

PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF

(Studi eksperimen pada siswa SMAN 7 Bandung)



SKRIPSI

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

Oleh:

Sariya Dewi Saraswati

2104366

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

SARIYA DEWI SARASWATI

2104366

**PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

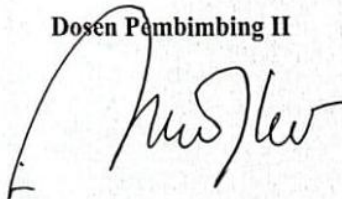
Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd.

NIP. 196506141990011001

Dosen Pembimbing II



Dr. Sufyar Mudjianto M.Pd.

NIP. 197503222008011005

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. H. Carlswan, M. Pd

NIP. 197101052002121001

LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI

PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF

Oleh:

Sariya Dewi Saraswati

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

© Sariya Dewi Saraswati 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

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

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF

Sariya Dewi Saraswati

sariyadewi@upi.edu

Program Studi PJKR, Universitas Pendidikan Indonesia

Pembimbing I: Prof. Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd.

Pembimbing II: Dr. Sufyar Mudjianto M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola tangan dan berpikir kreatif siswa kelas 10 SMAN 7 Bandung. Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) digunakan dengan pertimbangan bahwa metode ini dapat memfasilitasi siswa untuk memahami pola, taktik, dan strategi permainan sebelum menguasai aspek teknis, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan bermain bola tangan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test post-test control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas yang terdiri dari 72 siswa kelas X SMA Negeri 7 Bandung, dipilih dengan *cluster random sampling*, yaitu kelas eksperimen yang diajar dengan Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain bola tangan ialah *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI), sedangkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif digunakan angket berpikir kreatif yang diadaptasi dari Juliantine (2010) yang terdiri dari 33 butir pertanyaan dengan hasil reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0.93 ($> 0,70$). Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov (nilai Sig. pre eksperimen = 0,198; post-eksperimen = 0,186; pre-kontrol = 0,200; post-kontrol = 0,200). Untuk uji homogenitas menunjukkan data homogen (nilai Sig. = 0,555). Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T test dari masing-masing kelompok menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($< 0,05$), yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. N-Gain% kelompok eksperimen memperoleh skor sebesar 70,43% yang berada pada kategori cukup efektif, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 16,87% yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan demikian penerapan Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh positif yang signifikan baik terhadap keterampilan bermain bola tangan maupun berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model ini efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU), Keterampilan Bermain Bola Tangan, Berpikir Kreatif, Pendidikan Jasmani

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala pujian dan terimakasih penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya penyusunan skripsi yang berjudul “PENERAPAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGUFU) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF” dapat diselesaikan guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan Pendidikan pada jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Dalam Penyusunan Skripsi, penulis menyadari masih ada kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan masukan yang membangun dari berbagai pihak untuk penulis. Terimakasih untuk semuanya yang mendukung dalam penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat membangun bagi para pembaca dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

Bandung, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Secara Teoritis	9
1.4.2 Secara Praktis	9
1.5 Struktur Organisasi.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani	11
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	11
2.1.2 Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	13
2.1.3 Peran dan Fungsi Pendidikan Jasmani	14
2.2 Hakikat Model Teaching Games For Understanding (TGfU).....	15
2.2.1 Pengertian Model Teaching Games For Understanding (TGfU)	16
2.2.2 Langkah-langkah Model Teaching Games for Understanding (TGfU).....	18
2.2.3 Peran dan Fungsi Model Teaching Games for Understanding (TGfU).....	20
2.3 Hakikat Keterampilan Berpikir Kreatif.....	21
2.3.1 Pengertian berpikir kreatif.....	23
2.3.2 Proses Berpikir Kreatif.....	24

2.3.3	Peran dan Fungsi Berpikir Kreatif	25
2.4	Hakikat Pembelajaran Bola Tangan	26
2.4.1	Pengertian Pembelajaran Bola Tangan.....	27
2.4.2	Proses Pembelajaran Bola Tangan	27
2.4.3	Peran dan Fungsi Pembelajaran Bola Tangan	29
2.5	Penelitian Terdahulu.....	30
2.6	Kerangka Berpikir.....	31
2.6.1	Model Teaching Games For Understanding (TGfU) Memberikan Pengaruh Terhadap Keterampilan Bermain Bola Tangan.....	31
2.6.2	Model Teaching Games For Understanding (TGfU) Memberikan Pengaruh Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.....	32
2.6.3	Model Teaching Games For Understanding (TGfU) Memberikan Pengaruh Terhadap Keterampilan Bermain Bola Tangan Dan Berpikir Kreatif Siswa.....	33
2.7	Hipotesis.....	33
BAB III.....		34
METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Metode Penelitian.....	34
3.2	Desain Penelitian.....	35
3.3	Populasi & Sampel.....	37
3.3.1	Populasi	37
3.3.2	Sampel.....	38
3.4	Instrumen.....	38
3.4.1	Instrumen angket Berpikir Kreatif	38
3.4.2	Uji Validitas.....	44
3.4.3	Uji Reliabilitas	45
3.4.4	Instrumen Lembar Observasi	46
3.4	Program Perlakuan (<i>treatment</i>)	51
3.5	Analisis Data	54
3.5.1	Uji Normalitas.....	54
3.5.2	Uji Homogenitas	54
3.5.3	Uji Hipotesis.....	54
3.5.4	Uji N-Gain.....	54

3.5.5 Uji ANCOVA	55
BAB IV	56
HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Analisis Data Deskriptif Penelitian	56
4.2 Asumsi Statistik	57
4.2.1 Uji Normalitas	57
4.2.2 Uji Homogenitas	59
4.2.3 N-Gain	60
4.3 Uji ANCOVA	61
4.4 Uji Hipotesis	62
4.4.1 Model Teaching Games For Understanding (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan	63
4.4.2 Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa	64
4.4.3 Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan dan berpikir kreatif siswa	65
4.5 Pembahasan	66
4.5.1 Model Teaching Games For Understanding (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan	66
4.5.2 Model Teaching Games For Understanding (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa	67
4.5.3 Model Teaching Games For Understanding (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan dan berpikir kreatif siswa	68
4.6 Catatan Penelitian	68
BAB V	71
KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.1.1 Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan.	71
5.1.2 Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGUFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.	71

5.1.3 Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan dan berpikir kreatif siswa.....	72
5.2 Saran.....	72
5.2.1 Bagi Guru PJOK	72
5.2.2 Bagi Sekolah	72
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	72
5.2.4 Bagi Peserta Didik.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	80

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan proses yang penuh tantangan, namun juga menjadi perjalanan yang memberikan banyak pelajaran berharga. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan doa selama proses penyusunan skripsi, di antaranya:

1. Prof. Dr. H. Yunnyun Yudianta, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Sufyar Mudjianto M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Dr. H. Carsiwan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan hingga tahap akhir penyusunan skripsi.
4. Kepala sekolah, guru pembina, kelas X-H dan kelas X-J SMA Negeri 7 Bandung yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama proses pengumpulan data penelitian.
5. Kedua orang yang saya amat sayangi, Bapak Sumaryono yang telah menyakinkan pilihan yang saya ambil itu akan berakhir dengan baik, juga Ibu Yati Rusmiati yang selalu membuat saya semangat menjalani semua rintangan kehidupan, walaupun raganya sudah tidak bersama saya lagi.
6. Kresna Fajar Negara, kakak saya, yang telah menopang beban kewajiban dan menjadi motivasi saya untuk menjadi sukses seperti ini.
7. Ema Salamah, nenek saya yang telah bersedia menjadi pengganti sosok Ibu bagi saya dan memberikan tempat berteduh terbaik untuk saya bertahan hidup.

8. Wa Ius, Tante saya yang telah membantu mencari pencerahan dan menjadi senior di bidang pendidikan yang baik.
9. Indy Auliya dan Desti Rizkiani, sepupu saya yang telah menemani hari hari ku di rumah.
10. Dwi Putra Pangestu, laki-laki yang sampai saat ini bisa menjadi pasangan terbaik yang pernah saya miliki dan juga telah menjadi bagian baru yang penting dalam hidup saya.
11. Adzkia (Kaka Kio), Winda (Kaka Winot), Aisya (Adik Bogor), Aryn (Ayin), Nayla (Mamixh Nahel), Mayang (Matank), Farisha (Pur), atas nama Kura Kura Kuring yang telah menjadi sahabat setia semasa kuliah penulis. Kita bukan hanya lingkaran pertemanan yang senang bermain bersama, tapi juga sekelompok perempuan yang tumbuh bersama yang tidak tau menjadi tau, yang tidak pernah menjadi pernah. Tanpa kita sadari telah melewati begitu banyak hal yang sebelumnya kita kira sudah cukup bagus, ternyata bisa lebih sempurna di kemudian hari karena kita tumbuh bersama. Everything that we planned not always ended up as we wanted, but meeting you guys are something I'm not planned but ended up really well.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Bomantara. (2017). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PLAYEN GUNUNGKIDUL. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298>
<https://repository.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
<https://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005>
<https://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58>
<https://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1, 8–14.
- Alsubaie. (2015). Hidden curriculum as one of current issue of curriculum. *Journal of Education and Practice*, 6(33), 125–128.
- Ari Tri Fitrianto, Muhammad Habibie, H. D. P. (2023). *Teaching Games for Understanding (Tgfu) Developing Gross Motor Skills in Physical Education*. 5(2), 24–31.
- Arifin, S. (n.d.). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik*.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, VI.
- Basuki. (2018). Profil Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Basuki. *Bravo's Jurnal*, 6(1), 33–40.
- Blegur, J., & Tlonaen, Z. A. (2017). Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hubungannyadengan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kejaora*, 2, 60–67.
- Bracco, E., Lodewyk, K., & Morrison, H. (2019). A Case Study Of Disengaged

- Adolescent Girls' Experiences With Teaching Games For Understanding In Physical Education. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(3), 207–225. <https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1632724>
- Dubitzky, W., Tobias, K., Schmidt, O., & Berthold, M. R. (2012). Towards Creative Information Exploration Based on Koestler's Concept of Bisociation. In *Bisociative Knowledge Discovery* (pp. 11–32).
- Fakhori, M., Zunairi, R., & Pratama, B. A. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teaching Game For Understanding (TGFU) Materi Sepakbola (Dribble) Kelas V di MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. 6(2), 1359–1368.
- Farida, A., & Supriyono. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Sekolah Dasar Kelas Ii Dan V Di Kecamatan Belik Kabupaten Belik Tahun 2023. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(1), 209–218.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2022). *How to Design and Evaluate Research in Education*.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. 111.
- Ginanjari, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2020). Pengaruh fase sport education menggunakan bola basket terhadap aktivitas fisik siswa dalam pendidikan jasmani. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 332–347. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i2.14173
- Hake. (2002). Efektivitas LKS Berbasis Problem Solving dalam Meningkatkan Keterampilan Memprediksi dan Inferensi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(2), 387–399.
- Henjilito, R., Safitri, R. E., Yani, A., Zikri, I., & Yolanda, Y. (2022). Peran Psikologi Dalam Konsep Teknik Dasar Bola. *Communnity Development Journal*, 3(3), 2061–2065.
- Husdarta. (2011). *Pengaruh Metode Whole Practice Terhadap Hasil Pengaruh Metode Whole Practice Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Gerak Pada Aspek Ketepatan Servis Bawah Dalam Pembelajaran Bolavoli (Studi Pada*

- Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Dawarblandong Mojokerto*). 655–658.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2019). *Hubungan Kebugaran Jasmani Dengan Konsentrasi Atlet Senam*. 24–28.
- Indrayogi, I. (2021). Model Tactical Game dan Academic Learning Time Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1783–1790.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1589>
- Juliantine, T. (n.d.). *Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. 145–162.
- Ladjar, M. A. B., Juliantine, T., & M, M. (2018). Pengaruh Model Problem-Based Learning dan Discovery Learning serta Kecerdasan Intelektual terhadap Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 22.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.9837>
- Laker, A. (2012). The sociology of sport and physical education: An introductory reader. In *Sociology of Sport and Physical Education: An Introduction*.
<https://doi.org/10.4324/9780203194119>
- Mahendra, A., & Jabar, B. A. (2021). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Michael W Metzler. (2017). *Instructional Models for Physical Education 3rd Edition* (Vol. 53, Issue 9).
- Moh. Hamdani, Sasminta Christina Yuli Hartati, & Supriyanto Supriyanto. (2024). Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan. *Simpati*, 2(4), 53–64. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.937>
- Mujriah, & Susilawati, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(4), 194–199.
- 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>

- Muzayyanah. (2022). *Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Iain Parepare Pada Era Digitalisasi*.
- Nopensah. (2019). Tingkat Motivasi Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pontianak. *Sport Science and Health*, 1–8.
- Nugraha, B. (n.d.). *Pendidikan jasmani olahraga usia dini*. 557–564.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4, 110–116.
- Parlindungan, D. P. (2017). Pendekatan kreatif pendidikan jasmani dan olahraga untuk peningkatan kesehatan dan gaya hidup sehat. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1).
- Pratama, R. W. (2016). *Perbandingan Standing Shoot, Jump Shoot, Side Shoot Dengan Flying Shoot Terhadap Hasil Tembakan Pada Cabang Olahraga Bola Tangan*. 1–8.
- Rachman, H. A., & Muhamad, M. (2018). Membangun Kembali Jembatan Antara Kreativitas Dan Pendidikan Jasmani. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.33558/motion.v1i1.753>
- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal*, 1, 8.
- Rahman¹, Z. A., Kamal¹, A. A., Anizu, M., Nor², M., Rozita, &, & Latif, A. (2020). The effectiveness of teaching games for understanding to promote enjoyment in teaching games of physical education lesson. *Jurnal Sains Sukan Dan Pendidikan Jasmani*, 9(1), 23–32.
- Sari, Z. O., & Septiasari, E. A. (2016). Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12, 97–110.

Setiawan, A., Yudiana, Y., & Alit Rahmat. (2018). Pengaruh Pembelajaran Bola

Sariya Dewi Saraswati, 2025

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN BERPIKIR KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Tangan Terhadap Perilaku Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 89–94. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10188>
- Setiyawan, A., Fitriani, W., Nasucha, Z., Muzfirah, S., Bina, S., Mulia Yogyakarta, I., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2021). Teori Belajar Kognitif Gestalt dan Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 149–159. [https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-](https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-0000-)
- Sirait, P. V. (2018). *Perbandingan Antara Speed Dengan Agility Pada Pemain Posisi Centre Back Dan Wing Dalam Olahraga Bola Tangan*. 1–7.
- Sudrajat Wiradihardja, & Syarifudin. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sujarwo. (2017). *Teori dan Praktek Olahraga Permainan Bola Tangan*. 8–47.
- Sumarsono, A., Anisah, A., & Iswahyuni, I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan Interactive media as understanding optimization handball game. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1–11.
- Supiati, S. E. S., & Sugandi, M. K. (2022). Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 247–254.
- Susanto, N., Nurhasan, N., Mintarto, E., Rohmansyah, N. A., Syahrudin, & Hiruntrakul, A. (2023). The effect of learning models on creativity, knowledge, and big ball game skills in high school students. *International Journal on Disability and Human Development*, 22(1), 17–22.
- Syahrial, F., & Fatimah. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bola Tangan Pada Siswa Tingkat Smp 3 Praya. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 73–79.
- Syarifuddin. (2019). Implementasi Model Flipped Classroom Dan Pengaruhnya Terhadap Communication Skill Terintegrasi Essai. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/han>

dle/1/8314/LOEBLEIN%2C

LUCINEIA

CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/sanea
mento/proees

- Tiessen, R., Grantham, K., & Cameron, J. (2018). *The Relationship Between Experiential Learning and Career Outcomes for Alumni of International Development Studies Programs in Canada*. 48(3), 23–42.
- Wismarni, E. (2021). *Peningkatkan Hasil Belajar passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (Tgfu) Pada Kelas Xii Mipa 5sma Negeri 1 Pontianak*. 1(1), 1–8.
- Yulita. (2016). Pengembangan Permainan Bola Tangan Gawang Pantul Untuk Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 3(2), 24–31.