

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN KASTI SISWA SDN HEULEUT I MAJALENGKA
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Heuleut I Majalengka)



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Oleh :
Zaki Adib Al Khairi
2100085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2025**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN KASTI SISWA SDN HEULEUT I MAJALENGKA

Oleh :
Zaki Adib Al Khairi
2100085

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pendidikan Jasmani

© Zaki Adib Al Khairi
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ZAKI ADIB AL KHAIRI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN KASTI SISWA SDN HEULEUT I MAJALENGKA

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Dosen Pembimbing I :



Drs. Encep Sudirjo, S.Pd, M.Pd

NIP.196203171987031004

Dosen Pembimbing II :



Dr. Adang Sudrazat, MSI.

NIP. 196108091992031004

Mengetahui,

Kaprodi S1 PGSD Pendidikan Jasmani UPI Kampus Sumedang



Dr. Tedi Supriyadi, S.H.I., M.Ag.

NIP. 198209112015041003

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

ZAKI ADIB AL KHAIRI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN KASTI SISWA SDN HEULEUT I MAJALENGKA

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Indra Safari, M.Pd.
NIP. 19770902208011016

Penguji II



Drs. Encep Sudirjo, M.Pd
NIP.196203171987031004

Penguji III



Dr. Rizal Ahmad Fauzi, M.Pd.
NIPT. 920171219900713101

Mengetahui

Ketua Progam Studi PGSD Pendidikan Jasmani Kampus Sumedang



Dr.Tedi Supriyadi, S.H.I., M.Ag.
NIP. 198209112015041003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zaki Adib Al Khairi

NIM : 2100085

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul Karya : Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Kasti Siswa SDN Heuleut I Majalengka

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 16 Mei 2025



Zaki Adib Al Khairi

NIM. 2100085

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Kasti Siswa SDN Heuleut I Majalengka” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi PGSD Pendidikan Jasmani UPI kampus daerah Sumedang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat kesehatan, dan kesempurnaan hidup bagi saya dari alam hingga saya di dunia sampai saat ini saya mampu menyelesaikan skripsi dengan rahmatmu yang tak terhingga.
2. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Tedi Supriyadi, S.H.I., M.Ag. selaku Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani yang telah memberikan izin penelitian dan SK.
4. Bapak Drs. H. Encep Sudirjo, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing serta dengan sabar dan ikhlas memberikan arahan, petunjuk serta koreksi yang begitu bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa beliau mungkin penelitian ini tidak akan selesai tepat pada waktunya.
5. Bapak Dr. Adang Sudrazat, MSI. selaku dosen pembimbing II atas segala lelahnya yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing serta dengan sabar dan ikhlas memberikan arahan, petunjuk serta koreksi yang begitu bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa beliau mungkin penelitian ini tidak akan selesai tepat pada waktunya.

6. Seluruh dosen di Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Jasmani UPI Kampus Sumedang yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa kuliah.
7. Seluruh staf akademik, tata usaha dan perpustakaan yang telah melayani saya selama kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
8. Kepala sekolah SDN Heuleut I Majalengka, Bapak H. Endang Suheryanto, S.Pd., M.Pd. terimakasih telah mengizinkan penulis melakukan penelitian disekolah.
9. Guru olahraga SDN Heuleut I Majalengka, Bapak Asep Ganda Priatna, S.Pd. terimakasih telah membantu jalannya penelitian yang saya lakukan disekolah.
10. Untuk orang tua saya tercinta, Ibu Emi Waryati dan Bapak Dana Rusdana yang telah mencurahkan segenap doa dan perhatiannya serta dorongan moral dan materil serta untuk semua pengorbanan dan seluruh luapan kasih sayang dan cinta yang tak sanggup penulis balas. Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik bagi saya yang tidak akan pernah tergantikan oleh siapapun dan kapanpun. Sehat selalu ibu dan bapak, sampai bisa menyaksikan anak-anak nya sukses dimasa depan.
11. Untuk kedua kakak perempuan saya, Hani Hasya Rizqiani dan Rifa Fauziyyah. Terimakasih atas suport dan dukungan nya kepada saya, kasih sayang dan cinta yang selalu mengiringi kemanapun penulis melangkah.
12. Rekan seperjuangan saya Rivaldy Adiska Susanto, Noufal Akmal Fadhillah, Muhammad Imdadurrohman, Fiqri Al Ayubi, Ian Faturrahman, Risalah Samudra, Restu Dwi Firmansyah, Muhamad Rizkun yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, berdiskusi, dan saling mendukung selama proses perkuliahan dan penelitian ini berlangsung.

13. Untuk kakak tingkat dan adik tingkat yang sudah memberikan support dan masukan, serta membantu dalam penyusunan skripsi ini, terimakasih banyak.
14. Keluarga besar Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani angkatan 2021, terimakasih atas kebersamaan, dan kekompakkannya. Sehat selalu kawan-kawan.
15. Untuk semua pihak yang telah membantu dan memberikan bantuan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih banyak.
16. Tidak lupa terimakasih kepada diriku sendiri yang telah melewati segala rintangan yang ada, terimakasih sudah berjuang selama ini dengan penuh maksimal. Tetap menjadi pribadi yang baik kepada sesama dan berguna bagi sekitar. Jangan pernah menyerah dan terus meng upgrade diri menjadi lebih baik lagi.

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN KASTI SISWA SDN HEULEUT I MAJALENGKA

Oleh
Zaki Adib Al Khairi
2100085

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* di SDN Heuleut I Majalengka. Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam bermain kasti yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan serta pendekatan yang belum terfokus pada pemahaman permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian berdasarkan model *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 90% tingkat keterampilan bermain kasti siswa. Pengumpulan data dilakukan pada tahap pemantauan dan evaluasi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru. Kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 37,1% atau 10 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 70,3% atau 19 siswa. Sementara itu, pada siklus III, ketuntasan mencapai 92,6% atau sebanyak 25 siswa telah mencapai ketuntasan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Kata Kunci : *Teaching Games for Understanding, keterampilan bermain, permainan kasti, pembelajaran pendidikan jasmani.*

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) LEARNING MODEL ON KASTI PLAYING SKILLS OF STUDENTS AT SDN HEULEUT I MAJALENGKA

By
Zaki Adib Al Khairi
2100085

This study aims to improve students' rounders playing skills through the application of the *Teaching Games for Understanding* (TGFU) learning model at SDN Heuleut I Majalengka. The study involved 27 fifth-grade students of SDN Heuleut I Majalengka, consisting of 17 male students and 10 female students. The background of this study is the low ability of students in playing rounders, which is caused by the lack of variety in learning models used and an approach that has not yet focused on understanding the game. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with a research design based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, action implementation, observation, and evaluation. The study was conducted in three cycles. The success indicator in this study was set at 90% proficiency in students' rounders playing skills. Data collection was carried out during the monitoring and evaluation phases using student activity observation sheets and teacher activity sheets. The data were then analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the study in the first cycle showed a success rate of 37.1% or 10 students who achieved proficiency. In the second cycle, the success rate increased to 70.3% or 19 students. Meanwhile, in the third cycle, proficiency reached 92.6% or 25 students who achieved success. It can be concluded that the implementation of the *Teaching Games for Understanding* (TGFU) learning model is effective in improving elementary school students' rounders playing skills. This study is also expected to serve as a reference for teachers in selecting appropriate learning models to achieve optimal learning objectives.

Keywords : *Teaching Games for Understanding, playing skills, rounders game, physical education learning.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Model Pembelajaran	7
2.1.2 Keterampilan Siswa Dalam Permainan	8
2.1.3 Permainan Kasti.....	8
2.1.4 Teknik Dasar Bermain Kasti.....	8
2.1.5 <i>Teaching Games for Understanding</i>	12
2.2 Penelitian Relevan.....	13
2.3 Kerangka Berpikir	14
2.4 Hipotesis.....	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Desain Penelitian.....	20
3.3 Subjek Penelitian.....	20
3.4 Instrumen Penelitian.....	21
3.4.1 IPKG 1	21
3.4.2 IPKG 2	23
3.4.3 Instrumen Keterampilan Bermain Kasti	25
3.4.4 Lembar Aktivitas Siswa	27
3.5 Prosedur Penelitian.....	28
3.5.1. Perencanaan Tindakan	28
3.5.2 Pelaksanaan Tindakan.....	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Temuan Penelitian.....	33
4.2 Pra Siklus.....	33
4.2.1 Hasil Data Awal Tes Keterampilan Bermain Kasti	34
4.3 Siklus I.....	35
4.3.1 Paparan Data Perencanaan Siklus I	35
4.3.2 Paparan Data Pelaksanaan Siklus I.....	36
4.3.3 Paparan Hasil Data Siklus I	37
4.3.4 Analisis Tindakan Siklus I.....	43
4.3.5 Refleksi Tindakan Siklus I.....	43
4.4 Siklus II	44
4.4.1 Paparan Data Perencanaan Siklus II	44
4.4.2 Paparan Data Pelaksanaan Siklus II.....	45
4.4.3 Paparan Hasil Data Siklus II.....	46
4.4.4 Analisis Tindakan Siklus II.....	51
4.4.5 Refleksi Tindakan Siklus II	51
4.5 Siklus III	52
4.5.1 Paparan Data Perencanaan Siklus III.....	52

4.5.2 Paparan Data Pelaksanaan Siklus III	53
4.5.3 Paparan Hasil Data Siklus III.....	55
4.5.4 Analisis Tindakan Siklus III	59
4.5.5 Refleksi Tindakan Siklus III	60
4.6 Pembahasan Penelitian.....	60
4.6.1 Pembahasan Perencanaan	60
4.6.2 Pembahasan Pelaksanaan.....	62
4.6.3 Pembahasan Aktivitas Siswa	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Implikasi	68
5.3 Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Lembar IPKG 1	22
Tabel 3 2 Lembar IPKG 2	24
Tabel 3 3 Instrumen Keterampilan Bermain Kasti	26
Tabel 3 4 Lembar Aktivitas Siswa	27
Tabel 3 5 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	29
Tabel 4 1 Hasil Data Awal Tes Keterampilan Bermain Kasti	34
Tabel 4 2 Hasil Data IPKG I Siklus I	39
Tabel 4 3 Hasil Data IPKG II Siklus I	41
Tabel 4 4 Hasil Data Awal Tes Keterampilan Bermain Kasti Siklus 1	42
Tabel 4 5 Hasil Data IPKG I Siklus 2	47
Tabel 4 6 Hasil Data IPKG II Siklus 2	49
Tabel 4 7 Hasil Data Keterampilan Bermain Siswa Siklus 2	50
Tabel 4 8 Hasil Data IPKG I Siklus 3	56
Tabel 4 9 Hasil Data IPKG II Siklus 3	57
Tabel 4 10 Hasil Keterampilan Bermain Kasti Siswa Pada Siklus 3	58
Tabel 4 11 Perbandingan Perolehan Hasil Tes Keterampilan Bermain Kasti Pada Setiap Siklus	64
Tabel 4 12 Perbandingan Hasil Tes Awal Dengan Hasil	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Lemparan Melambung	9
Gambar 2 2 Lemparan Mendatar	9
Gambar 2 3 Lemparan Menyusur	9
Gambar 2 4 Menangkap Bola Melambung	10
Gambar 2 5 Menangkap Bola Mendatar	10
Gambar 2 6 Menangkap Bola Menyusur Tanah	11
Gambar 2 7 Pukulan Lurus dan Menyamping	11
Gambar 2 8 Pegangan Tongkat	12
Gambar 2 9 Skema Kerangka Berpikir	17
Gambar 3 1 Alur Penelitian	20
Gambar 4 1 Diagram Penilaian IPKG 1 & IPKG 2	63
Gambar 4 2 Grafik Hasil Keterampilan Bermain Kasti	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembgimbing.....	74
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	75
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	76
Lampiran 4 Lembar Monitoring Bimbingan.....	77
Lampiran 5 Dokumentasi Pra-Siklus	78
Lampiran 6 Dokumentasi Siklus I.....	79
Lampiran 7 Dokumentasi Siklus II	80
Lampiran 8 Dokumentasi Siklus III	81
Lampiran 9 Hasil Tes Keterampilan Bermain Kasti Pra-Siklus	82
Lampiran 10 Hasil Tes Keterampilan Bermain Kasti Siklus I.....	83
Lampiran 11 Hasil Tes Keterampilan Bermain Kasti Siklus II	84
Lampiran 12 Hasil Tes Keterampilan Bermain Kasti Siklus III	85
Lampiran 13 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I	86
Lampiran 14 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II.....	87
Lampiran 15 Lembar Aktivitas Siswa Siklus III.....	88
Lampiran 16 Catatan Lapangan Siklus I.....	89
Lampiran 17 Catatan Lapangan Siklus II.....	90
Lampiran 18 Catatan Lapangan Siklus III	91
Lampiran 19 IPKG 1&2 Siklus I	92
Lampiran 20 IPKG 1&2 Siklus II	93
Lampiran 21 IPKG 1&2 Siklus III.....	94
Lampiran 22 Bukti Submit Artikel	95
Lampiran 23 Bukti Publish Artikel	96
Lampiran 24 Bukti Korespondensi Artikel	97
Lampiran 25 Bukti Pembayaran Artikel	98
Lampiran 26 LOA Artikel.....	99
Lampiran 27 Artikel.....	100

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Arias-Estero, J., & Castejón, F. (2014). Using instruments for tactical assessment in physical education and extra-curricular sports. *European Physical Education Review*, 20(4), 525–535. <https://doi.org/10.1177/1356336X14539214>
- 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). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Erita, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran*, 1–6.
- García-López, L. M., Gutiérrez, D., Sánchez-Mora, D., & Harvey, S. (2019). Teachers' use of teaching games for understanding in Central Spain. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(5), 463–477. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1628931>
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student's Motivation in Physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>
- Institut, S., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Kapti, J., & Winarno, M. E. (2022). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(3), 258–267. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p258-267>
- Model, P., Terbaru, P., Games, T., & Understanding, F. (2022). *Journal Berkarya*, 4, 22–29.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Pendekatan, P., Dalam, T., & Bola, P. (2019). *JUARA : Jurnal Olahraga*. 4(2).
- Pertiwi, T. S., Sutisyana, A., & Sihombing, S. (2017). Pelaksanaan Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sd/Min Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 1(1), 54–58. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3378>
- 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*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Riyanto, P. (2017). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Umum (General Motor Ability). *Journal Sport Area*, 2(1), 53. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(1\).593](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(1).593)
- Smith, L., Harvey, S., Savory, L., Fairclough, S., Kozub, S., & Kerr, C. (2015). Physical activity levels and motivational responses of boys and girls: A comparison of direct instruction and tactical games models of games teaching in physical education. *European Physical Education Review*, 21(1), 93–113. <https://doi.org/10.1177/1356336X14555293>
- Street, M., Wt, L., Raya, I., & Jasmani, P. (2013). *Tiga kelompok pandangan guru , pengalaman belajar , dan Pemahaman tentang permainan mengajar*.
- Supriadi, D. (2019). Implementasi Model Teaching Game for Understanding terhadap Keterampilan Bermain dalam Strike and Fielding Games. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 270–275. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.14998>
- Syaiful Hakim. (2022). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wang, L., & Ha, A. S. (2013). Three groups of teachers' views, learning experiences, and understandings of teaching games for understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(3), 336–350.

<https://doi.org/10.1080/17408989.2012.666789>

- Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudirjo, E. (2016). Model pembelajaran inovatif berbasis konsep sekolah ramah anak. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pizarro, A. P., González, R., Álvarez, F. V., & Arias, A. G. (2021). Combining Physical Education and unstructured practice during school recess to improve the students' decision-making and execution.
- Almanshur, F., & Ghony, D. (2016). Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2013). Jigsaw cooperative learning: A viable teaching-learning strategy?
- Setyosari, Y. (2010). Pengaruh pembelajaran kooperatif model TGT (Team Game Tournament) berbantuan media pembelajaran pada materi pokok alkana, alkena, dan alkuna terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Gondang Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2008/2009
- Fazri, R. N., & Mustadi, A. (2020, September). Learning Cycle 5E: an Attempt to Improve Creative Thinking Skills' Pre-service Primary School Teachers An Classroom Action Research. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education* (pp. 1-9).
- Rizki, A., Ilmi, M., Junaidi, A., Yusnanto, T., Kase, E. B. S., Safar, M., & Sari, M. N. (2024). Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 782-789.
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534-546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7il.25763>.