan aplikasi dalam penelitian ilmiah. *Factory: Jurnal Industri, Manajemen dan Rekayasa Sistem Industri*, 3(2), 47–50. <https://doi.org/10.56211/factory.v3i2.729>
- 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>
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Villora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2020). 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>
- Imbayani, I. G. A., Prayoga, I. M. S., & Mahendra, I. W. A. (2024). *Pengaruh self congruity, brand engagement dan store atmosphere terhadap loyalitas pelanggan di kedai kopi M.Aboe Talib Denpasar Timur*. *EMAS*, 5(4), 1–13.
- Juliantine, T., & Ramadhan, U. (2018). Pengembangan tanggung jawab dan perilaku sosial siswa melalui model TPSR dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Sosioteknologi*, 17(3), 350–354. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.3.2>
- Malakcioglu, C. (2022). Empathy Assessment Scale. *Northern Clinics of Istanbul*, 9(4), 358–366. <https://doi.org/10.14744/nci.2022.55649>
- Munendra, A. W., & Lumintuarso, R. (2015). Pengembangan model pembelajaran lempar lembing untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Keolahragaan*, 3(September), 127–138. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6224>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Pang, Y., Song, C., & Ma, C. (2022). Effect of different types of empathy on prosocial behavior: Gratitude as mediator. *Frontiers in Psychology*, 13, 768827. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.768827>
- Peng, L., Jiang, Y., Ye, J., & Xiong, Z. (2024). The impact of empathy on prosocial behavior among college students: The mediating role of moral identity and the moderating role of sense of security. *Behavioral Sciences*, 14(11), 1024. <https://doi.org/10.3390/bs14111024>
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games for Understanding (TGfU): Memahami pendekatan taktik sebagai model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpji.v5i2.459>
- Rink, J. E., & Hall, T. J. (2008). Research on effective teaching in elementary school physical education. *The Elementary School Journal*, 108(3), 207–218.

- Silva, R., Farias, C., Ramos, A. N. A., & Mesquita, I. (2021). Implementation of game-centered approaches in physical education: A systematic review. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(6), 3246–3259. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.s6443>
- Syafi'aturrosyidah, M., Ningtyas, T. R. Z., & Zumaroh, Z. (2022). Implementasi model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam pembelajaran PKN jenjang pendidikan dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 3(2), 42–53.