

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU)* DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII – G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG  
(*PENELITIAN TINDAKAN KELAS*)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh  
Syalsa Aliyyuani Kautsar  
NIM. 1404318**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2018**

=====

**IMPLEMENTASI MODEL *TEACHING GAME for UNDERSTANDING*  
DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN  
JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DI KELAS VIII – G SMP NEGERI 21  
KOTA BANDUNG  
(*Penelitian Tindakan Kelas*)**

Oleh  
Syalsa Aliyyuani Kautsar

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

© Syalsa Aliyyuani Kautsar 2018  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2018

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari  
penulis.

## **LEMBAR PENGESAHAN**

**SYALSA ALIYUANI KAUTSAR**  
**1404318**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING***  
***GAME for UNDERSTANDING(TGfU)* DALAM AKTIVITAS**  
**PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH**  
**WAKTU AKTIF BELAJAR KELAS VIII SMP NEGERI 21**  
**KOTA BANDUNG**  
***(Penelitian Tindakan Kelas)***

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing :**

**Pembimbing**

**Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd**  
**NIP. 19650614 199001 1001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan**  
**Rekreasi**

**Dr. Yudy Hendravana, M.Kes. AIFO**  
**19620718 198803 1004**

## **ABSTRAK**

**Syalsa Aliyyuani Kautsar NIM. 1404318 Skripsi: Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* Dalam Aktivitas Permainan Invasi Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB): Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Bandung. Skripsi ini Dibimbing Oleh Pembimbing Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi. Untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa peneliti menerapkan: modifikasi permainan (bolabasket dan futsal).

Metode yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 21 Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, 8 siswa putra dan 19 siswa putri.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Assesment Performance Instrument (GPAI)* dan observasi jumlah waktu aktif belajar (JWAB).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah waktu aktif belajar siswa dari siklus pertama 44% untuk permainan futsal dan 52% untuk permainan bolabasket, meningkat di siklus kedua menjadi 55,6% untuk permainan futsal dan 59% untuk permainan

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU)* DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

bolabasket. Dengan meningkatnya jumlah waktu aktif belajar siswa keterampilan bermain siswa juga ikut meningkat dari 49,2 menjadi 50,32 untuk permainan futsal, dan 50,13 menjadi 51,35 untuk permainan bolabasket. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa adanya peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi.

Kata kunci: *Teaching Game for Understanding*, Jumlah Waktu Aktif Belajar, Aktivitas Permainan Invasi.

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to know increase the amount of time actively learning student in invasion game activity learning. To increase the amount of time actively learning researcher apply game modification of basketball and futsal. This research uses classroom action research method (PTK) model. The subject of this research are the student of SMP Negeri 21 Bandung which amount to 27 people. Instruments used are Game Performance Assesment Instrument and observer sheets of amount of time actively learning. The results showed that the amount of time actively learning from first cycle of futsal is 44% to 55,6% in second cycle, and 52% in first cycle to 59% in second cycle of basketball activity. With the increase of the amount of time actively learning the student's skill also increase from 49,2 to 50,32 for futsal activity and 50,13 to 51,35 for basketball activity. Based on the reasult of processing and data analyse, it is known that there are increasing of the amount of time actively learning in invasion game activity learning.*

Syalsa Alityyuni Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

Keyword: Teaching Game for Understanding, Amount of Time  
Actively Learning, Invasion Game Activity

## DAFTAR ISI

|                                  |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| ABSTRAK.....                     | 4                                   |
| KATA PENGANTAR .....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| UCAPAN TERIMAKASIH.....          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| DAFTAR TABEL.....                | 10                                  |
| DAFTAR GAMBAR.....               | 12                                  |
| BAB I.....                       | 1                                   |
| PENDAHULUAN .....                | 1                                   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.2 Rumusan Masalah .....        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1.3 Tujuan Penelitian .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB II.....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN<br>HIPOTESIS TINDAKAN .....                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1 Kajian Teori .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2 Model Pembelajaran .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2.1 Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2.2 Karakteristik dan Fungsi Model Pembelajaran                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2.3 Model Pembelajaran TGFU ( <i>Teaching Game for<br/>Understanding</i> ) ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2.4 Prinsip-prinsip Pedagogi Teaching Game for<br>Understanding .....            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.3 Hakikat Aktivitas Permainan  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.4 Hakikat Permainan Invasi ..  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.5 Hakikat Jumlah Waktu Aktif Belajar   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.5 Keterkaitan Jumlah Waktu Aktif Belajar dalam<br>Pendidikan Jasmani.....        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.6 Hakikat Penelitian Tindakan Kelas  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.6.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.6.2 Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING  
(TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH  
WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 2.1.7 Karakteristik Siswa SMP ...                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2 Kerangka Berpikir.....                                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.3 Hipotesis Tindakan .....                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB III .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| METODE PENELITIAN.....                                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.1 Tujuan Operasional Penelitian                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.3 Waktu Penelitian .....                                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4 Fokus Penelitian.....                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.5 Metode Penelitian .....                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.6 Desain Penelitian .....                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.7 Langkah – Langkah Penelitian                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.8 Instrumen Penelitian .....                             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB IV .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1 Deskripsi Latar Penelitian.....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.2 Tindakan Penelitian .....                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.2.1 Siklus 1.....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.2.2 Pelaksanaan Tindakan I Siklus 1                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.2.2.1 Pelaksanaan Tindakan I Siklus I (Permainan Futsal) | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

Syalsa Alityyuni Kautsar, 2020

*IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)*

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



- 4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan I Siklus I (Permainan Bolabasket) .....**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.3 Refleksi Tindakan I Siklus I**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.4 Pelaksanaan Tindakan II Siklus I**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.4.1 Pelaksanaan Tindakan II Siklus I (Futsal)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.4.2 Pelaksanaan Tindakan II Siklus II (Bolabasket)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.5 Refleksi Tindakan II Siklus I**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.6 Observasi dan Evaluasi Siklus I**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.7 Refleksi dan Perencanaan Ulang**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.8 Siklus 2.....**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.9 Pelaksanaan Tindakan I Siklus II**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.9.1 Pelaksanaan Tindakan I Siklus II (Futsal)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.9.2 Pelaksanaan Tindakan I Siklus II (Bolabasket)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.9.3 Refleksi Tindakan I Siklus II**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10 Pelaksanaan Tindakan II Siklus II**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.1 Pelaksanaan Tindakan II Siklus II (Futsal)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.2 Pelaksanaan Tindakan II Siklus II (Bolabasket)**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.3 Refleksi Tindakan II Siklus II**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.4 Kesimpulan Pelaksanaan Tindakan II Siklus II**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.5 Hasil Belajar Siklus 2....**Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.10.6 Refleksi .....**Error! Bookmark not defined.**

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 4.3 Pembahasan.....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.3.1 Penerapan atau Pengaruh Model Pembelajaran<br><i>Teaching Game for Understanding</i> | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.3.2 Deskripsi Hasil Waktu Aktif Belajar Siswa  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.3.3 Deskripsi Hasil Tes Performa Keterampilan Bermain                                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.3.4 Deskripsi Perasaan Peneliti Ketika Mengajar  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.3.5 Deskripsi Catatan Lapangan   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.4 Kelemahan Penelitian .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB V .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 5.2 Saran .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 13                                  |

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan dan Garis – Garis Besar Kegiatan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Hasil Skor Performa Aktifitas Permainan Futsal Pada Siklus I .....**Error! Bookmark not defined.**

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| Tabel 4.2 Hasil Skor Tes Performa Aktivitas Permainan Bolabasket.....                         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.3 Hasil Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Pada Siklus I.....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.4 Hasil Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Pada Siklus I.....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.5 Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Pada Siklus I.....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.6 Skor Hasil Tes Performa Aktivitas Permainan Futsal.....                             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.7 Skor Hasil Tes Performa Aktivitas Permainan Bolabasket.....                         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.8 Hasil Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Permainan Futsal Pada Siklus II .....    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.9 Hasil Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Permainan Bolabasket Pada Siklus II..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.10 Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Pada Siklus 2.....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.11 Skor Tes Performa Keterampilan Bermain Futsal di Tiap Siklusnya .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.12 Skor Tes Performa Keterampilan Bermain Bolabasket di Tiap Siklusnya.....           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.13 Hasil Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Futsal di Tiap Siklusnya.....           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4.14 Hasil Observasi Jumlah waktu aktif Belajar Bolabasket di Tiap Siklusnya.....       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (TGfU) .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.1 Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK,**Error! Bookmark not defined.**

## ABSTRAK

**Syalsa Aliyyuani Kautsar NIM. 1404318 Skripsi: Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* Dalam Aktivitas Permainan Invasi Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB): Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Bandung. Skripsi ini Dibimbing Oleh Pembimbing Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi. Untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa peneliti menerapkan: modifikasi permainan (bolabasket dan futsal).

Metode yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 21 Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, 8 siswa putra dan 19 siswa putri.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Assesment Performance Instrument (GPAI)* dan observasi jumlah waktu aktif belajar (JWAB).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah waktu aktif belajar siswa dari siklus pertama 44% untuk permainan futsal dan 52% untuk permainan bolabasket, meningkat di siklus kedua menjadi 55,6% untuk permainan futsal dan 59% untuk permainan bolabasket. Dengan meningkatnya jumlah waktu aktif belajar siswa keterampilan bermain siswa juga ikut meningkat dari 49,2 menjadi 50,32 untuk permainan futsal, dan 50,13 menjadi 51,35 untuk permainan bolabasket. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa adanya peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi.

Kata kunci: *Teaching Game for Understanding*, Jumlah Waktu Aktif Belajar, Aktivitas Permainan Invasi.

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU)* DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

## **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to know increase the amount of time actively learning student in invasion game activity learning. To increase the amount of time actively learning researcher apply game modification of basketball and futsal. This research uses classroom action research method (PTK) model. The subject of this research are the student of SMP Negeri 21 Bandung which amount to 27 people. Instruments used are Game Performance Assesment Instrument and observer sheets of amount of time actively learning. The results showed that the amount of time actively learning from first cycle of futsal is 44% to 55,6% in second cycle, and 52% in first cycle to 59% in second cycle of basketball activity. With the increase of the amount of time actively learning the student's skill also increase from 49,2 to 50,32 for futsal activity and 50,13 to 51,35 for basketball activity. Based on the reasult of processing and data analyse, it is known that there are increasing of the amount of time actively learning in invasion game activity learning.*

**Keyword:** Teaching Game for Understanding, Amount of Time Actively Learning, Invasion Game Activity

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Abuljabar, Bambang. (2011). *Pedagogi Olahraga*. Bandung. FPOK UPI
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajardi Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 155.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Tambak Kusuma.
- Herre, Dietrich 1982. *Principle Of Sport Training*. Berlin: Sportverlag
- Imam, Muis Sad. 2004. *Pendidikan Pastisipatif, menimbang konsep Fitrah dan Progressivisme John Dew*. Jogjakarta: msafaria insaani press.
- Juliantine, Tite. 2013. *Model-Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

- Metzler W. Michael. 2000. *Intructional Model For Physical Education*. Massachusetts: Allyn and Bacon Co.
- Riduwan, dan Engkos Achmad Kuncoro. 2008. *Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung : Alfabeta.
- Schmidt, R. A, 199, *Motor Control an Ferformance: from Principles to Practice*. Human Kinetics Publishers, Ltd., USA.
- Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Penerbit CV Alfabeta, Bandung.
- Suherman, Adang. 2009. *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Wali Artika
- Supardi, dan Suhardjono. 2013. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: ANDI Offset
- Mahendra, Agus. 2015. *Buku Ajar Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Wali Artika.
- Subroto, Toto. 2016. *Didaktik Metodik Pembelajaran Cabang Olahraga Permainan*. Bandung: Bintang Wali Artika.
- Subroto, Suherman dan Carsiwan. 2015. *Teori Bermain*. FPOK – UPI.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kulaitatif, Kuantitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3.

Syalsa Alityyuni Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang  
*Sistem Keolahragaan Nasional* (UU-SKN) Pasal 1 Ayat 11.

**Sumber Internet:**

<http://sertifikasiindonesia.blogspot.com/2012/karakteristik-mata-pelajaran-penjas.html>.

<http://magisterolahragaunlam.blogspot.com/2016/04/model-pendekatan-tgfu-dalam-pbm->

<https://agustsarengat.blogspot.com/2012/03/pendidikan-jasmani.html>

**Sumber Jurnal :**

Januar Pratama Nababan (2015). Tentang *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Motivasi dan Kebugaran Jasmani Dalam Pembelajaran Sepakbola.*

Dani Setiawan (2014). Tentang *Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).*

Caly Setiawan dan Soni Nopembri. Tentang *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani), Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.*

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

Taufik Hidayat Firdaus. Tentang Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) Siswa Dalam Pembelajaran Futsal.

Muhamad Arshif Barqiyah. Tentang Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 Dan 4 Bandung.