

**PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN  
BULUTANGKIS**

**(Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh :  
Hamdi Kusuma Wijaya  
1903490

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HAMDI KUSUMA WIJAYA**

**PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TFGU)*  
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS  
(Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)**

Disetujui dan disahkan oleh :

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Nuryadi, M.Pd.**

**NIP. 197101171998021001**

**Dosen Pembimbing II**



**Dr. Reshandi Nugraha, M.Pd.**

**NIP. 198908292019031012**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



**Dr. H. Carsiwan, M.Pd**

**NIP. 197101052002121001**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING***  
**(TGFU) DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN**  
**BULUTANGKIS**  
**(Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)**

Oleh :

Hamdi Kusuma Wijaya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Hamdi Kusuma Wijaya 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau  
sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Penerapan Model *Teaching Game For understanding* (TGFU) Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis (Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)**”, ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024

Hamdi kusuma wijaya

1903490

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-nya penyusunan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model *Teaching Game For understanding* (TGFU) Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis (Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin namun masih menyadari dengan adanya kekurangan. Maka dari itu, saya mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata – kata yang kurang berkenan dan memohon kritik serta saran yang membangun untuk perbaikan ke depan.

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, semoga kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari masih ada kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan saran, dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan, sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapannya bisa dikembangkan lebih lanjut. Aamiin.

Bandung, Januari 2024

Hamdi Kusuma Wijaya

1903490

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah atas kemudahan dan kekuatan yang diberikan Allah SWT. Skripsi ini dapat diselesaikan oleh Penulis. Dalam penyelesaian skripsi ini Penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan yang baik ini perkenankan Penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Rd Boyke Mulyana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Prof. Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes., AIFO. Selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga.
3. Bapak Dr. H. Carsiwan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Dr. Nuryadi, M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing 1 yang selalu membimbing, memberikan arahan, dan dorongan yang berharga bagi Penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Reshandi Nugraha, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu membimbing, memberikan arahan, dan dorongan yang berharga bagi Penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen dan Asisten Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman bagi penulis.
7. Bapak dan Ibu tercinta Bapak Aiptu Durino dan Ibu Jumaroh S.E. atas segala dorongan moril, materi, kasih sayang dan doa restunya sehingga penulis dapat dengan lancar menempuh perjalanan panjang dalam hidup ini.
8. SMAN 1 Sindang yang telah mengizinkan untuk mengambil data penelitian dan diterima dengan baik.
9. Untuk pemilik NIM 1909321 sudah menemani penulis baik disaat sedang bahagia maupun sedih trima kasih untuk semua bimbingan selama perkuliahan dan selalu memotivasi disaat penulis sedang merasa terpuruk perjalanan hidup masih panjang semoga kita bias melewatinya.

10. Kepada adik – adiku indra dan satria trima kasih telah menjadi adik yang baik tetap semangat ujian hidup masih panjang jangan pernah menyerah untuk meraih cita – cita banggakan kedua orang tua mu.  
Indonesia.
10. Rekan-rekan mahasiswa PJKR C 2019 yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan studi.
11. Rekan – rekan per idaan dan per mikatan yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan studi dan menemani disaat gabut
12. Teman – teman indra, gio, keluarga pa santo trima kasih untuk semua bimbingannya.

## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)* DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS**

**(Studi Eksperimen Ekstrakurikuler SMAN 1 Sindang)**

Hamdi Kusuma Wijaya

hamdikusumawijaya@upi.edu

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,

Universitas Pendidikan Indonesia.

Pembimbing I: Dr. Nuryadi, M.Pd.

Pembimbing II: Dr. Reshandi Nugraha, M.Pd.

Di Indonesia olahraga bulutangkis telah dikenal disemua kalangan. Penggunaan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Oleh karena itu, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran TGFU dalam pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis di ekstrakurikuler bulutangkis SMAN 1 Sindang. Metode penelitian ini merupakan *Quasi-Experimental design* penelitian ini dilakukan pada 28 siswa anggota ekstrakurikuler bulutangkis SMAN 1 Sindang indramayu, penelitian dilaksanakan 3 kali dalam seminggu, dengan jumlah 14 kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *teaching game for understanding (TGFU)* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan permainan bulutangkis. Aktivitas permainan bulu tangkis diukur menggunakan instrument GPAI dengan 2 indikator, adapun indikatornya adalah *skill execution* dan *base*. Menurut hasil penelitian, nilai rata rata tertinggi terdapat pada indicator *base* 0,80 Dan yang terendah terdapat pada indicator *skill execution* 0,77 Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan yaitu Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan model *teaching game for understanding (TGFU)*. dan juga Terdapat peningkatan keterampilan bermain permainan bulutangkis pada siswa SMAN 1 Sindang. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran

Kata kunci : Pembelajaran Olahraga, *Teaching Game For Understanding*, Aktivitas Permainan Bulutangkis



## **ABSTRACT**

### **APPLICATION OF THE TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) MODEL IN LEARNING BADMINTON GAME ACTIVITIES**

***(Extracurricular Experimental Study at SMAN 1 Sindang)***

Hamdi Kusuma Wijaya

hamdikusumawijaya@upi.edu

*Physical Education Health and Recreation,*

*Indonesian education university.*

*Supervisor I: Dr. Nuryadi, M.Pd.*

*Supervisor II: Dr. Reshandi Nugraha, M.Pd.*

*In Indonesia, the sport of badminton is well known in all circles. The use of the Teaching Games For Understanding (TGFU) model in physical education learning aims to develop students to be better in line with the goals of physical education itself. Therefore, the aim of this research is to determine the effect of TGFU learning in learning badminton game activities at the badminton extracurricular at SMAN 1 Sindang. This research method is a Quasi-Experimental design using a quantitative approach by conducting a pretest and posttest. This research was conducted on 28 students who were members of the badminton extracurricular at SMAN 1 Sindang Indramayu. The research was carried out 3 times a week, with a total of 14 meetings. The results of this research show that the use of the teaching game for understanding (TGFU) model can have a significant influence on badminton playing skills. Badminton playing activity is measured using the GPAI instrument with 2 indicators, the indicators are skill execution and base. According to the research results, the highest average value is found in the base indicator, 0.80 and the lowest is in the execution skills indicator, 0.77. Based on the research results and the results of data analysis that has been carried out, the conclusion is that there is a significant difference between students' scores before and after application of the teaching game for understanding (TGFU) model. and there is also an increase in badminton playing skills among students at SMAN 1 Sindang. This research has shown that the learning approach is very important in supporting the success of the learning process*

**Keywords:** *Sports Learning, Teaching Game For Understanding, Badminton Game Activities*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN HAK CIPTA.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iiiv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Teoritis .....	4
1.4.2 Manfaat Praktis .....	4
1.4.3 Secara Kebijakan.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian Olahraga.....	5
2.2 Pengertian Bulutangkis.....	6
2.3 Pengertian Belajar.....	7
2.3.1 Pengertian Belajar Motoric .....	8
2.3.2 Tahap Kognitif .....	9
2.3.3 Tahap Asosiatif. ....	10
2.3.4 Tahap Otomatisasi.....	10
2.3.5 Klasifikasi Berdasarkan Kecermatan Gerak.....	11
2.4 Keterampilan Dasar Permainan Bulutangkis.....	12
2.4.1 Sistem pindah bola dalam permainan bulutangkis .....	24

2.4.2 Sistem reli poin dalam permainan bulutangkis .....	24
2.5 Pengertian Penerapan Teaching For Games Understanding .....	25
2.5.1 Konsep <i>Teaching Game For Understanding</i> (TGFU) .....	28
2.5.2 <i>Teaching Game For Understanding</i> Sebagai Model Pembelajaran.	30
2.5.3 Implikasi Penggunaan <i>Teaching Game For Understanding</i> Pada Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani .....	31
2.6 Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Metode Penelitian .....	33
3.2 Tempat, Waktu, dan Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel.....	33
3.4 Desain Penelitian.....	33
3.5 Langkah – Langkah Penelitian .....	34
3.6 Langkah-Langkah Pelaksanaan Penelitian .....	34
3.7 Instrumen Penelitian .....	37
3.8 Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.9 Teknik Analisis Data .....	42
3.9.1 Uji Normalitas .....	41
3.9.1 Uji Hipotesis.....	42
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	42
Tabel 4.1 Hasil analisis deskriptif <i>game performance</i> siswa .....	42
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji <i>Normalitas Shapiro wilk</i> .....	43
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji <i>Wilcoxon</i> .....	44
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	45
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Implikasi .....	48
5.3 Rekomendasi.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	35
Tabel 3.2 Rencana Jadwal Penelitian .....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi <i>Instrumen</i> GPAI .....	39
Tabel 3.4 Lembar pengamatan siswa .....	40
Tabel 4.1 Hasil analisis deskriptif <i>game performance</i> siswa.....	42
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji <i>Normalitas Shapiro wilk</i> .....	43
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji <i>Wilcoxon</i> .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 model games for understanding Werner, Thorpe, and Bunker (1996)	
.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....	54
lampiran 2 Surat Penelitian.....	55
lampiran 3 Surat Balasan.....	56
lampiran 4 Hasil Pretest.....	57
lampiran 5 Hasil Posstest.....	58
lampiran 6 Hasil Uji Statistic.....	59
lampiran 7 Hasil Uji Normalitas.....	60
lampiran 8 Hasil Uji Hipotesis.....	60
lampiran 9 Buku Bimbingan.....	60
lampiran 10 Treatment Latihan.....	62
lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan.....	93

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Pujiyanto. (2021). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU). *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1(1), 23–27.
- Akbar, R., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2020). Keterampilan Teknik Dasar Servis , Lob Dan Smash Bulu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1–8.
- Aksan, H. (2012). *Mahir Bulu Tangkis*. Nuansa Cendekia.
- Alison, S., & Thorpe, R. (1997). *A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. Journal of Physical Education*, 28
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan Pendekatan Latihan Massed Practice Dan Distributed Practice Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Pemain Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Awiria, A., Prabowo, E., & Prawira, A. Y. (2021). Peningkatan Pemahaman Pukulan Lob Bulutangkis Melalui Pembelajaran Terpimpin Pada Siswa Kelas V SDN Teluk Pucung I Bekasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 83-90.
- Bloom, B. S. (1985). *Taxonomy Of Educational Objectives*. New York and London.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. *Rethinking games teaching*, 7-10.
- Burrohman, D. M., Muhtar, T., & Dinangsit, D. ANALISIS MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN GERAKAN FOOTWORK PADA OLAHRAGA BULUTANGKIS. *SpoRTIVE*, 5(2), 91-100.
- Butler, J. I. (2013). Teacher Responses to Teaching Games for Understanding. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(9), 17–20. <https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10604851>
- Cohen, Louis, Lawrence, Manion. *A Guide To Teaching Practice*. 2nd Edition. London: Methuen, 1983.

- Drowatzky, J. N.(1981). *Motor Learning Principle and Practice*
- French, K. E., Werner, P. H., Taylor, K., Hussey, K., & Jones, J. (1996). The effects of a 6-week unit of tactical, skill, or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninth-grade students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15(4), 439-463.
- Gabriela Olosová, L. Z. (2015). IMMEDIATE AND RETENTION EFFECTS OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING APPROACH ON BASKETBALL KNOWLEDGE. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(1), 39–45. <https://doi.org/10.1515/afepuc2015-0005>
- Gazali, N., & Cendra, R. (2017). Pelatihan Shuttle Time Bulutangkis Di Sd Negeri 91 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(2), 305. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v23i2.6881>
- Gagne, R. M. (1989). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*.(terjemah Munandir). *PAU Dirjen Dikti Depdikbud. Jakarta.*
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L. *Teaching Sport Concepts and Skills: A tacticalGames Approach. Champaign, Illinois, 1997.*
- Gusrinaldi, I., Irawan, R., Kiram, Y., & Edmizal, E. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Teknik Pukulan Dropshot Forehand Atlet Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1047-1060.
- Harsono, M. S., & Drs, M. S. (1988). *Coaching dan aspek-aspek psikologis dalam coaching. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Jakarta.*
- Holt, Rinehart and Winston, 1979.
- Knapp, Clyde, Leonhard, Patricia Hagman. *Teaching Physical Education In Secondary Schools: A Textbook On Instructional Methods. New York: McGraw-Hill, Inc., 1968.*
- Lutan, R. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode. Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud.*
- Magill, Richarad, A. (1980). *Motor Learning, Concepts and Application. Dubuqua, Iowa: WM.C. Brown Publisher*
- Mangun, F. A., Budiningsih, M., & Sugianto, A. (2017). *Model Latihan Smash*



- Pada Cabang Olahraga Bulutangkis Untuk Atlet Ganda. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(2), 78–89. <https://doi.org/10.21009/gjik.082.01>
- Ma'mun, A., & Saputra, Y. M. (2000). *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Mauludy, N. G., & Sartono, H. (2017). Hubungan Koordinasi Mata Dan Tangan Dengan Hasil Pukulan Drive Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 9(1), 64–71.
- Nopembri, N. S. U. S. (2011). PANDANGAN GURU PENDIDIKAN JASMANI SMATERHADAP PENERAPAN MODEL PEMBELAJARANTEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Nurfalah, M. F., Subarjah, H., & Supriyadi, T. PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN FOOTWORK PADA OLAHRAGA BULUTANGKIS DI KLUB SGS PLN CICALENGKA. *SpoRTIVE*, 3(1), 371-380.
- Nurhasan, dkk. 2015. *Bulutangkis*. UNESA University Press
- Olosová, G., & Zapletalová, L. (2015). Immediate And Retention Effects Of Teaching Games For Understanding Approach On Basketball Knowledge. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(1), 39–45. <https://doi.org/10.1515/afepuc-2015-0005>
- Oxendine, J. B. (1984). *Psychology of Motor Learning*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Pendidikan, D., Kebudayaan, D. A. N., Operasi, P., Perawatan, D. A. N., & Pengantar, K. (1995). *Belajar motorik*.
- Poole, J. R. 2006). *Belajar bulu tangkis*. Pionir Jaya.
- 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.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*,

1(1), 27-35.

- Rachman, A. H. (2006). Teaching Games For Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 1–10.
- Rahantoknam, B. E. (1988). *Belajar Motorik: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Rahmat dan Hidayat. (2010). *Modul Permainan Bulutangkis*. Bandung: FPOK UPI.
- Razali, N.M & Wah, Y.B. (2011). Power Comparisons Saphiro Wilk, Kolmogorov –Smirnov, Lilliefors and Anderson Darling Test. *Jurnal of Statistical modeling and analytics* Vol.2.No.1, 21 -33, 2011
- Robb, Margaret D. (1972). *The Dynamics Of Motor Skill Acquisition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Rohisfi, E., & Neviyarni, N. (2021). Analisis Belajar Keterampilan Motorik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.196>
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game for Understanding Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 23-30
- Singer, R. N. (1980). *Motor learning and human performance: An application to motor skills and movement behaviors*. New York: Macmillan.
- Schmidt, Richard, A. (1988). *Motor Control And Learning. Second Edition. Illinois: Human Kineticks Publisher Inc.*
- Shofiana, M. (2021). Perbedaan Pukulan Lob Berpola dan Pemberian Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Dalam Permainan Bulutangkis Pada Atlet Pemula Putra PB. Lindu Aji Ngaliyan. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1), 64–70. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.55>
- Subarjah, H. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran*

*Bulutangkis.*

- Sucipto. (2014) *Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola (1st ed.)*. CV. Bintang Warli Artika.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono.(2015). *Statistika Non Parametris untuk Penelitian*.Bandung : ALFABETA
- Statistikian.(24 Januari 2013).Pengertian dan Rumus Uji Saphiro Wilk –Cara Hitung.Diakses 2020.<https://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html>
- Strean, W. B., & Holt, N. L. (2000). Coaches', athletes', and parents' perceptions of fun in youth sports: assumptions about learning and implications for practice. *AVANTE-ONTARIO-*, 6(3), 84-98.
- Sita, N., & Nopembri, U. S. (2011). Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Sma Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding. *Nur Sita Utami Dan Soni Nopembri 48 JPJI*, 8(1), 48–53.
- Tenaga Kependidikan, 1992
- Tentua, M. N. (2009). *Statistik nonparametric*. Diunduh dari <http://meilanyonsi.upy.ac.id/files/statprak/nonparametrik.pdf>
- Toeti Soekamto, Udin Saripudin Winataputra. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, 1997.
- Tohar, *Olahraga Pilihan bulutangkis*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan.
- Webb, P. I., Pearson, P. J., & Forrest, G. (2006). Teaching Games for Understanding ( TGf U ) in primary and secondary physical education. ICHPER-SD International Conference for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress, Wellington, New Zealand, (October), 1–4.
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: Evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28-33.

- Winarno, M. E. (1995). *Belajar Motorik*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- WISMARNI, E. (2021). PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PADA KELAS XII MIPA5 SMA NEGERI 1 PONTIANAK. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1(1), 1-8.
- Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. X. (2014). Pengaruh metode latihan pukulan dan kelincahan terhadap keterampilan bermain bulutangkis atlet tingkat pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 145-154.
- ZULTANIAH, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran teaching games for understanding (tgfu) terhadap hasil belajar servis bulutangkis siswa sma negeri 3 takalar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).