

**MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN JASMANI: *STUDY LITERATURE***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh :  
**LISPA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA BANDUNG  
2022**

MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN JASMANI: *STUDY LITERATURE*

Oleh  
Lispa  
Universitas Pendidikan Indonesia, 2022

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

©Lispa 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan cetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LISPA

1600067

MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN  
JASMANI: *STUDY LITERATURE*

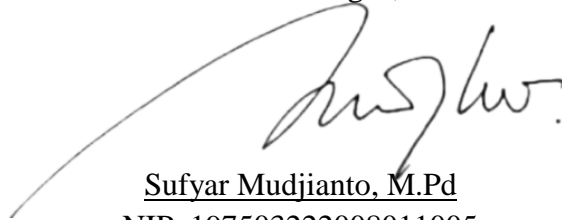
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Amung Ma'mun, M.Pd.

NIP. 196001191986031002

Pembimbing II,



Sufyar Mudjianto, M.Pd

NIP. 197503222008011005

Mengetahui:

ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Departemen Pendidikan Olahraga  
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.

NIP. 196808301999031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN JASMANI: *STUDY LITERATURE*” beserta keseluruhan isinya merupakan karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam tatanan masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi ini, atau adanya klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Lispa

NIM. 1600067

MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN  
JASMANI: STUDY LITERATURE: *STUDY LITERATURE*

Oleh :

LISPA

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**ABSTRAK**

Peningkatan kualitas pendidikan jasmani tercipta karena adanya sebuah metode atau model yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pada penelitian ini yaitu *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada pembelajaran pendidikan jasmani dan tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana perkembangan paradigma 5 (lima) tahun terakhir (2018 – 2022) mengenai *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk peningkatan kerjasama pada pendidikan jasmani. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan *literature study*. Teknik pengumpulan data menggunakan *library research*. Jenis data menggunakan tekstual atau konsep. Aspek analisis melingkupi definisi, konsep, pandangan, pemikiran dan argumentasi. Sumber data pada penelitian adalah data sekunder.

Hasil kajian *literature study* bahwa penggunaan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada dasarnya pemanfaatan teknik untuk memecah permasalahan pada proses pembelajaran dimana hasil akhir atau pencapaian pada pembelajaran yaitu siswa mampu mewujudkan jiwa kompetensi yang didasari dari persepsi, kognitif, dan respon. Lebih lanjut *Teaching Games for Understanding* (TGFU) lebih menekankan pada pemahaman gerakan daripada penguasaan gerakan, sehingga untuk memahami tugas tersebut dibutuhkan beberapa perencanaan diantaranya adalah perencanaan waktu yang tepat dan penentuan indikator keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu penerapan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih mengutamakan perkembangan motorik dan kognitif, artinya bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang paling sering dinilai yaitu berfokus pada peningkatan pengembangan *game* atau permainan, seperti aspek taktis, pengambilan keputusan, keterampilan teknis atau tingkat aktivitas fisik. Selanjutnya secara konsep dan struktur *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan kerjasama berfokus pada peran serta siswa pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: *teaching games for understanding*, *cooperative learning*, pendidikan jasmani, kerjasama

# TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING MODEL (TGFU) TO IMPROVE COOPERATION IN PHYSICAL EDUCATION: STUDY LITERATURE

By :  
LISPA

Study Program Physical Education, Health and Recreation

## ABSTRACT

Enhancement quality physical education created because existence a method or the right model for reach destination learning. Use of models on study this that is Teaching Games for Understanding (TGFU) in education physical and destination from study this that is analyze how development paradigm 5 ( five ) years ago about Teaching Games for Understanding (TGFU) for enhancement cooperation in physical education. Method used that is descriptive qualitative and studies literature. Technique data collection using library research. Type of data using textual or concept. Aspect analysis in definition, concept, view, thought and argumentation. Data source on study are secondary data.

Results study literature study that use Teaching Games for Understanding (TGFU) on basic utilization technique for break problem in the learning process where results end or achievement on learning that is student capable realize soul competence based on from perception, cognitive, and response. More carry on Teaching Games for Understanding (TGFU) more emphasize on understanding movement than mastery movement, so for understand Duty the needed a number of planning among them is planning right time and determination indicator success learning physical education.

Conclusion on study this that is application Teaching Games for Understanding (TGFU) for increase cooperation in physical education more prioritize development motor and cognitive, meaning that in learning education frequent physical rated that is focus on enhancement development games, such as aspect tactical, take decisions, skills technical or level physical activity. Next by draft and structure Teaching Games for Understanding (TGFU) for increase cooperation focus on role as well as student in the learning process.

Keywords: teaching games for understanding, cooperative learning, physical education, cooperation

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita berupa nikmat sehat lahir dan batin. Sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Salawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat, para Tabi'in dan umatnya hingga yaumul akhir. Karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang penulis susun, berjudul "MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA PADA PENDIDIKAN JASMANI: *STUDY LITERATURE*". skripsi ini merupakan salah satu syarat pokok untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada skripsi ini penulis berharap dapat memberikan kontribusi akademik, khususnya untuk penulis sendiri, dan pada umumnya para akademisi, praktisi olahraga, dan peneliti selanjutnya agar menyempurnakan kekurangan pada skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk melengkapi kekurangan dari skripsi ini.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

LISPA

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah rabbil,alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan pemilik dan pencipta semesta alam beserta isinya. Atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Salawat serta salam semoga dilimpahkan kepada junjungan kita kekasih Allah SWT, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan tabi'in hingga kepada kita selaku umatnya. Begitu banyak hambatan dalam penyusunan skripsi ini, dengan adanya bantuan, bimbingan, motivasi dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Raden Boyke Mulyana, M.pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes, AIFO. Selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga.
3. Bapak Dr. Yusuf Hidayat, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Prof. Dr. H. Amung Ma'mun, M. Pd., sebagai pembimbing I dan Bapak Sufyar Mudjiyanto, M.Pd. sebagai pembimbing II yang selalu membimbing, memberikan arahan, meluangkan waktunya dalam kesibukannya dan dorongan motivasi juga semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Seluruh Bapak, Ibu dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, bantuan, informasi, serta pengertian selama penulis menjalankan.
6. Bapak Engkos Koswara dan Ibu Titing selaku orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan, penguatan, dan doa yang secara terus menerus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
7. Asri Dewi Prasasti yang selalu memberikan dukungan dan motivasi yang selalu mengingatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Team Hockey Jawa Barat dan Kota Bandung yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.



9. Selly Amalia Florentina dan Evi Sugiharti Hartini yang selalu memberi dukungan dan motivasi, untuk menyelesaikan studi kuliah.
10. Rekan-rekan UKM Hockey UPI 2016 yang selalu menasehati dan memberikan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Rekan-rekan PJKR A 2016 yang selalu memberikan dukungan dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini, semoga selalu diberikan kebahagiaan, kemudahan, kelancaran, karunia, serta rahmat dilancarkan dalam segala urusan oleh Allah SWT.

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua orang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan berbalik kembali dan dilipatgandakan serta bernilai pahala oleh Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal‘Alamin

Bandung, Agustus 2022

Penulis

LISPA

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Struktur Organisasi Penulisan .....	8
<b>2. BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Hakikat <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGFU) Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	10
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGFU) .....	10
2.1.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGFU) .....	11
2.2 Hakekat Pembelajaran Taktis .....	17
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Taktis .....	17
2.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Taktis .....	19
2.3 Hakekat Kerjasama dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	20
2.4 Hakekat Pendidikan Jasmani .....	21
2.5 Kerangka Berpikir .....	23

<b>3. BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	25
3.2 Partisipan.....	25
3.3 Pengumpulan Data .....	26
3.4 Analisis Data .....	30
<b>4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
4.1 Temuan .....	32
4.1.1 <i>Organize</i> .....	32
4.1.2 <i>Synthesize</i> .....	41
4.1.3 <i>Identify</i> .....	44
4.2 Pembahasan Penelitian .....	45
<b>5 BAB V SIMPULAN IMPLIKASI SARAN DAN REKOMENDASI</b>	<b>47</b>
5.1 Simpulan .....	47
5.2 Implikasi .....	47
5.3 Saran .....	48
5.4 Rekomendasi .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	55

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Komponen-Komponen GPAI dalam Permainan .....	15
2.2 Rumus Kalkulasi Variabel Hasil GPAI ( <i>Games Performance Assessment Instrument</i> ) .....	16
3.1 Sumber Data Penelitian <i>Model Teaching Games for Understanding (TGFU)</i> , Kerjasama, Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	27
4.1 Pengorganisasian Artikel Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding (TGFU)</i> Terhadap Peningkatan Pada Pendidikan Jasmani .....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (TGfU) (Teaching Game for Understanding) (Sumber: Bunker & Thorpe, Rethinking Game Teaching; dalam Metzler, 2017) .....	12
2.2. Konsep Model Pembelajaran Taktik Orisinal (Griffin et al., 2005) .....	19

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Artikel Penelitian <i>Model Teaching Games for Understanding (TGFU), Kerjasama dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani</i> .....	56
2. Pengorganisasian Artikel <i>Cooperative Learning</i> .....	60
3. Pengorganisasian Artikel <i>Teaching Games for Understanding (TGFU)</i> .....	66
4. Pengorganisasian Artikel Kerjasama dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	73
5. <i>Synthesize</i> Artikel Kerjasama dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	74

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36.  
[http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG\\_ABDULJABAR/Pengertian\\_Penjas.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf)
- Aguiar, B. C. de, & Light, R. L. (2015). A challenge to the idea of an authentic version of a Game Based Approach. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance*, 6(1), 34–39.
- Akutsu, T. (2020). Changes after Suzuki: A retrospective analysis and review of contemporary issues regarding the Suzuki Method in Japan. *International Journal of Music Education*, 38(1), 18–35.  
<https://doi.org/10.1177/0255761419859628>
- Aveyard, H., & Bradbury-Jones, C. (2019). An analysis of current practices in undertaking literature reviews in nursing: Findings from a focused mapping review and synthesis. *BMC Medical Research Methodology*, 19(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.1186/s12874-019-0751-7>
- Ball, S. J. (2006). Education Policy and Social Class. In *Routledge* (1st ed.).  
Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business  
This.
- Breed, R., & Spittle, M. (2012). Developing Game Sense through Tactical Learning. *Active & Healthy*, 19(1), 19–21.
- Brooker, R., Kirk, D., Braiuka, S., & Bransgrove, A. (2000). Implementing a Game Sense Approach to Teaching Junior High School Basketball in a Naturalistic Setting. *European Physical Education Review*, 6(1), 7–26.  
<https://doi.org/10.1177/1356336X000061003>
- Butler, J. (2014). TGfU – Would you know it if you saw it? Benchmarks from the tacit knowledge of the founders. *European Physical Education Review*, 20(4), 465–488. <https://doi.org/10.1177/1356336X14534356>

- Derri, V., Emmanouilidou, K., Vassiliadou, O., Kioumourtzoglou, E., & LozaOlave, E. (2007). Academic learning time in physical education (ALT-PE): is it related to fundamental movement skill acquisition and learning? *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 3(6), 12–23. <https://doi.org/10.5232/ricyde2007.00602>
- Dharmawijaya, I. (2018). Pendekatan Taktis Dalam Pendidikan Jasmani. *Doc Player*, 61–72. <https://docplayer.info/61130665-Pendekatan-taktis-dalampendidikan-jasmani.html>
- Dupri, D., & Bambang, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gender Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Edusentris, Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v2i1.157>
- Febriani, N. S., & Budiana, D. (2017). Upaya Mengembangkan Nilai–Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dan Gatrik. *Journal of Teaching Physical Education In Elementary School*, 1(1), 33–41.
- Ginancar, A. (2018). MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEBUGARAN JASMANI SISWA SMK. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 409–419.
- Godbout, P., Brunelle, J., & Tousignant, M. (1983). Academic learning time in elementary and secondary physical education classes. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 54(1), 11–19. <https://doi.org/10.1080/02701367.1983.10605266>
- Griffin, L. L., Brooker, R., & Patton, K. (2005). Working towards legitimacy: two decades of teaching games for understanding. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 10(3), 213–223. <https://doi.org/10.1080/17408980500340703>
- Hadi, S., Tjahjono, H. K., & Palup, M. (2020). *Systematic Review: Meta Sintesis Untuk Riset Perilaku Organisasional* (D. W. P. Ranto (ed.); 1st ed., Issue March). Viva Victory Abadi.



- Hamdi, & Slamet, S. (2016). IMPLEMENTASI MODIFIKASI PEMBELAJARAN DAN SIMPLE FEEDBACK DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(19 (2)), 1–7. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas>
- Hickson, C., & Fishburne, G. (2004). What is effective physical education teaching and can it be promoted with generalist trained elementary school teachers? *AARE Annual Conference*. <http://www.aare.edu.au/04pap/hic04158.pdf>
- Ibrahim, A. at. I. (2018). Metode Penelitian. In I. Ismail (Ed.), *Gunadarma Ilmu* (1st ed., Vol. 1). Gunadarma Ilmu. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Models of Teaching*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=LCrDAwAAQBAJ>
- Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of Teaching* (5th ed.). Prentice Hall of India Private Limited.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013a). Model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. *Bandung: CV. Bintang WarliArtika*.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013b). Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bandung: FPOK UPI*.
- Khoiriah, D. S., & Yudiana, Y. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Kirk, D. (2005). Model-based teaching and assessment in physical education: The tactical games model. *Physical Education: Essential Issues*, January 2005, 128–142. <https://doi.org/10.4135/9781446215876.n7>
- Kirk, D. (2010). *Sport Coaching: Professionalisation and Practice* (1st ed.). Elsevier.

- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177–192. <https://doi.org/10.1123/jtpe.21.2.177>
- Light, R., Curry, C., & Mooney, A. (2014). Game sense as a model for delivering quality teaching in physical education. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 5(1), 67–81. <https://doi.org/10.1080/18377122.2014.868291>
- Ma'mun, A., & Saputra, Y. M. (2000). Perkembangan gerak dan belajar gerak. In *Jakarta: Depdikbud*.
- Mardiyantoro, N. (2019). Metodologi Penelitian. *Elearning FASTIKOM*, 1–18.
- McNeill, M. C., Fry, J. M., Wright, S. C., Tan, W. K. C., Tan, K. S. S., & Schempp, P. G. (2004). “In the Local Context”: Singaporean Challenges to Teaching Games on Practicum. In *Sport, Education and Society* (Vol. 9, Issue 1, pp. 3–32). <https://doi.org/10.1080/1357332042000175791>
- Memmert, D., Baker, J., & Bertsch, C. (2010). Play and practice in the development of sport-specific creativity in team ball sports. *High Ability Studies*, 21(1), 3–18. <https://doi.org/10.1080/13598139.2010.488083>
- Memmert, D., & Harvey, S. (2010). Identification of non-specific tactical tasks in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 15(3), 287–305. <https://doi.org/10.1080/17408980903273121>
- Metzler, M. W. (2016). Adapting the Academic Learning Time Instructional Model to Physical Education Teaching. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(2), 44–55. <https://doi.org/10.1123/jtpe.1.2.44>
- Metzler, M. W. (2017). Instructional models for physical education. In *Instructional models for physical education* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003081098>
- Paterson, B. L., Dubouloz, C.-J., Chevrier, J., Ashe, B., King, J., & Moldoveanu, M. (2009). Conducting Qualitative Metasynthesis Research: Insights from a Metasynthesis Project. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(3), 22–33. <https://doi.org/10.1177/160940690900800304>
- Pill, S. (2011). Teacher engagement with teaching games for understanding - game sense in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 11(2), 5–13.

- Pill, S. (2016). *Informing Game Sense pedagogy with dynamic systems theory for coaching volleyball*. November.
- Safitri, D. S., Mahendra, A., Budiman, D., Amelia, H., & Supriatna, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Penerapan Model Pendidikan Gerak Format Halang Rintang. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 33–40. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar>
- Setiawan, C., & Soni Nopembri. (1996). Teaching Games for Understanding; Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(4), 49–51. <https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10607375>
- Shute, S., Dodds, P., Placek, J. H., Rife, F., & Silverman, S. (2016). Academic Learning Time in Elementary School Movement Education: A Descriptive Analytic Study. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(2), 3–14. <https://doi.org/10.1123/jtpe.1.2.3>
- Silverman, S., Dodds, P., Placek, J., Shute, S., & Rife, F. (1984). Academic Learning Time in Elementary School Physical Education (Alt-pe) for Student Subgroups and Instructional Activity Units. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 55(4), 365–370. <https://doi.org/10.1080/02701367.1984.10608416>
- Subroto, T. (2003). Pembelajaran keterampilan dan konsep olahraga di sekolah dasar. *Jakarta: Depdiknas-Dirjen Dikdasmen-Bekerjasama Dengan Dirjen Olahraga*.
- Suherman, A. (2009). Revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani. *Bandung: CV. Bintang Warli Artika*.
- Thembelihle, G., & Timothy, G. K. (2018). Adopting Game Sense Approach To Teaching and Coaching of Sports in Zimbabwe. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 4(3), 129–140. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1214697>
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–27. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>