

EFEKTIVITAS MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PARTISIPASI AKTIF SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN HANDBALL

Parhan¹, Asep Sumpena², Alit Rahmat³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

parhan@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran handball di SMP. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest, melibatkan 80 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lembang yang dipilih melalui purposive sampling. Instrumen motivasi belajar mengadopsi Perceived Locus of Causality Questionnaire (PLOCQ), sedangkan instrumen partisipasi aktif mengadopsi Student Engagement in Schools Questionnaire (SESQ). Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat signifikan, dari rata-rata 56,81 pada pretest menjadi 59,01 pada posttest (Sig. = 0,001 < 0,05). Sebaliknya, partisipasi aktif siswa meningkat dari rata-rata 101,55 menjadi 102,38, namun peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik (Sig. = 0,330 > 0,05). Simpulan, model TGfU efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi belum efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam durasi perlakuan enam kali pertemuan. Model TGfU dapat dijadikan alternatif pembelajaran PJOK yang berpusat pada siswa, namun penerapannya perlu dilakukan secara lebih konsisten dan berkelanjutan agar mampu mengembangkan partisipasi aktif siswa secara optimal.

Kata Kunci: Handball, Motivasi Belajar, Teaching Games for Understanding, Partisipasi Aktif,

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model on learning motivation and active participation of junior high school students in handball learning. The method used was a quasi-experimental design with a One Group Pretest-Posttest design, involving 80 eighth-grade students of SMP Negeri 3 Lembang selected through purposive sampling. The learning motivation instrument adapted the Perceived Locus of Causality Questionnaire (PLOCQ), while the active participation instrument adapted the Student Engagement in Schools Questionnaire (SESQ). Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample t-Test. The results showed that students' learning motivation increased significantly, from a mean of 56.81 at pretest to 59.01 at posttest (Sig. = 0.001 < 0.05). In contrast, active

participation increased from a mean of 101.55 to 102.38, but this increase was not statistically significant ($\text{Sig.} = 0.330 > 0.05$). In conclusion, the TGfU model is effective in improving students' learning motivation but has not yet shown significant effectiveness in improving active participation within a six-session treatment period. The TGfU model can be used as a student-centered alternative in physical education, although its implementation needs to be carried out more consistently and sustainably to optimally develop students' active participation.

Keywords: Active Participation, Handball, Learning Motivation, Teaching Games for Understanding.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berperan penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, sekaligus membentuk sikap, karakter, kerja sama, dan keterampilan sosial (Kasanudin et al., 2020). Pada jenjang SMP, peserta didik berada pada fase yang membutuhkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) agar memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK masih sering menggunakan pendekatan tradisional (*teacher-centered*) yang menekankan latihan teknik secara berulang, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah bosan (Pramudita, Sumpena, & Martini, 2025).

Salah satu materi permainan bola besar yang diajarkan di SMP adalah handball. Pembelajaran handball di sekolah masih banyak dilakukan melalui latihan teknik dasar seperti passing, dribbling, dan shooting yang dipelajari terpisah dari situasi permainan, sehingga siswa kurang memahami penerapan teknik dalam permainan sesungguhnya (Liu & Lipowski, 2021). Observasi awal peneliti di sekolah menunjukkan bahwa siswa masih menunggu instruksi guru dan belum berani mengemukakan pendapat maupun mengambil keputusan selama aktivitas permainan, yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang terbukti meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, dan kerja sama siswa dalam pendidikan jasmani (Ferraz et al., 2021; Yu et al., 2020). Salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang banyak diterapkan adalah Teaching Games for Understanding (TGfU) yang dikembangkan oleh Bunker dan Thorpe (1982). Model ini menekankan pemahaman taktik permainan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah sebelum siswa mempelajari teknik secara formal, sehingga siswa menjadi lebih aktif berpikir, berdiskusi, dan berpartisipasi.

Secara teoretis, efektivitas TGfU didukung oleh Self-Determination Theory (SDT) dari Deci dan Ryan (2000), yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang apabila kebutuhan psikologis dasar berupa *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* terpenuhi. Berbagai penelitian terdahulu melaporkan dampak positif TGfU terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa (Pan et al., 2023; Gaspar et al., 2021;

García-Castejón et al., 2021; Hismullutfi et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian TGfU masih berfokus pada cabang olahraga seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan futsal, sedangkan penelitian yang menguji efektivitas TGfU terhadap motivasi belajar dan partisipasi aktif secara simultan pada pembelajaran handball di tingkat SMP masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena mengkaji efektivitas model TGfU terhadap motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa secara simultan pada pembelajaran handball di SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model TGfU efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan apakah efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa.

KAJIAN TEORI

Teaching Games for Understanding (TGfU)

TGfU adalah pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pemahaman permainan melalui konteks bermain sebelum penguasaan keterampilan teknik secara spesifik (Bunker & Thorpe, 1982). Pendekatan ini mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara langsung melalui konteks permainan yang autentik sehingga siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam situasi permainan nyata (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997). TGfU memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan (Harvey & Jarrett, 2014). Model ini terdiri atas komponen permainan (game), apresiasi permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan (Gandasari & Mahendra, 2024). Dalam pembelajaran handball, TGfU diimplementasikan melalui permainan kelompok kecil dengan aturan, ukuran lapangan, dan jumlah pemain yang disesuaikan, sehingga siswa memahami prinsip serangan, pertahanan, dan transisi permainan sebelum mempelajari teknik dasar secara mendalam. Implementasi ini terbukti meningkatkan pemahaman taktis, kualitas pengambilan keputusan, dan partisipasi aktif dibandingkan pendekatan tradisional berbasis latihan (Práxedes et al., 2018).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi kemauan, intensitas, dan ketekunan peserta didik dalam belajar (Uno, 2016). Menurut Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, terpenuhi. TGfU dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui permainan yang aktif dan kolaboratif, sehingga siswa yang belajar menggunakan TGfU cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan pendekatan tradisional (Jones et al., 2017).

Partisipasi Aktif Siswa

Partisipasi aktif merupakan keterlibatan siswa secara fisik, kognitif, dan emosional dalam proses pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2015). Konsep ini diperkuat

melalui teori Student Engagement (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan konstruk multidimensional yang mencakup behavioral, emotional, dan cognitive engagement. Bunker dan Thorpe (1982) menjelaskan bahwa TGfU menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui permainan yang dimodifikasi sehingga siswa didorong untuk berpikir, berdiskusi, mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Penerapan TGfU dilaporkan mampu meningkatkan frekuensi keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan, diskusi taktis, dan pengambilan keputusan selama pembelajaran (Práxedes et al., 2018; Harvey & Pill, 2016).

Hipotesis Penelitian

H₁: Model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

H₂: Model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen (quasi experimental design). Desain yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu subjek penelitian diberikan pengukuran awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan (treatment) berupa model TGfU selama enam kali pertemuan, dan selanjutnya diberikan pengukuran akhir (posttest) untuk melihat perubahan yang terjadi. Perlakuan disusun secara bertahap mulai dari Small Sided Games, passing game, possession game, target game, permainan modifikasi handball, hingga permainan handball sederhana (4 vs 4 / 5 vs 5), dengan fokus pembelajaran yang meningkat secara progresif dari pengenalan aturan dasar hingga penerapan taktik secara utuh.

Populasi penelitian adalah siswa SMP Negeri 3 Lembang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 1.377 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan kesamaan tingkat kelas (kelas VIII) dan keikutsertaan pada materi handball. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan populasi kelas VIII sebanyak 478 siswa dan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 83 siswa. Setelah dilakukan proses data screening, 3 data responden yang teridentifikasi sebagai outlier dikeluarkan dari analisis, sehingga jumlah sampel akhir yang dianalisis adalah 80 siswa.

Instrumen motivasi belajar mengadopsi Perceived Locus of Causality Questionnaire (PLOCQ) yang dikembangkan oleh Lonsdale, Sabiston, Taylor, dan Ntoumanis (2011) berdasarkan Self-Determination Theory, terdiri atas lima subskala yaitu motivasi intrinsik, regulasi teridentifikasi, regulasi introjeksi, regulasi eksternal, dan amotivasi (composite reliability 0,75–0,92; CFI = 0,97–0,98; RMSEA = 0,05–0,06). Instrumen partisipasi aktif mengadopsi Student Engagement in Schools Questionnaire (SESQ) yang dikembangkan oleh Hart, Stewart, dan Jimerson (2008), yang mencakup lima subdimensi yaitu affective engagement (liking for learning dan liking for school), behavioral engagement (effort and persistence, serta extracurricular activities), dan

cognitive engagement (Cronbach's alpha 0,65–0,95). Kedua instrumen berupa angket tertutup dengan skala Likert empat pilihan (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju), terdiri atas 20 butir untuk motivasi belajar dan 33 butir untuk partisipasi aktif.

Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics melalui uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap data selisih (gain score), dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest pada variabel motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian melibatkan 80 peserta didik SMP Negeri 3 Lembang sebagai sampel setelah proses data screening. Deskripsi statistik variabel motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Motivasi Belajar dan Partisipasi Aktif Siswa

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Motivasi awal (pretest)	80	47,00	65,00	56,81	4,08
Motivasi akhir (posttest)	80	51,00	67,00	59,01	3,74
Gain skor motivasi	80	-11,00	14,00	2,20	5,47
Partisipasi awal (pretest)	80	94,00	115,00	101,55	4,68
Partisipasi akhir (posttest)	80	92,00	118,00	102,38	5,63
Gain skor partisipasi	80	-19,00	14,00	0,83	7,53

Secara deskriptif, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 56,81 menjadi 59,01, sedangkan rata-rata partisipasi aktif meningkat dari 101,55 menjadi 102,38. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap data selisih (gain score) sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Selisih motivasi belajar	0,988	80	0,693	Normal
Selisih partisipasi aktif	0,979	80	0,213	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan layak dianalisis menggunakan uji parametrik Paired Sample t-Test. Hasil pengujian hipotesis motivasi belajar disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Mean Awal	Mean Akhir	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Motivasi Belajar	56,81	59,01	-3,597	79	0,001	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGfU, sehingga H₁ diterima. Hasil pengujian hipotesis partisipasi aktif disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test Variabel Partisipasi Aktif

Variabel	Mean Awal	Mean Akhir	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Partisipasi Aktif	101,55	102,38	-0,980	79	0,330	H ₀ diterima, H ₁ ditolak

Nilai signifikansi sebesar 0,330 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor partisipasi aktif sebelum dan sesudah penerapan model TGfU, sehingga H₁ ditolak. Dengan demikian, model TGfU terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi belum menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran handball.

PEMBAHASAN

Efektivitas TGfU terhadap Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGfU berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran handball (Sig. = 0,001 $< 0,05$), dengan rata-rata skor meningkat dari 56,81 menjadi 59,01. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada latihan teknik semata. Dalam TGfU, siswa tidak hanya mempraktikkan keterampilan bermain, tetapi juga dilibatkan untuk memahami situasi permainan, berdiskusi, menyusun strategi, dan mengambil keputusan, sehingga tumbuh rasa antusias dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan teori Bunker dan Thorpe (1982) serta Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000) yang menjelaskan bahwa pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial melalui aktivitas permainan mendorong berkembangnya motivasi intrinsik siswa. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian Pan et al. (2023), Gaspar et al. (2021), García-Castejón et al. (2021), Cecchini et al. (2014), dan Hismullutfi et al. (2025) yang melaporkan bahwa TGfU secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar, sport enjoyment, dan kepuasan

kebutuhan psikologis dasar siswa.

Meskipun demikian, besarnya peningkatan motivasi pada penelitian ini relatif lebih moderat dibandingkan sebagian penelitian terdahulu. Perbedaan tersebut diduga dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, durasi penerapan model yang hanya enam kali pertemuan, kemampuan guru dalam mengimplementasikan sintaks TGfU, serta instrumen PLOCQ yang mengukur kualitas motivasi melalui berbagai dimensi regulasi perilaku secara lebih komprehensif. Perbedaan besaran peningkatan ini tidak menunjukkan pertentangan dengan penelitian sebelumnya, melainkan mencerminkan bahwa efektivitas TGfU turut dipengaruhi oleh konteks pelaksanaannya.

Efektivitas TGfU terhadap Partisipasi Aktif Siswa

Berbeda dengan variabel motivasi belajar, hasil uji Paired Sample t-Test pada variabel partisipasi aktif menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,330 ($> 0,05$), yang berarti belum terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest meskipun secara deskriptif rata-rata skor meningkat dari 101,55 menjadi 102,38. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak secara otomatis diikuti oleh peningkatan partisipasi aktif secara nyata. Berdasarkan konsep Student Engagement (Fredricks et al., 2004), partisipasi aktif merupakan konstruk multidimensional yang mencakup behavioral, emotional, dan cognitive engagement, sehingga perubahan perilaku memerlukan proses adaptasi yang lebih panjang dibandingkan perubahan kondisi psikologis seperti motivasi.

Durasi penerapan TGfU yang hanya enam kali pertemuan diduga menjadi faktor utama belum terbentuknya kebiasaan siswa untuk berpartisipasi secara konsisten. Temuan ini berbeda dengan penelitian Pan et al. (2023), Gaspar et al. (2021), dan Hismullutfi et al. (2025) yang melaporkan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan, yang kemungkinan disebabkan oleh durasi intervensi yang lebih panjang pada penelitian-penelitian tersebut. Kajian systematic review turut menegaskan bahwa efektivitas TGfU terhadap aspek afektif dan sosial akan lebih optimal apabila diterapkan secara konsisten dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain durasi, karakteristik peserta didik, kepercayaan diri, kebiasaan belajar, serta dukungan guru turut memengaruhi tingkat partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tidak signifikannya hasil pada variabel partisipasi aktif tidak menunjukkan kelemahan model TGfU, melainkan menggambarkan bahwa perubahan perilaku partisipatif merupakan proses bertahap yang memerlukan penerapan pembelajaran secara konsisten dan berkelanjutan agar berkembang secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teaching Games for Understanding (TGfU) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran handball di SMP (Sig. = $0,001 < 0,05$), dengan rata-rata skor meningkat dari 56,81 menjadi 59,01. Sebaliknya, penerapan TGfU belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa (Sig. = $0,330 > 0,05$), meskipun rata-rata skor partisipasi aktif meningkat dari 101,55 menjadi 102,38.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar dapat terjadi lebih cepat dibandingkan perubahan perilaku partisipatif, sehingga penerapan TGfU secara berkelanjutan diperlukan agar manfaatnya terhadap keterlibatan siswa dapat berkembang secara lebih optimal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu durasi perlakuan yang hanya enam kali pertemuan, keterlibatan siswa dari satu sekolah, serta pengukuran yang bergantung pada instrumen angket. Bagi guru PJOK, model TGfU disarankan sebagai alternatif pembelajaran pada materi handball maupun permainan bola besar lainnya, dengan penerapan yang konsisten dan pemberian kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpikir, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengombinasikan metode kuantitatif dengan observasi atau wawancara agar perubahan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dapat dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyari, A., Fitriani, F., Anhar, A., Ardiansyah, A., & Andriani, D. (2025). The effect of the Teaching Games for Understanding learning model on the learning motivation of grade VIII students in athletics at SMPN 1 Ambalawi. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 7(1), 45–54.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294–310.
- Cecchini, J. A., Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2014). Motivation, basic psychological needs, and intention to be physically active in physical education: A TGfU approach. *European Physical Education Review*, 20(3), 347–364.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.
- Ferraz, R., Gonçalves, B., & Travassos, B. (2021). The effects of game-based learning on motivation and engagement in physical education. *Sports*, 9(6), 85.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Gandasari, & Mahendra. (2024). Kajian model pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam pendidikan jasmani.
- García-Castejón, G., et al. (2021). TGfU and motivational outcomes in physical education.
- Gaspar, R., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU influences students' motivational outcomes in physical education: A study in elementary school context. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(4), 397–412.

- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach. *Human Kinetics*.
- Hart, S. R., Stewart, K., & Jimerson, S. R. (2008). The Student Engagement in Schools Questionnaire (SESQ) and the Teacher Engagement Report Form-New (TERF-N): Examining the preliminary evidence. University of California Santa Barbara.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300.
- Harvey, S., & Pill, S. (2016). Teaching games for understanding: A model for physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(4), 5–7.
- Hismullutfi, H., Muhsan, A., & Salabi, A. S. (2025). Efektivitas model Teaching Games for Understanding dalam meningkatkan motivasi belajar lari jarak pendek siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(1), 33–41.
- Jones, R., Marshall, S., & Peters, D. (2017). Game-based approaches and student motivation in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(4), 450–462.
- Kasanudin, K., Nurhasan, N., & Subarjah, H. (2020). Motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 110–118.
- Liu, Y., & Lipowski, M. (2021). Motivation and participation in physical education: A cross-cultural study. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(2), 187–201.
- Lonsdale, C., Sabiston, C. M., Taylor, I. M., & Ntoumanis, N. (2011). Measuring student motivation for physical education: Examining the psychometric properties of the Perceived Locus of Causality Questionnaire and the Situational Motivation Scale.
- Pan, et al. (2023). TGfU and motivation, sport enjoyment, and game performance.
- Pramudita, Sumpena, & Martini. (2025). Motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK.
- Práxedes, A., Del Villar, F., Moreno, A., Gil-Arias, A., & Davids, K. (2018). Effects of Teaching Games for Understanding on tactical knowledge and decision making in handball. *Journal of Sports Sciences*, 36(22), 1–9.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya. Bumi Aksara.
- Yu, J., Li, H., & Zhang, T. (2020). Effects of game-based learning on students' motivation in physical education. *Sustainability*, 12(21), 1–12.