



Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (Tgfu) Pada Guru Penjasorkes

¹PTri Setyo Guntoro, ²Sutoro, ³Rodhi Rusdianto Hidayat
¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Indonesia
Email: hidayatrod@gmail.com¹

Abstract

Purpose of this training is to improve the pedagogic competence of physical education teachers in Jayapura city. We do through training in the Teaching Games For Understanding (TGFU) learning model. The training approach uses discourse and practicum methods (class and field). There was an increase in the knowledge and teaching skills of physical education teachers throughout the Jayapura city using the TGFU learning model. There is a significant difference between the average knowledge of participants before and after being given the training where the value of Sig. (2-tailed) < 0.05 (p value = 0.000). This value indicates that the training provided significantly affects the participants' knowledge of the Teaching Games for Understanding learning model. Through the TGFU learning model, it can increase student interest and increase the achievement of physical education learning objectives. Through the TGFU learning model, students' interest in physical education has increased again even though they have been undergoing online learning for a long time.

Keywords: TGFU; Learning; Physical Education;

Abstrak

Tujuan dari pelatihan ini ialah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru penjasorkes kota Jayapura, melalui pelatihan model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU). Pendekatan pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktikum (kelas dan lapangan). Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengajar dari guru penjasorkes se kota Jayapura menggunakan model pembelajaran TGFU. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata pengetahuan peserta sebelum dan setelah diberikan pelatihan dimana nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 (p value = 0.000). Nilai ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan secara signifikan berpengaruh terhadap pengetahuan peserta mengenai model pembelajaran Teaching Games for Understanding. Melalui model pembelajaran TGFU dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran penjasorkes. Melalui model pembelajaran TGFU, minat siswa terhadap penjasorkes kembali meningkat walaupun telah lama menjalani pembelajaran online.

Kata Kunci: TGFU; Pembelajaran; Penjasorkes;

ANALISIS SITUASI

Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah dasar hingga menengah atas. Kebijakan pembelajaran luring dengan tatap muka di sekolah kini dialihkan menjadi kelas online (Baena-Morales et al., 2021). Selama lebih dari 1 tahun mayoritas siswa sekolah telah menjalani kelas online. Siswa sekolah menengah atas merupakan kelompok siswa yang memperoleh metode kelas online dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi sekolah merupakan bagian dari mata pelajaran sekolah menengah atas (Baena-Morales et al., 2021). Pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi menurut KTSP (Depdiknas, 2006), pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bermanfaat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa, pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional, serta menyalurkan kelebihan energi (UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3 TAHUN 2005), (Albertin et al., 2018). Sedangkan menurut Badan nasional Sertifikasi Profesi,

Penjasorkes memiliki beberapa ruang lingkup yang berkaitan dengan aktivitas pengembangan tubuh dan pengembangan kesehatan. Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi secara lazim diselenggarakan menjadi dua jenis, pembelajaran teori dan praktek (Baena-Morales et al., 2021), (Budi et al., 2019a), (Nathan & Haynes, 2013). Akan tetapi menjelang

pandemi COVID -19 yang dimulai pada pertengahan Januari 2020 silam, mendorong Kementerian kebudayaan dan Pendidikan untuk menginstruksikan pelaksanaan pendidikan secara online. Melalui hal ini kegiatan pembelajaran Penjasorkes yang membutuhkan aktivitas fisik di ruang indoor dan outdoor menjadi batal terlaksana (Broek et al., 2011).

Kedepan diharapkan pandemi COVID-19 akan segera berakhir dan pembelajaran secara luring dilaksanakan kembali (Hodges, 2018). Kebiasaan baru yang akan dilaksanakan membutuhkan adaptasi pembelajaran yang baru. Bentuk pembelajaran Penjasorkes kedepan juga akan membutuhkan adaptasi yang baru. Hal utama untuk menarik minat peserta didik ialah memberikan pembelajaran yang menyenangkan, diterima dan secara langsung mencapai tujuan pembelajaran (Hodges, 2018). Oleh karenanya dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai (Hodges, 2018).

Pembelajaran Penjasorkes dapat menjadi bermakna dan menyenangkan bagi siswa ketika mereka memainkan permainan yang menghadirkan kesempatan berpartisipasi dan secara aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran Penjasorkes (Smith et al., 2015), (Budi et al., 2019a). Keterlibatan siswa dalam permainan mampu memicu siswa untuk belajar memilih keputusan yang cepat dan tepat dalam permainan (Harvey et al., 2020). Peranan guru Penjasorkes dalam pembelajaran akan lebih cenderung memberikan apresiasi bermain terhadap perkembangan kemampuan fisik siswa (Wang & Ha, 2013). Kondisi siswa yang memperoleh pengalaman bermain akan membantu siswa menjadi pembuat keputusan yang lebih baik (Arias-Estero & Castejón, 2014). Tujuan positif dari usaha ini ialah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk memainkan lebih banyak permainan dan memanen apresiasi atas keterlibatannya dalam Penjasorkes (Arias-Estero & Castejón, 2014).

Teaching Games for Understanding (TGFU) merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan dalam menjalankan pembelajaran jasmani (Wang & Ha, 2013). TGFU melakukan pendekatan yang membangun dalam Penjasorkes. Teaching Games for Understanding merupakan metode pembelajaran jasmani yang memiliki karakter menyenangkan, mudah diterima peserta didik serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan tanpa disadari oleh siswa yang ikut serta.

Berdasarkan riset yang telah dijalankan oleh Wang (2013), metode pembelajaran ini sangat membantu guru Penjasorkes dalam mengelola siswa menjadi lebih aktif dengan cara yang menyenangkan (Wang & Ha, 2013). Munculnya pendekatan TGfU sebagai salah satu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang pertama kali dikemukakan oleh Bunker dan Thorpe (García-López et al., 2019). Pendekatan TGfU adalah usaha perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah (García-López et al., 2019). Pemahaman yang baik tentang konsep dasar dan gagasan pendekatan TGfU harus dimiliki oleh para praktisi pendidikan jasmani agar penerapannya di sekolah sesuai dengan prinsip dan kebermanfaatannya (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017), (Stolz & Pill, 2014), (Wang & Ha, 2013).

Kegembiraan dan semangat aktivitas jasmani merupakan penarik minat siswa dalam mengikuti kelas Penjasorkes (Barba-Martín et al., 2020). Semakin banyak siswa yang aktif mengikuti kelas Penjasorkes, maka guru akan semakin sukses menyampaikan tujuan pembelajaran. Berdasarkan riser barbara Marten, Penjasorkes bertujuan untuk meningkatkan kebugaran tubuh siswa sehingga mampu menjalankan pembelajaran dan atau bekerja secara produktif (Barba-Martín et al., 2020).

Penjasorkes merupakan fondasi membangun suatu bangsa, sebab melalui Penjasorkes dapat meningkatkan kualitas kesehatan generasi penerus bangsa (Barba-Martín et al., 2020). Lebih lanjut, Penjasorkes berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017). Olahraga merupakan miniatur kehidupan yang menyajikan peraturan sederhana yang mampu dijalankan pemain / siswa (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017). Internalisasi nilai yang terjadi dalam permainan dilanjutkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017). Oleh karenanya, penting bagi guru memiliki keterampilan menggunakan metode pembelajaran TGFU (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017).

TGFU pada hakikatnya adalah pengembangan metode pembelajaran Penjasorkes yang dibangun berdasarkan berbagai kelemahan metode pembelajaran Penjasorkes lainnya. Riset yang dijalankan sehingga menghasilkan metode pembelajaran Penjasorkes TGFU (Roberts, 2011).. Alasan utama diciptakannya metode pembelajaran ini ialah untuk mengatasi kelemahan beberapa metode pembelajaran Penjasorkes yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Dimana Penjasorkes perlu



dilaksanakan untuk sebagai modalitas utama bagi siswa untuk dapat menjalankan pembelajaran disekolah dengan baik.

Pendidikan jasmani yang dijalankan menggunakan metode TGFU memiliki beberapa keuntungan (Roberts, 2011). Beberapa keuntungan itu diantaranya memberikan siswa kesempatan untuk langsung terlibat dalam permainan dan secara langsung memperoleh kesempatan belajar mengambil keputusan, dimana hal ini tidak terdapat dalam metode pembelajaran Penjasorkesorkes lainnya (Roberts, 2011). Perlu diketahui bahwa negara – negara yang telah mengguakan metode pembelajaran TGFU sebagai metode pembelajaran Penjasorkes negaranya (Roberts, 2011). Mengingat keuntungan yang diperoleh dengan metode pembelajaran TGFU (Arias-Estero & Castejón, 2014). Ditinjau dari segi kesehatan usia sekolah menengah pada tahun 2021, Spanyol menduduki peringkat terbaik dalam Penjasorkesorkes, disusul oleh Uni Emirat Arab dengan Sport projectnya (Hodges, 2018). Hal ini tentu dimulai dengan penerimaan Penjasorkes yang tepat ketika para atlet masih menduduki usia sekolah.

Berbagai kelebihan dan manfaat besar dari metode TGFU dalam pembelajaran Penjasorkes telah diapresiasi hasilnya berbagai negara penganut. Mengingat dari awal 2020 hingga saat ini dunia masih berada dalam kondisi pandemi COVID-19 (Baena-Morales et al., 2021). Telah banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran online. Berbagai mata pelajaran dijalankan secara daring (Baena-Morales et al., 2021).

Guru mata pelajaran telah aktif menyampaikan materi dan memberkan tugas mandiri bagi siswa. Kondisi ini telah berlangsung selama selbih dari 1 tahun berjalan (Baena-Morales et al., 2021). Akan tetapi ketika pada akhirnya guru dan siswa dipertemukan kembali pada kelas Penjasorkes. Secara pasti akan terjadi penyesuaian lebih lanjut yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Bahkan hingga saat ini belum terdapat riset yang dijalankan untuk menguji efektifitas metode pembelajaran TGFU terdapat mata pelajaran Penjasorkes (Baena-Morales et al., 2021).

Metode TGFU dalam pembelajaran Penjasorkes disusun untuk dapat digunakan oleh guru - guru Penjasorkes di seluruh dunia. masing - masing guru Penjasorkes sesungguhnya memiliki kemampuan untuk mempelajari secara mandiri buku metode pembelajaran TGFU (García-López et al., 2019). Akan tetapi melalui pelatihan intensif, transfer ilmu dapat lebih permanen diterima dan di praktekkan oleh setiap guru Penjasorkes yang mengikuti. Sehingga diharapkan setelah melaksanakan pelatihan metode pembelajaran TGFU mata pelajaran Penjasorkes, akan membawa peningkatan minat belajar Penjasorkes siswa sekolah (García-López et al., 2019).

Perlu diketahui bahwa pemuda merupakan tulang punggung negara, maka golongan usia produkti pelajar membutuhkan Penjasorkes yang bermakna. Serta, selama ini prodi Penjasorkesorkes baru saja mengetahui metode pembelajaran Penjasorkesorkes yang aktif, menyenangkan, berbasis pendekatan taktik. Pengetahuan dan keterampilan ini perlu segera dimiliki Guru Penjasorkesorkes FKIP Uncen. Pentingnya guru Penjasorkes untuk mengembangkan dan memberdayakan SDM guru Penjasorkes di Papua. Sehingga lulusan sekolah memiliki peningkatan kebugaran jasmani dan meningkat prestasi akademik.

Beranjak dari latar belakang diatas penulis menganalisa faktor - faktor pendukung perlunya dilaksanakan pelatihan mmetode TGFU dalam pembelajaran Penjasorkes setelah masa pandemi COVID-19 berakhir. Berdasarkan perbedaan kesenjangan anatara harapan dengan kondisi riil di lapangan pada latar belakang masalah di atas peneliti meletakkan pertanyaan mendasar bahwa; “bagaimana pelatihan model pembelajaran terbaru Teaching Games For Understanding (TGFU) Pada guru penjasorkes Kota Jayapura.”

SOLUSI DAN TARGET

Tuliskan semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi ialah dengan memberikan pelatihan model pembelajaran yang tergolong baru untuk guru - guru penjasorkes kota Jayapura. Metode tersebut ialah metode pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU). TGFU merupakan pendekatan pembelajaran dengan menitik beratkan pada pengambilan keputusan siswa untuk menjalankan taktik bermain sesuai dengan keterampilan dan kemampua siswa. Usaha ini secara tidak langsung akan merangkan inisiatif siswa untuk bermain sesuai dengan

keterampilan dan mengerahkan kemampuan siswa untuk menampilkan performa tanpa ada tendensi teknik, peraturan yang ketat, dan lawan yang tidak seimbang. Target daripada kegiatan pelatihan ini ialah guru penjasorkes se-kota Jayapura.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diawali dengan peneliti menyusun proposal kegiatan pelatihan. Proposal digunakan sebagai legalitas pelaksanaan kegiatan daripada kampus pelaksana. Tahap selanjutnya ialah menyusun materi pelatihan, dilanjutkan membuat surat undangan pelaksanaan kegiatan kepada guru - guru penjasorkes se-kota Jayapura. Setelah jadwal pelaksanaan ditetapkan tiba, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di lingkungan kampus FIK Uncen pada haru Jumat dan Sabtu selama 1 bulan.

Subyek kegiatan atau peserta kegiatan adalah guru penjasorkes se-kota Jayapura yang bersedia mengikuti kegiatan pelatihan model pembelajaran TGFU. Guru yang dimaksud adalah guru yang mengajar di tingkat sekolah menengah pertama. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Aula FIK Uncen, jln. Kamwolker Perumnas III Waena, Kel. Yabansai, Distrik Heram, kota Jayapura. Keterlibatan subyek dalam kegiatan ini ialah sebagai peserta dan peer bagi rekan sepelatihan.

Strategi menjalankan kegiatan bagi peserta yang berusia diatas 40 tahun atau yang masih bugar kami jalankan melalui lebih banyak kegiatan teori, sedangkan untuk peserta yang berusia dibawah 40 tahun atau yang memiliki kebugaran jasmani baik, maka lebih banyak dilibatkan untuk kegiatan praktek di lapangan. Mengingat yang kami beri pelatihan adalah bapak ibu guru yang telah berpengalaman dalam mengajar, maka kami menghadirkan seorang doktor di bidang TGFU untuk membantu menyampaikan materi dan turut mengawasi kegiatan pelatihan. Manfaat yang diperoleh setelah kegiatan berakhir ialah eningkatnya pengetahuan guru dan pelatih mengenai model pembelajaran. Serta meningkatkan keterampilan guru dan pelatih dalam menangani model pembelajaran di masa pandemik covid-19. Adapun alur kegiatan pelatihan ini akan digambarkan pada flowchart sebagai berikut;

PELAKSANAAN KEGIATAN



Gambar 1. Diagram pelaksanaan kegiatan



Gambar 2. foto pelaksanaan kegiatan pelatihan TGFU



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penerapan IPTEKS dilaksanakan secara *online* melalui link *zoom meeting* yang diikuti oleh 42 peserta terdiri dari 35 guru dan 7 pelatih yang berlangsung selama 85 menit. Kegiatan dilaksanakan dengan 3 metode yaitu ceramah, diskusi dan evaluasi. Ceramah dilaksanakan dalam penyampaian materi oleh fasilitator. Ceramah berlangsung selama 15 menit dengan bantuan materi presentasi *Power Point* (materi terlampir) yang menekankan pemahaman mengenai model pembelajaran terbaru *Teaching Games for Understanding* (TGFU).

Namun, sebelum materi dipaparkan dilakukan *pretest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara pengetahuan peserta mengenai model pembelajaran terbaru TGFU sebelum dan setelah pemberian materi. *Pre test* terdiri dari pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan peserta mengenai *Teaching Games for Understanding* yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan total skor 100.

Tahapan selanjutnya yaitu sesi diskusi, dalam tahapan ini fasilitator membuka ruang bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah dipaparkan. Selain itu, fasilitator juga memberi penguatan mengenai materi yang telah disampaikan melalui pertanyaan-pertanyaan lisan (daftar pertanyaan terlampir). *Post-test* dilaksanakan pada tahap evaluasi. Dalam tahap ini peserta diberikan waktu 5 menit untuk mengisi soal yang sama yang diberikan pada *pre-test*. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel dibawah ini. Selanjutnya, dilakukan uji SPSS dengan uji *dependent t-test* untuk menguji hipotesis:

Ha : Ada perbedaan rata-rata nilai pengetahuan peserta mengenai model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* sebelum dan setelah dilakukan penyuluhan.

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata nilai pengetahuan peserta mengenai model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* sebelum dan setelah dilakukan penyuluhan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil tes normalitas data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.105	46	.200*	.940	46	.019
post test	.113	46	.182	.927	46	.007

Hasil diatas menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. >0.005), yang artinya dapat dilakukan uji *paired t-test*. Hasilnya disajikan dalam table dibawah ini.

Tabel 2. Hasil uji *dependent t-test*

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-13.326	6.825	1.006	-15.353	-11.299	-13.243	45	.000

Tabel diatas merupakan hasil uji *dependent t-test* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata pengetahuan peserta sebelum dan setelah diberikan pelatihan dimana nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 (*p value* = 0.000). Artinya bahwa pelatihan yang diberikan secara signifikan

berpengaruh terhadap pengetahuan peserta mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Dengan demikian semua proses tahapan pengabdian telah dilaksanakan dan kegiatan ini dapat dikatakan berhasil yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan guru-guru dan pelatih Penjasorkes di SMANKOR Papua mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.

Diskusi

Sebelum wabah Covid-19 melanda, di kota Jayapura sebagian besar guru penjas menilai bahwa Penjasorkes pada hakikatnya bagian terpadu dari sistem pendidikan Indonesia. Pnjasorkes bertujuan untuk mengembangkan aspek penalaran, berfikir kritis, tindakan moral, kesehatan, keterampilan tubuh, stabilitas emosional, kebugaran jasmani, dan keterampilan sosial melalui aktivitas jasmani dan olahraga berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006;181. Kini, persepsi tersebut berubah berdasarkan pembelajaran online telah terjadi hampir diseluruh dunia selama pandemi COVID-19.

Beberapa sumber menyebutkan bahwa pembelajaran online adalah alternatif yang dapat dijalankan selama pandemi Covid-19 (Baena-Morales et al., 2021). Berdasarkan alasan keselamatan, Penjasorkes termasuk dalam mata pelajaran yang dijalankan secara online (Baena-Morales et al., 2021). Kondisi pandemi kini berangsur membaik dan Penjasorkes diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan.

Hasil pre-test dengan post-test tingkat pengetahuan guru tentang metode pembelajaran TGFU menjadi indikator keberhasilan pelatihan ini (Barba-Martín et al., 2020). Melalui pembelajaran Penjasorkes menggunakan model TGFU, guru penjasorkes yang telah menjalani pelatihan mampu membangkitkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat (Harvey et al., 2020).

Pelaksanaannya penjasorkes di kota Jayapura dimasa yang akan datang akan lebih banyak mengeksplor komponen intelektual, sosial, mental, fisik dan perilaku sosial siswa melalui metode TGFU. Dengan demikian semua proses tahapan pengabdian telah dilaksanakan dan kegiatan ini dapat dikatakan berhasil yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan guru-guru dan pelatih Penjasorkes di SMANKOR Papua mengenai model pembelajaran Teaching Games for Understanding (Harvey et al., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMANKOR Papua dapat disimpulkan bahwa, penerapan IPTEKS model pembelajaran Teaching Games for Understanding dibutuhkan oleh guru dan pelatih di SMANKOR Papua. Terdapat 46 guru penjasorkes yang terlibat dalam kegiatan ini sebagai representasi kesuksesan pelaksanaan pelatihan. Terdapat perbedaan pengetahuan guru dan pelatih model pembelajaran Teaching Games for Understanding sebelum dan setelah dilakukan edukasi dan pendampingan.

Terbukti dengan perbedan nilai pre-test dengan post-test (p value = 0.000), terdapat pengaruh pelatihan model pembelajaran dan pendampingan mengenai Teaching games for Understanding berpengaruh terhadap pengetahuan guru dan pelatih di SMANKOR Papua. Dimasa yang akan datang, model pembelajaran sejenis dimasa pandemik covid-19 baik bagi guru-guru maupun pelatih secara umum penting untuk dilakukan saat situasi pandemi berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertin, E. S., Miley, E. N., May, J., Baker, R. T., & Reordan, D. (2018). Examining the Impact of a Teaching Games for Understanding Approach on the Development of Physical Literacy Using the Passport for Life Assessment Tool. *Journal of Sport Rehabilitation*, 29, 622–627.
- 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>



- Baena-Morales, S., López-Morales, J., & García-Taibo, O. (2021). Teaching intervention in physical education during quarantine for COVID-19. *Retos*, 39(39), 388–395. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.80089>
- 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), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Broek, G. Vande, Boen, F., Claessens, M., Feys, J., & Ceux, T. (2011). Comparison of three instructional approaches to enhance tactical knowledge in volleyball among university students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(4), 375–392. <https://doi.org/10.1123/jtpe.30.4.375>
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019a). The Application of Tactical Approaches in Learning Handballs. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019b). The Application of Tactical Approaches in Learning Handballs. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>
- 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>
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*® (JPES), 20(3), 1369–1379. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.03189>
- Hodges, M. (2018). *Tactical Games Model and Its Effects on Student Physical Activity and Gameplay Performance in Secondary Physical Education Supervisors of Physical Education Coping with Overwhelming Roles View project Where Are We Sending our Student Teachers? View projec.* <https://doi.org/10.18666/TPE-2018-V75-11-7551>
- 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>
- Nathan, S., & Haynes, J. (2013). A move to an innovative games teaching model: Style e tactical (SET). *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 4(3), 287–302. <https://doi.org/10.1080/18377122.2013.836769>
- Roberts, S. J. (2011). Teaching games for understanding: The difficulties and challenges experienced by participation cricket coaches. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 16(1), 33–48. <https://doi.org/10.1080/17408980903273824>
- Smith, L., Harvey, S., Savory, L., Fairclough, S., Kozub, S., & Kerr, C. (2015). Physical activity levels and motivational responses of boys and girls. *European Physical Education Review*, 21(1), 93–113. <https://doi.org/10.1177/1356336X14555293>
- Stolz, S., & Pill, S. (2014). Teaching games and sport for understanding. *European Physical Education Review*, 20(1), 36–71. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3 TAHUN 2005, Pub. L. No. 3 (2005).
<https://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/45.pdf>

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>