**LEARNING FOREHAND SERVICE BADMINTON USINGTEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) IN CLASS IX.1 STUDENTS**

**Silvi Aryanti\*1, Soleh Solahuddin2, Samsul Azhar3**

1,2Pendidikan Jasmani dan Kesehatan/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

 Sriwijaya, Indonesia

3Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

 Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

**\*Corresponding Author. Email: silviaryanti@fkip.unsri.ac.id**

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran servisbulutangkis melalui *teaching games for understanding* (TGfU) pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 19 Palembang. Penelitian ini merupakan Action Research (Tindakan Kelas). Subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas IX.1 berjumlah 32 orang. Hasil penelitian pre test (data awal) diperoleh pada segi aspek afektif secara klasikal dikatakan tuntas, karena sebanyak 23 siswa (71,87%) sudah memenuhi KKM, dari ranah kognitif sebanyak 29 siswa (90,63) sangat baik, dan nilai rata-rata kelas untuk ranah psikomotor belum tuntas berjumlah 19 siswa dengan presentasi sebesar 59,38 (kurang). Oleh sebab itu, dilakukan siklus I untuk memperbaiki nilai rata-rata pada ranah psikomotor, hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 84,38 (kategori baik), sehingga secara klasikal siswa sudah tuntas dalam ranah psikomotor. Hal ini menunjukkan hasil dari aspek psikomotor meningkat. Implikasi penelitian ini adalah pembelajaran servis bulutangkis dapat meningkat melalui model pembelajaran TGfU.

**Kata Kunci***:* Teknik Servis, Bulutangkis, model TGfU, PTK

***Abstract***

*The purpose of this study was to improve learning for badminton services through teaching games for understanding (TGFU) in class IX.1 students of Senior High School 19 Palembang. This research is a Classroom Action Research. The subjects of the classroom action research were 32 students of class IX.1 totaling 32 people. The results of the pre-test research (preliminary data) were obtained in terms of the affective aspect classically said to be complete, because as many as 23 students (71.87%) had fulfilled the KKM, from the cognitive realm as many as 29 students (90.63) were very good, and the average score was The class average for the incomplete psychomotor domain was 19 students with a presentation of 59.38 (insufficient). Therefore, cycle I was carried out to improve the average score in the psychomotor domain, the results obtained were a percentage of 84.38 (good category), so that classically the students had completed in the psychomotor domain. This shows that the results of the psychomotor aspect have increased. The implication of this research is learning badminton service can be increased through the TGFU learning model.*

***Keywords:*** *service, badminton, TGFU, Classroom Action Research*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, suasana belajar diwujudkan dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif, potensi diri dikembangkan untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan di sekolah adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui pendidikan, terjadi proses transfer ilmu oleh guru sehingga potensi diri peserta didik dapat dikembangkan. Pendidikan memiliki unsur pembelajaran antara guru dan peserta didik. Pembelajaran yaitu suatu aktivitas belajar guru dan peserta didik yang dapat dimodifikasi secara sengaja dengan berbagai kondisi. Hal ini diarahkan bertujuan untuk dapat tercapai suatu tujuan pembelajaran (Hardini dan Puspitasari, 2012). Corey (Syaiful Sagala, 2011) konsep pembelajaran yaitu pengelolaan lingkungan secara disengaja adanya turut serta tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau dihasilkan respons terhadap situasi tertentu, sehingga pembelajaran adalah bagian khusus dari pendidikan.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terdapat pada Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendikan yang memiliki unsur aktivitas fisik. Pendidikan jasmani bertujuan untuk memberikan perubahan dan kualitas seseorang dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aryanti (2018) PJOK memiliki tujuan untuk peserta didik melakukan secara sistematis berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan. Juliantine, dkk (2015) upaya tujuan pembelajaran penjas tercapai, maka pengetahuan serta pemahaman yang baik harus dimiliki oleh guru penjas. Pembelajaran PJOK di satuan pendidikan menggunakan kurikulum 2013. Menurut Zaini (2015) pengembangan kompetensi siswa pada Kurikulum 2013 dapat lebih dianalisis dan tuntutan guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru mampu semua melakukan, sehingga membantu siswa menjadi berkembang. Mulyasa (2014) pendidikan karakter ditekankan pada kurikulum 2013, terutama pada tingkat dasar yang akan dijadikan fondasi pada tingkat berikutnya. Adanya pengembangan kurikulum 2013 ditingkat pendidikan, diharapkan agar bangsa memiliki nilai jual yang dapat ditawarkan kepada bangsa lain di dunia. yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi,

Materi pembelajaran PJOK salah satunya yaitu permainan bola kecil (servisbulutangkis). Kompetensi dasar pada permainan bola kecil di kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang 3.2. Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan, serta peraturan yang dimodifikasi dalam permainan bola kecil, 4.2. Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan ke dalam permainan bola kecil secara lancar, terkontrol, dan koordinatif. Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran servisbulutangkis di kelas belum terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat bahwa siswa saat mengikuti pelaksanaan pembelajaran di kelas terlihat tidak begitu antusias. Model pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran monoton, kurang bervariasi sehingga siswa terlihat kurang tertarik. Siswa kebayakan banyak menunggu giliran, dan takut untuk mencoba mempraktekkan servis bulutangkis.

Berdasarkan permasalahan saat proses pembelajaran materi servis bulutangkis baik di kelas maupun di lapangan maka model pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Model pembelajaran yang baik dapat membatu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suprijono (2010:46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk guru di kelas maupun tutorial. Kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan pendekatan dari model pembelajaran yang memiliki variasi serta proses pembelajaran terpusat pada siswa. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Fathurrohman (2015) dalam memilih model pembelajaran yang tepat, maka kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru harus diperhatikan.

Pemilihan model pembelajaran yang dipilih oleh guru, sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) sangat mempengaruhi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Pujianto (2014),*Teaching Games for Understanding* (TGFU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak diperkenalkan mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Abad (2020) model TGFU sebagai alternatif yang berfokus pada kognitif pengembangan dan keterampilan siswa melalui pengambilan keputusan selama permainan. Singleton (2009) pembelajaran menggunakan TGFU tidak lebih fokus tujuan tertentu diatasi, tetapi lebih pada penyelesaian masalah yang terjadi selama situasi permainan nyata oleh siswa. Barba-Martín (2020) berdasarkan ide-ide para ahli maka inilah telah membuat game mengajar menggunakan model *understanding* (TGfU). Iqbal (2017) hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) melalui pentahapan pembelajaran *close–open skill* keterampilan bermain rounders dapat ditingkatkan pada siswa kelas V SDN Cigondewah 3 Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2017/2018. Harvey (2020) hasil penelitian lebih ditekankan perlu digunakan model pedagogis seperti TGFU. Bertujuan untuk kapasitas siswa ditingkatkan dalam melakukan evaluasi situasi permainan dan mengembangkan penalaran taktis. Menurut Mitchell, Oslin dan Griffin (dalam Pambudi, 2010) ciri khas yang dimiliki oleh model pembelajaran TGfU dalam pengelolaan permainan yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri. Hal ini diberikan rasa kesenangan berbeda pada pemain dan dibedakan dalam 4 klasifikasi permainan yaitu permainan target, permainan net, permainan fielding, dan permainan invasi.

Klasifikasi model TGFU pada materi servis bulutangkis termasuk ke dalam permainan net. Urgensi penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGFU saat pemberian materi servisbulutangkis pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan perbaikan untuk tercapai pembelajaran servis bulutangkis. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan pembelajaran servis bulutangkis melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU).

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu untuk menerapkan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) secara efektif dan efisien di dalam kegiatan belajar mengajar materi servis bulutangkis. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang berjumlah 32 siswa.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada penelitian ini dilakukan pada bentuk siklus seperti gambar di bawah ini



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kemmis dan McTaggart

Sumber: Kemmiset.al.,*The Action Research Planner* (Singapore*:* Springer Science, 2014), h. 19

Penelitian ini dimulai dari observasi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau pemantauan (observasi), perenungan (refleksi) pada setiap tindakan yang dilakukan serta evaluasi.

**HASIL**

Pelaksanaan per siklus bertujuan agar pembelajaran diperbaiki, apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda pemecahan masalah kearah perbaikan (peningkatan), kegiatan penelitian dilajutkan pada siklus kedua, dan seterusnya. Aspek yang diamati dalam setiap siklus adalah kegiatan saat pembelajaran teknik servis bulutangkis siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang dengan penerapan model pembelajaran servis bulutangkis melalui permainan. Langkah-langkah dalam penelitian ini dimulai dari observasi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau pemantauan (observasi), perenungan (refleksi) pada setiap tindakan yang dilakukan serta evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing langkah kegiatan pada penelitian tindakan kelas :

1. Hasil Observasi Awal

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdiri pada saat pembelajaran berlangsung meliputi hasil belajar dalam pembelajaran pada materi servis bulutangkis pada tiga ranah yaitu ranah afektif, kogniti, dan psikomotor. Observasi awal yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut :

Nilai rata-rata ranah afektif, kognitif dan psikomotor dengan penilaian yang telah diamati selama pembelajaran pada siklus I berlangsung, menunjukkan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil observasi sikap (afektif) pada saat servis bulutangkis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Jumlah siswa | Kategori | Persentase |
| 86-100 | 5 | Sangat Baik | 15,62 |
| 71,00- 85,99 | 18 | Baik | 56,25 |
| 56,00-70,99 | 9 | Cukup | 28,13 |
| 41,00-55,99 | 0 | Kurang | 0 |
| <40,99 | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil sikap saat mengikuti pembelajaran passing bawah berada pada kategori sangat baik 5 siswa (15,62%), kategori baik 18 siswa (56,25%) dan kategori cukup 9 siswa. Secara klasikal dikatakan tuntas, karena sebanyak 23 siswa (71,87%) sudah memenuhi KKM.

Tabel 2. Hasil penilaian tes pengetahuan (kognitif) servisbulutangkis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Jumlah siswa | Kategori | Persentase |
| 86-100 | 10 | Sangat Baik | 31,25 |
| 71,00- 85,99 | 19 | Baik | 59,38 |
| 56,00-70,99 | 3 | Cukup |  9,37 |
| 41,00-55,99 | 0 | Kurang | 0 |
| <40,99 | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Hasil penilaian tes pengetahuan servis bulutangkis siswa kelas IX.1 diperoleh 10 siswa (31,25%) kategori sangat baik, 19 siswa (59,38%) kategori baik, dan 3 siswa (9,37%) kategori cukup. Secara klasikal siswa dikatakan tuntas pada ranah pengetahuan dengan presentasi 90,63.

Tabel 3. Hasil tes keterampilan servis bulutangkis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Jumlah siswa | Kategori | Persentase |
| 86-100 | 2 | Sangat Baik |  6,25 |
| 71,00- 85,99 | 5 | Baik | 15,62 |
| 56,00-70,99 | 6 | Cukup | 18,75 |
| 41,00-55,99 | 19 | Kurang | 59,38 |
| <40,99 | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Berdasarkan data ini didapatkan siswa pada tes keterampilan servisbulutangkis yang lulus KKM yang berada pada kategori sangat baik yaitu 2 siswa (6,25%), kategori baik yaitu 5 siswa (15,62%), kategori cukup berjumlah 6 orang (18,75). Secara klasikal pembelajaran dapat dikatakan belum tuntas berjumlah 19 orang (59,38%).

Hasil observasi pada siklus I yang sudah diperoleh, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada ranah afektif siswa mencapai persentase sebesar 71,87 (baik), nilai rata-rata kelas untuk ranah kognitif mencapai presentasi 90,63 (sangat baik), dan nilai rata-rata kelas untuk ranah psikomotor belum tuntas berjumlah 19 siswa dengan presentasi sebesar 59,38 (kurang).

Hasil kualifikasi perolehan nilai rata-rata kelas untuk ranah afektif termasuk kategori baik sehingga tidak perlu penekanan kembali dalam pembelajaran tahap berikutnya. Kualifikasi perolehan nilai rata-rata kelas untuk ranah kognitif atau pengetahuan sangat baik. Kualifikasi hasil nilai rata-rata kelas pada ranah psikomotor adalah termasuk kategori kurang, sehingga perlu adanya tindakan untuk kemampuan siswa ditingkatkan melaksanakan servisbulutangkis.

Pembelajaran materi servisbulutangkis pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang yang telah berlangsung belum memasuki indikator ketercapaian ketuntasan belajar secara klasikal. Hal ini supaya adanya suatu tindakan pembelajaran untuk mencapai target indikator ketercapaian.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pada ranah psikomotor diperoleh yaitu kurang, sehingga perlu diadakan tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang materi servis bulutangkis. Berikut ini adalah hasil tes keterampilan servis bulutangkis setelah tindakan.

Tabel 4. Hasil Tes Keterampilan

Servis Bulutangkis Setelah Tindakan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Jumlah siswa | Kategori | Persentase |
| 86-100 | 8 | Sangat Baik |  25 |
| 71,00- 85,99 | 19 | Baik | 59,38 |
| 56,00-70,99 | 3 | Cukup |  9,37 |
| 41,00-55,99 | 2 | Kurang |  6,25 |
| <40,99 | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Setelah diberikan tindakan siklus I siswa pada tes keterampilan servis bulutangkis menggunakan model pembelajaran TGFU, didapat 8 siswa dengan persentase sebesar 25 termasuk dalam kategori sangat baik, 19 siswa dengan persentase 59,38 termasuk dalam kategori baik, 3 siswa dengan persentase 9,37 termasuk dalam kategori cukup, dan 2 siswa dengan persentase 6,25 termasuk dalam kategori kurang.

**PEMBAHASAN**

Penerapan model pembelajaran TGFU, sejak awal siswa dibuat untuk mempelajari apresiasi permainan dan kesadaran taktis (Kinnerk, Harvey, MacDonncha, & Lyons, 2018). Gil-Arias (2020) penerapan model pembelajaran TGFU oleh guru, lingkungan belajar yang mendukung, inklusif, dan adil semua siswa berkesempatan untuk terlibat, kesenangan dan interaksi social dalam pelajaran pendidikan jasmani.

Munadi (2010)Perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor merupakan hakikat hasil belajar siswa. Benjamin S. Bloom dalam Asep dan Abdul Haris (2016), hasil belajar meliputi tiga ranah ini yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada hasil penelitian ini terdiri dari tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik.

Hasil pre test (data awal) diperoleh dari aspek afektif bahwa siswa sudah tuntas, karena 23 siswa (71,87%) sehingga KKM tercapai, pada ranah kognitif presentasi yang diperoleh sebesar 90,63 (sangat baik), dan nilai rata-rata kelas untuk ranah psikomotor belum tuntas berjumlah 19 orang (59,38%) kategori kurang. Hal ini perlu melakukan siklus I bertujuan untuk memperbaiki nilai rata-rata pada ranah psikomotor servis bulutangkis siswa kelas IX.1. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan tindakan pada aspek psikomotor yaitu persentase sebesar 84,38 (kategori baik), sehingga siswa secara klasikal bahwa sudah tuntas dalam ranah psikomotor. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil dari aspek psikomotor, sehingga tidak perlu dilakukan siklus II. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Jaya (2019) hasil penelitian diperoleh terdapat peningkatan nilai kerjasama siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru maupun praktisi pembinaan olahraga anak usia dini, untuk keterampilan bermain dan kerjasama siswa melalui penerapan TGFU dapat ditingkatkan. Chan (2018) hasil penelitian tindakan kelas diperoleh bahwa dengan digunakan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) siswa lebih aktif, senang dan tertarik untuk pembelajaran bolavoli diikuti, hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas 82,6% (Sangat Baik) ditingkatkan, passing bawah semakin baik dilakukan oleh siswa. Dengan demikian, pendekatan Teaching Games for Understanding (TGFU) dapat membuat kemampuan passing bawah ditingkatkan dalam permainan bola voli pada siswi kelas VIII di SMP Negeri 11 Muaro Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil penelitian yang relevan bahwa model pembelajaran TGFU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan yang terjadi khususnya dari segi aspek psikomotor melakukan servis *forehand* bulutangkis. Oleh karena itu, dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

**SIMPULAN**

Implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) membuat kemampuan psikomotor siswa kelas IX.1 SMP Negeri 9 Palembang materi servis bulutangkis dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal (KKM). Menunjukkan bahwa tidak perlu dilanjutkan pada tahap siklus II.

**REFERENCES**

Abad, M.T.; Collado-Mateo, D.; Fernández-Espínola, C.; Castillo, E.; Giménez, F.J. Effects of Teaching Games on Decision Making and Skill Execution: A Systematic Review and Meta-Analysis. Int. J. Environ. Res. Public Health 2020, 17, 505.

Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019, November). Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School. In *5th International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ACPES 19)* (pp. 8-12). Atlantis Press.

Arifin, Zainal. Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur.Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Aryanti, S., Victorian, A. R., & Yusfi, H. (2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Servis Bulutangkis bagi Siswa Putra Sekolah Menengah Atas. *Sebatik*, *22*(2), 181-187.

Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International journal of environmental research and public health*, *17*(9), 3330.

Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Tgfu Pada Siswi Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, *2*(2), 186-197.

Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta.

Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.

Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, 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*, 1356336X20950174.

Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of Teaching Games for Understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, *20*(3), 1369-1379.

Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia.

Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, *2*(2), 151-165.

Iqbal, M. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Tgfu (Teahing Game For Understanding) Pada Permainan Rounders Melalui Pentahapan Pembelajaran Closed–Open Skill: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa kelas 5 SDN Cigondewah 3 Kab. Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Jaya, B. S. Penerapan Model Teaching Games for Understanding dalam Permainan Sepakbola di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *3*(1), 35-38.

Juliantine, dkk. (2015). Model-Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The Action Resesarch Planner (ISBN 978-9). Singapore: Springer.

Kinnerk, P., Harvey, S., MacDonncha, C., & Lyons, M. (2018). A review of the game-based approaches to coaching literature in competitive team sport settings. Quest, 70(4), 401–418.

Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. (2010). Media pembelajaran Jakarta : Gaung persada (GP) press.

Pambudi, A. F. (2010). Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *7*(2).

Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi pendidikan jasmani untuk anak usia dini melalui penerapan model bermain edukatif berbasis alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, *3*(1), 41-51.

Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, *1*(2), 86-92.

Sagala, Syaiful. 2010. Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Singleton, E. From command to constructivism: Canadian secondary school physical education curriculum and teaching games for understanding. Curric. Inq. 2009, 39, 321–342.

Suprijono, Agus. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta. Pustaka Media.Zaini, H. (2015). Karakteristik kurikulum 2013 dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(01), 15-31.