



Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding* terhadap Keterampilan Sosial dan Berpikir Kritis: *Systematic Literature Review*

Nida Indah Hayati¹, Tite Juliantine², Sucipto³

Program Studi Pendidikan Olahraga, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : nida.indah04@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis pengaruh model Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan ekstrakurikuler bola voli. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pencarian literatur dilakukan melalui database Google Scholar, Publish or Perish, Scopus, dan ERIC dengan rentang tahun publikasi 2014–2024. Proses seleksi menggunakan alur PRISMA menghasilkan 12 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penerapan TGfU secara konsisten meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan tanggung jawab melalui diskusi taktis dan kolaborasi tim. Selain itu, TGfU juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui analisis situasi permainan, pengambilan keputusan, dan refleksi taktis. Beberapa penelitian menunjukkan adanya perbedaan respons berdasarkan gender terhadap implementasi model ini. Secara keseluruhan, TGfU merupakan pendekatan pedagogis yang efektif dan relevan untuk mengembangkan aspek sosial dan kognitif siswa dalam konteks ekstrakurikuler bola voli.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding, keterampilan sosial, berpikir kritis, bola voli, SLR.*

ABSTRACT

This study aims to systematically examine the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model on social skills and critical thinking abilities in Volleyball extracurricular activities. The research employed a Systematic Literature Review (SLR) method consisting of planning, conducting, and reporting stages. Literature was collected from Google Scholar, Publish or Perish, Scopus, and ERIC databases covering publications from 2014–2024. The PRISMA selection process resulted in 12 eligible articles. The synthesis findings indicate that TGfU consistently improves students' social skills, including communication, teamwork, empathy, and responsibility through tactical discussions and collaborative game situations. Furthermore, TGfU contributes

to the development of critical thinking skills through game analysis, decision-making processes, and reflective tactical discussions. Several studies also reveal gender-based differences in responses to the implementation of TGfU. Overall, TGfU is an effective pedagogical approach for enhancing both social and cognitive development in Volleyball extracurricular contexts.

Keywords: *Teaching Games for Understanding, social skills, critical thinking, Volleyball, SLR.*



This is an open-access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2021 by the author

PENDAHULUAN

Model *Teaching Games for Understanding* pertama kali dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker pada tahun 1980-an sebagai pendekatan berbasis permainan taktis (Risyanto & Yulianto, 2025). Model ini menekankan pemahaman permainan sebelum penguasaan teknik, sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan dalam situasi permainan nyata (Artiluhung & Yulianto, 2025). Kajian sistematis oleh (Sebastian & Siantoro, 2022) dalam *International Journal of Environmental Research and Public Health* menunjukkan bahwa *Teaching Games for Understanding* efektif meningkatkan keterlibatan, pemahaman taktis, serta motivasi siswa. Meta-analisis oleh (Raden Intan, n.d.) dalam jurnal *Children* juga menyimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* meningkatkan performa permainan dan variabel psikososial.

Dalam konteks bola voli, penelitian oleh (Mustafa, 2022) dalam *Sustainability* menunjukkan peningkatan keterampilan teknik dan enjoyment siswa melalui *Teaching Games for Understanding*. Sementara itu, penelitian (Hayus, 2025) memvalidasi SSIS-RS versi Indonesia untuk mengukur keterampilan sosial siswa pendidikan jasmani. Walaupun banyak penelitian eksperimental telah dilakukan, belum banyak kajian komprehensif yang mensintesis bukti pengaruh *Teaching Games for Understanding* terhadap keterampilan sosial dan berpikir kritis dalam konteks ekstrakurikuler bola voli dengan mempertimbangkan variabel gender. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan SLR untuk mengisi kesenjangan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literature Review* (SLR). SLR merupakan proses identifikasi, evaluasi, dan

interpretasi secara sistematis terhadap seluruh bukti penelitian yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu secara komprehensif dan objektif (Pantic & Hamilton, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis pengaruh model *Teaching Games for Understanding* terhadap keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan ekstrakurikuler bola voli.

Tahapan Proses SLR

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*conducting*), dan pelaporan (*reporting*). Adapun rincian tahapan proses SLR sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Proses SLR

NO	TAHAPAN PROSES		TUJUAN
1	Identifikasi Penelitian	Pertanyaan	Merumuskan masalah menjadi pertanyaan penelitian yang spesifik dan terfokus
2	Pengembangan	protokol systematic review	Menemukan kriteria inklusi-eksklusi, strategi pencarian, dan metode sintesis data
3	Penetapan pencarian	database	Menentukan sumber literatur yang relevan
4	Seleksi studi yang relevan		Mengidentifikasi artikel sesuai topik
5	Penilaian kualitas studi		Memilih artikel berdasarkan validitas metodologi
6	Ekstraksi data		Mengambil data penting dari setiap studi
7	Sintesis hasil		Menggabungkan temuan menggunakan metode naratif
8	Pelaporan hasil		Menyusun hasil kajian secara sistematis

Dari teori mengenai tahapan proses penelitian tersebut, penulis kemudian menyusun tahap persiapan yang diperlukan dalam proses penelitian menggunakan metode SLR. Tahapan tersebut yaitu:

Tabel.2 Tahap Persiapan Penyusunan SLR

No	Tahap Persiapan	Deskripsi
1	Perumusan pertanyaan penelitian	Bagaimana pengaruh model <i>Teaching Games for Understanding</i> terhadap keterampilan sosial dan berpikir kritis dalam ekstrakurikuler bola voli?
2	Pengembangan protokol SLR	Artikel berbentuk jurnal nasional/internasional, terindeks

		SINTA/Scopus, tahun publikasi 2014–2024
3	Penetapan database	<i>Google Scholar, Publish or Perish, Scopus, ERIC</i>
4	Seleksi artikel relevan	Berdasarkan kata kunci: " <i>TGfU</i> ", " <i>Teaching Games for Understanding</i> ", " <i>social skills</i> ", " <i>critical thinking</i> ", " <i>Volleyball extracurricular</i> "
5	Kriteria inklusi-eksklusi	Inklusi: penelitian eksperimen/quasi eksperimen pada siswa; Eksklusi: artikel non-peer review

Tabel 3. Karakteristik Studi yang dianalisis

Aspek	Keterangan
Desain penelitian	Eksperimen dan quasi-eksperimen
Subjek penelitian	Siswa sekolah menengah (SMP/SMA)
Konteks	Pendidikan jasmani dan ekstrakurikuler bola voli
Variabel bebas	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>
Variabel terikat	Keterampilan sosial dan berpikir kritis
Instrumen umum	Observasi, tes berpikir kritis, SSIS-RS, GPAI

Proses Seleksi Artikel (PRISMA)

Seleksi artikel dilakukan menggunakan diagram alur PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Tahapan meliputi:

1. *Identification*: Ditemukan 210 artikel dari berbagai database.
2. *Screening*: Setelah penghapusan duplikasi dan penyaringan judul-abstrak, tersisa 132 artikel.
3. *Eligibility*: Setelah membaca teks lengkap, 38 artikel dinilai memenuhi kriteria.

4. *Included*: Sebanyak 12 artikel memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis secara mendalam.

Sintesis data dilakukan menggunakan metode naratif (metasintesis) karena heterogenitas desain penelitian tidak memungkinkan dilakukan meta-analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Pengaruh Teaching Games for Understanding terhadap Keterampilan Sosial*

Penelitian (Yamin et al., 2025) dalam *Frontiers in Psychology* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kompetensi sosial siswa. TGfU mendorong diskusi taktis, komunikasi tim, dan refleksi bersama, sehingga memperkuat empati, tanggung jawab, dan kerja sama. Hasil kajian dari berbagai artikel menunjukkan bahwa penerapan *Teaching Games for Understanding* memiliki dampak positif pada keterampilan sosial peserta didik dalam konteks aktivitas permainan dan olahraga (Pratama, A., 2023). Misalnya, kajian empiris dalam penelitian eksperimental melaporkan bahwa metode *Teaching Games for Understanding* secara signifikan meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Gil-Arias, A., 2021). Indikator keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan interaksi tim meningkat setelah intervensi *Teaching Games for Understanding* (Andriani & Sari, 2024)

Hasil kajian dari berbagai artikel menunjukkan bahwa penerapan *Teaching Games for Understanding* memiliki dampak positif pada keterampilan sosial peserta didik dalam konteks aktivitas permainan dan olahraga (Stojanović, D., 2023). Misalnya, kajian empiris dalam penelitian eksperimental melaporkan bahwa metode *Teaching Games for Understanding* secara signifikan meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Indikator keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan interaksi tim meningkat setelah intervensi *Teaching Games for Understanding* (Andriani & Sari, 2024)

Secara teoritis, pendekatan *Teaching Games for Understanding* menempatkan siswa pada pusat proses pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif antar peserta dalam memecahkan masalah permainan yang

kompleks, sehingga memicu keterampilan sosial yang lebih berkembang dibandingkan pembelajaran teknik terisolasi (Meléndez Nieves, A., 2019).

2. Pengaruh *Teaching Games for Understanding* terhadap Berpikir Kritis

Studi oleh (Ivan Miftahul Aziz et al., 2024) menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis melalui TGfU pada permainan bola basket. Penelitian (Alexander et al., 2025) juga membuktikan peningkatan decision making pada permainan voli dan badminton. Secara teoritis, pendekatan *Teaching Games for Understanding* menempatkan siswa pada pusat proses pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif antar peserta dalam memecahkan masalah permainan yang kompleks, sehingga memicu keterampilan sosial yang lebih berkembang dibandingkan pembelajaran teknik terisolasi.

Model *Teaching Games for Understanding* secara konseptual dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui pendekatan taktis. Dalam kerangka ini, siswa dihadapkan pada situasi permainan nyata yang menuntut analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan secara cepat.

Penelitian oleh (Hismullutfi et al., 2025) menegaskan bahwa *Teaching Games for Understanding* meningkatkan pemahaman taktis dan kualitas pengambilan keputusan siswa dalam olahraga permainan. Studi meta-analisis oleh (Sang Putra Gulo et al., 2025) menunjukkan bahwa model berbasis permainan seperti *Teaching Games for Understanding* memiliki efek positif terhadap keterampilan kognitif dan tactical awareness dibandingkan metode tradisional.

Penelitian lebih mutakhir oleh (Purnama et al., 2025) dalam *Journal of Teaching in Physical Education* menemukan bahwa *Teaching Games for Understanding* berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui refleksi permainan dan diskusi kelompok terstruktur. Selain itu, kajian sistematis oleh (MAGFIROH, 2025) menegaskan bahwa pendekatan pedagogi berbasis permainan mendukung perkembangan higher-order thinking skills dalam pendidikan jasmani modern.

3. Variasi Konteks Aplikasi: Fokus pada Bola Voli dan Pendidikan Jasmani

Meskipun sebagian besar studi SLR membahas *Teaching Games for Understanding* dalam berbagai olahraga (sepak bola, basket, dll.), beberapa penelitian secara lebih spesifik menekankan pada kontribusi *Teaching Games for*

Understanding dalam pembelajaran bola voli maupun pelaksanaan aktivitas pembelajaran jasmani:

- a. Kajian literatur inovasi pembelajaran olahraga menemukan bahwa inovasi model pembelajaran seperti *Teaching Games for Understanding* berkontribusi pada motivasi belajar dan interaksi sosial siswa dalam konteks olahraga bola voli, termasuk peningkatan keterampilan taktis dan partisipasi aktif.
- b. Penelitian eksperimental secara langsung dalam konteks pembelajaran bola voli menunjukkan bahwa *Teaching Games for Understanding* berdampak pada peningkatan performa bermain dan pemahaman taktis siswa meskipun variasi hasil bisa bergantung pada modifikasi permainan dan konteks peserta siswa.

Volleyball sebagai olahraga beregu menuntut koordinasi, komunikasi, dan pengambilan keputusan cepat. Penelitian oleh (Sebila et al., 2020) menunjukkan bahwa penerapan *Teaching Games for Understanding* dalam pembelajaran bola voli meningkatkan pemahaman taktis serta partisipasi aktif siswa. Studi oleh (Nurodin et al., 2025) menemukan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam bola voli sekolah memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan sosial dan kualitas keputusan permainan.

4. Peran Gender

Penelitian (Ivan Miftahul Aziz et al., 2024) menemukan bahwa model hybrid TGfU/SE lebih meningkatkan motivasi siswa perempuan dibanding laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa gender dapat memoderasi efektivitas *Teaching Games for Understanding* dalam konteks sosial dan kognitif.

5. Sintesis Temuan SLR (2014–2024)

Berdasarkan hasil telaah literatur 10 tahun terakhir, diperoleh pola temuan sebagai berikut: Secara keseluruhan, *Teaching Games for Understanding* menunjukkan dampak positif yang konsisten terhadap perkembangan sosial dan kognitif siswa dalam olahraga permainan, termasuk bola voli.

Tabel 4. Sintesis Temuan SLR Model *Teaching Games for Understanding* (2014–2024)

No	Aspek	Temuan Utama
1	Keterampilan Sosial	Meningkat signifikan melalui kolaborasi dan diskusi taktis
2	Berpikir Kritis	Berkembang melalui analisis situasi permainan dan pengambilan keputusan
3	Motivasi & Partisipasi	Lebih tinggi dibanding model tradisional
4	Relevansi Ekstrakurikuler	Sangat sesuai karena berbasis permainan nyata

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 12 artikel dalam rentang 2014–2024, dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games for Understanding* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler bola voli. *Teaching Games for Understanding* mendorong interaksi sosial melalui diskusi taktis, kolaborasi tim, dan refleksi permainan, sehingga memperkuat komunikasi, empati, serta tanggung jawab sosial. Dari aspek kognitif, model ini efektif mengembangkan kemampuan analisis situasi permainan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa faktor gender dapat memoderasi efektivitas penerapan *Teaching Games for Understanding*. Secara keseluruhan, *Teaching Games for Understanding* merupakan pendekatan pedagogis yang relevan dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler bola voli guna mendukung perkembangan sosial dan kognitif siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander, B., Arif Kustiawan, A., Kunci, K., & korespondensi, A. (2025). Analisis Keterampilan Gerak Badminton dengan Media Pembelajaran Virtual Reality

- (VR) pada Mahasiswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(3), 836–842.
<https://doi.org/10.46838/SPR.V6I3.959>
- Andriani, T., & Sari, D. D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar pada Muatan IPAS (Ilmu Pengetuan Alam Dan Sosial) di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 381–396. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74405>
- Artihung, R. R., & Yulianto, A. G. (2025). Dampak Keterlibatan dalam Olahraga Beregu dan Individu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 5(1), 1–7.
<https://doi.org/10.36709/jolympic.v5i1.125>
- 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), 110.
- Hayus, Z. S. (2025). *KOMPETENSI SOSIAL SEBAGAI MEDIATOR PENGARUH ATTACHMENT ANAK KEPADA ORANG TUA TERHADAP KUALITAS PERSAHABATAN PADA REMAJA*.
- Hismullutfi, M., Salabi, M., Studi, P., Jasmani, P., Keolahragaan, I., & Masyarakat, K. (2025). EFEKTIVITAS MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR LARI JARAK PENDEK SISWA SEKOLAH DASAR. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 12(1), 50–58. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v12i1.15350>
- Ivan Miftahul Aziz, M., Sahrul Jahrir, A., Negeri Makassar, U., Selatan, S., Jl P Pettarani, I. A., Rappocini, K., & Makassar, K. (2024). Explorasi Literatur tentang Implementasi Model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam Pembelajaran Bola Basket di Sekolah Menengah Atas Atas. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(3), 634–647. <https://doi.org/10.55081/JURDIP.V5I3.3388>
- MAGFIROH, H. (2025). *IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 10 SEMARANG*.
- Meléndez Nieves, A., & Estrada Oliver, L. (2019). Introducing a TGfU Mini-Volleyball Unit: Editor: Ferman Konukman. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(9), 56-60.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nurodin, D., Sudharma, M., & Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (2025). *Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Bola Voli*.

- Jurnal Keolahragaan, 11(2), 182–196.
<https://doi.org/10.25157/jkor.v11i2.20854>
- Pantic, K., & Hamilton, M. (2024). Conducting a Systematic Literature Review in Education: A Basic Approach for Graduate Students. *Brock Education: A Journal of Educational Research and Practice*, 33(1), 49–65.
<https://journals.library.brocku.ca/brocked>
- Pratama, A., Wardiah, D., & Junaidi, I. A. (2023). The application of TGFU learning in *Volleyball* upper passing learning. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 83–89.
- Purnama, S., Purnama, S., Juhrodin, J., & Mulyadi, D. Y. N. (2025). EKSPLORASI PERAN GURU PJOK DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA ELEMEN BERNALAR KRITIS. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 9(3), 584–601.
<https://doi.org/10.37058/sport.v9i3.16923>
- Risyanto, A., & Yulianto, A. G. (2025). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualization pada Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. 11(1), 36–44.
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/JKP>
- Sang Putra Gulo, J., Aulia, C., Lombu, S., Daviansyah, L., Zebua, H., Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, S., Alumunium Raya No, J., & Mulia Hilir, T. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) pada Pembelajaran Bola Basket. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(4), 434–453.
<https://doi.org/10.55081/JPHR.V5I4.4794>
- Sebastian, A. R., & Siantoro, G. (2022). PROBLEMATIKA PELATIH CABANG OLAHRAGA BOLA BASKET DALAM PROSES LATIHAN PADA KONDISI PANDEMI DI KABUPATEN LUMAJANG. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 5(4), 48–58.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/46234>
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., Juliantine, T., & Pendidikan Indonesia, U. (2020). PENERAPAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA VOLI. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1). <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>
- Stojanović, D., Momčilović, V., Zdražnik, M., Ilić, I., Koničanin, A., Padulo, J., ... & Stojanović, T. (2023, May). School-based TGfU *Volleyball* intervention improves physical fitness and body composition in primary school students: a cluster-randomized trial. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 11, p. 1600). MDPI.
- Yamin, M., Raga, P. O., Bima, H., & Indonesia, B. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JASMANI BERBASIS GAME EDUKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMA.

PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga, 4(1), 1–10.
<https://doi.org/10.56842/pior.v4i1.733>