

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES for UNDERSTANDING* (TGfU) PADA KETERAMPILAN PERMAINAN BOLA BASKET

Oleh

Riska JH Jundiah¹, Aref Vai¹, Kristi Agust¹, Siti Maesaroh¹

¹Universitas Riau

Email: riska.jh3754@student.unri.ac.id

Abstrak

Pendidikan memerdekakan masyarakat dari ketertinggalan dan memberi pemahaman orang tentang hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Kurikulum bebas dimulai pada tahun ajaran 2022/2023 dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup generasi berikutnya dengan memberikan kebebasan guru untuk memilih sumber daya pendidikan yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan permainan bola basket siswa kelas X di SMKN 7 Pekanbaru dievaluasi melalui pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 7 Pekanbaru yang berjumlah 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas secara signifikan meningkat dibandingkan dengan nilai kelas sebelumnya; nilai Sig. (2-tailed) < alpha (0,000 < 0,05), yang menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil observasi dan wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa pembelajaran TGfU meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa selama pembelajaran. Ini berdampak positif pada kemampuan permainan bola basket siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran TGfU telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan permainan bola basket siswa kelas X di SMKN 7 Pekanbaru.

Kata kunci: TgfU, kuantitatif, kurikulum merdeka.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara terpenting untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan masa depan bangsa (Utamy, R., Ahmad, S., & Eddy, S., 2020). Pendidikan juga membuat orang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, memerdekakan masyarakat dari ketertinggalan, dan berfungsi sebagai indikator penting dalam pembangunan manusia Indonesia. Generasi muda dididik untuk memiliki keterampilan yang dapat membawa perubahan positif (Iqbal Pambudi et al., 2019). Pendidikan merupakan perubahan sikap dan perilaku melalui instruksi dan pelatihan (Azzahra, GF, Asbari, M., & Ariani, AS, 2023).

Berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi, keberanian, dan peradaban bangsa serta

membentuk siswa yang beriman, bertakwa, beretika, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia. Pendidikan adalah usaha sadar yang sistematis dengan dasar-dasar dan prinsip-prinsip yang penting karena merupakan pilar utama pembangunan manusia dan sosial suatu negara. Kurikulum berfungsi sebagai sumber pembelajaran dan pelatihan, sehingga pendidik harus mengarahkan pembelajaran sesuai kurikulum (Zaenudin Diharjo et al., 2021). Kurikulum adalah kumpulan rencana, susunan tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Faisal et al., 2023). Kurikulum yang diubah sejak zaman kemerdekaan hingga tahun 2013 didasarkan pada perubahan yang begitu cepat di banyak bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, jelas bahwa perubahan iklim sangat dibutuhkan, sangat penting, dan bergantung pada perkembangan global. Perubahan kurikulum jelas tidak disebabkan oleh pergantian menteri; itu hanya karena pendapat masyarakat yang berkembang. Kurikulum Merdeka adalah program baru yang bertujuan untuk mengubah sistem pendidikan Indonesia untuk menciptakan generasi masa depan yang lebih baik. Kurikulum ini mengubah atau memperbarui kurikulum 2013 (Angga dkk., 2022).

Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai kurikulum yang menggabungkan berbagai pembelajaran ekstrakurikuler dan memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk memahami konsep dan memperkuat kemampuan mereka (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai sumber daya pendidikan untuk memenuhi kebutuhan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Sekolah-sekolah di Indonesia mulai menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum merdeka mengacu pada peserta didik; siswa harus belajar sendiri, tetapi peserta didik kurang memahami materi karena guru tetap berperan dalam pembelajaran. Tingkat pemahaman guru tentang penggunaan kurikulum dan standar kompetensi sangat penting (Moch Rico Al Afif, 2023). Setiap kesenjangan pendidikan harus memiliki indikator kinerja, standar kompetensi, dan kompetensi inti. Hal ketiga tersebut saling berhubungan karena dari hal ketiga tersebut kita dapat mengidentifikasi materi yang akan dipelajari dan tujuan yang ingin dicapai. Kompetensi inti adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dalam program.

Indikator kinerja dan standar kompetensi digunakan untuk mengukur prestasi akademik dan menilai penguasaan siswa terhadap mata pelajaran tertentu.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi pendidikan bersama, dan peran guru adalah salah satunya. Menurut Pasal 8 UU RI No. 14 Tahun 2005, kompetensi guru meliputi kepribadian, pedagogik, sosial, dan profesional yang akan diperoleh setelah mengikuti pendidikan profesi guru. Oleh karena itu, guru harus memiliki jiwa yang sesuai dengan isi Pasal tersebut. Akan lebih bermanfaat untuk memahami pekerjaan guru ketika berbicara tentang peran mereka sebagai karyawan. Guru profesional memiliki keahlian dalam berbagai pendekatan dan metodologi pembelajaran (Asmarika, et al., 2022). Guru adalah tenaga profesional di bidang pendidikan yang harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi untuk membantu mereka menghadapi proses belajar mengajar secara efektif.

Pembelajaran berkelanjutan dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas termasuk praktik laboratorium dan pembelajaran bersama, sedangkan pembelajaran di luar kelas termasuk olahraga, wisata alam, dan observasi. Pembelajaran di luar kelas sangat ditunggu-tunggu oleh siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk menikmati lingkungan dan pemandangan di luar kelas. Sementara kata "belajar" dan "belajar" memiliki arti yang sama, keduanya berbeda. Pembelajaran adalah proses interaktif yang dilakukan oleh guru dalam dua arah, sehingga sumber daya yang diberikan tidak hanya digunakan oleh guru (Bomantara Brierizky et al., 2020).

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara siswa dan lingkungan mereka melalui kegiatan fisik yang dilakukan secara sistematis. Karena olahraga memiliki peran strategis dalam membentuk manusia seutuhnya, pendidikan jasmani harus diajarkan di sekolah (Mustafa, 2022). Perkembangan mental, intelektual, emosional, dan sosial anak dipengaruhi oleh pendidikan jasmani. Pendidikan Jasmani adalah alat yang digunakan peserta didik untuk berkembang secara efektif dan berhasil jika lingkungan dibuat untuk memungkinkan dan mendukung aspek pertumbuhan dan perkembangan yang normal. Oleh karena itu, kondisi fisik dan mental siswa harus dipertimbangkan dan pendidikan fisik harus dilaksanakan secara efektif dan efisien (Iqbal Pambudi et al., 2019).

Pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan fisik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Melalui berbagai

kegiatan fisik, siswa belajar tentang kerja sama, sportivitas, dan disiplin diri. Selain itu, pendidikan jasmani membantu siswa memahami pentingnya kesehatan dan kebugaran tubuh, mengajarkan mereka cara menjaga kebugaran fisik melalui latihan rutin dan pola hidup sehat. Pendidikan jasmani juga berperan dalam mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental siswa, sehingga mereka dapat lebih fokus dan produktif dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, pendidikan jasmani adalah komponen integral dari kurikulum sekolah yang berkontribusi pada perkembangan holistik siswa.

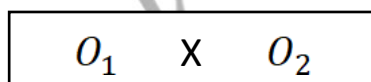
Peserta didik lebih diarahkan pada model pembelajaran yang kuat ketika pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Beberapa model pembelajaran dianggap sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan. Model pembelajaran langsung, juga dikenal sebagai pembelajaran langsung, dianggap sebagai yang terbaik untuk mengajarkan konsep dan gerak dasar karena guru memiliki kemampuan untuk membangun, mengarahkan, membimbing, dan memberikan tindakan siswa secara langsung (Izzani et al., nd). Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar yang berpasangan (Bomantara Brierizky et al., 2020). Di sekolah, permainan merupakan bagian dari pendidikan jasmani yang berpusat pada tujuan meningkatkan keterampilan gerak peserta didik. Guru pendidikan jasmani sering menghadapi masalah dalam menciptakan, mendorong, dan mengelola situasi, serta meningkatkan kemampuan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan penjelasan ini, guru pendidikan jasmani harus mampu memahami lingkungan tempat mereka mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat digunakan dalam kurikulum olahraga sekolah (Setyo Guntoro & Rusdianto Hidayat, 2022).

Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah model pembelajaran taktis yang menekankan pemahaman tentang permainan. Model ini melibatkan peserta didik dalam proses belajar untuk memperoleh kemampuan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk menguasai permainan. Metode taktis sangat efektif dan mempengaruhi minat, usaha, dan hasil belajar siswa. Metode taktis juga memungkinkan peningkatan penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan interpretasi permainan (Ali Muhammad, 2023).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian yang menggunakan pemikiran ilmiah disebut penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), karena data penelitian adalah numerik dan analisisnya menggunakan statistik, maka penelitian ini disebut kuantitatif. Lebih sering, penelitian kuantitatif ini digunakan untuk membuktikan hipotesa. Dalam penelitian kuantitatif ini, data yang digunakan termasuk hasil perhitungan, prosedur pengolahan, dan analisis yang dilakukan sesuai dengan standar tertentu. Metode penelitian kuantitatif berasal dari filosofi positivisme dan menggunakan studi populasi atau sampel tertentu. Metode ini menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dan kemudian menganalisisnya secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis bersama.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pre-Experimental Design, yang didefinisikan sebagai “jenis eksperimen yang menggunakan subjeknya secara utuh untuk diberi perlakuan atau perlakuan” (Sugiyono, 2017). Untuk mendapatkan nilai awal peserta didik, peneliti memberikan tes awal atau pretest kepada subjek penelitian sebelum penelitian dimulai. Setelah itu, peserta didik menerima perlakuan khusus yang disebut pembelajaran TGfU. Setelah perlakuan selesai, peserta didik melakukan tes akhir, yang juga disebut sebagai *post-test*, untuk mendapatkan nilai hasil akhir dari *treatment* yang mereka terima.



Gambar 1. Desain eksperimen *One Group Preetest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

- O_1 : *Pre-test* Keterampilan bermain bola basket (GPAI)
- O_2 : *Post-test* Keterampilan bermain bola basket (GPAI)
- X : Model Pembelajaran TGfU

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam permainan bola basket, penilaian *pre-tes* diperlukan, berdasarkan data yang diberikan oleh guru PJOK. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap: *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*.

a. Deskripsi Data *Pre-Test*

Tabel 1
Klasifikasi Nilai *Pre-Test*

Deskripsi nilai	Standar Penilaian	Frekuensi	%
Sangat baik	81 - 100	1	2,7
Baik	61 - 80	16	51,3
Cukup	41 -60	19	43,2
Kurang	21 - 40	1	2,7
Kurang sekali	0 - 20	0	0

Berdasarkan tabel 1, klasifikasi nilai *pre-test* di atas menunjukkan bahwa peserta didik dengan nilai tertinggi mencapai 2,70% atau 1 peserta didik dari 37 dalam kategori sangat baik, yang memiliki standar penilaian rentang nilai 81-100; kemudian, 16 peserta didik dalam kategori baik, yang memiliki nilai 37 atau sekitar 51,30% dengan rentang nilai 61-80; dan 19 peserta didik dalam kategori cukup, yang memiliki nilai 37 atau sekitar 43,20%.

b. Deskripsi Data *Post-Test*

Tabel 2
Klasifikasi Nilai *Post-Test*

Deskripsi nilai	Standar Penilaian	Frekuensi	%
Sangat baik	81 - 100	3	8,1
Baik	61 - 80	19	51,3
Cukup	41 -60	15	40,5
Kurang	21 - 40	0	0
Kurang sekali	0 - 20	0	0

Berdasarkan tabel 2, klasifikasi nilai *pos-tes* di atas menunjukkan bahwa dari 37 peserta didik yang paling tinggi memperoleh 8,10% atau 3 peserta didik dari 37 berada dalam kategori sangat baik, yang memiliki standar penilaian rentang nilai 81-100. Selanjutnya, 19 peserta didik dari 37 atau sekitar 51,30% berada dalam kategori baik, yang memiliki standar penilaian rentang nilai 61-80. Selanjutnya 15 peserta didik dari 37 atau sekitar 40,50% berada dalam kategori cukup, dan tidak ada peserta.

c. Uji Normalitas

Tabel 3
Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pre-tes keterampilan permainan bola basket	pos-tes keterampilan permainan bola basket
N		37	37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.30	10.05
	Std. Deviation	1.697	1.763
Most Extreme Differences	Absolute	.133	.130
	Positive	.110	.130
	Negative	-.133	-.110
Test Statistic		.133	.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096 ^c	.114 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas distribusi residu. Nilai signifikan *Kolmogorov-Smirnov* di atas 0,05 menunjukkan bahwa distribusi residu berdistribusi normal, tetapi nilai di bawah 0,05 menunjukkan bahwa distribusi residu berdistribusi tidak normal. Jika hasilnya tidak konsisten, penulis harus menguji metode lain.

d. Uji Hipotesis

Tabel 4
Hasil Uji Hipotesis

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-tes keterampilan permainan bola basket - pos-tes keterampilan permainan bola basket	-.757	.597	.098	-.956	-.558	-7.716	36	.000

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan permainan bola basket pada peserta didik kelas X di SMKN 7 Pekanbaru”, menurut hipotesis sebelumnya. Tabel 4 di atas menunjukkan

bahwa kolom Sig. (2-tailed) adalah kolom terakhir dari tabel Tes Sampel Berpasangan, yang menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) < alpha (0,000 < 0,05). Oleh karena itu, keputusan H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa keterampilan permainan bola basket peserta didik kelas X di SMKN 7 Pekanbaru dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap sampel meningkatkan keterampilan bermain secara signifikan. Metode TGfU menekankan pemahaman permainan dan pengambilan keputusan dalam konteks permainan nyata, yang tampaknya telah meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test, dengan nilai Sig. (2-tailed) < alpha (0,000 < 0,05), yang menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Oleh karena itu, keputusan H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU mempengaruhi kemampuan peserta didik kelas X di SMKN 7 Pekanbaru untuk bermain bola basket.

Dalam pembahasan penelitian ini, hasil yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond (1986) dalam Prayoga, AA (2013), yang menyatakan bahwa TGfU adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep permainan daripada keterampilan teknis secara terpisah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memahami strategi permainan, yang dapat meningkatkan keterampilan bermain mereka.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Apriliawan, GN (2016), yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) secara signifikan meningkatkan hasil belajar bola voli pada siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 2 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Terdapat peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata post-test sebesar 64,22 dibandingkan dengan pre-test sebesar 50,81, serta hasil uji t yang mendukung keberhasilan pendekatan ini. Pendekatan TGfU mendorong aktivitas dan pemahaman siswa mengenai strategi permainan, meningkatkan keterampilan teknis dan konseptual mereka. Hasil ini konsisten dengan

teori dan penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa TGfU efektif dalam mengajar permainan olahraga di sekolah.

Lebih lanjut, penelitian oleh Turner dan Martinek (1999) juga menemukan bahwa penggunaan TGfU dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena pendekatan ini memberikan konteks yang bermakna dan relevan bagi siswa untuk belajar dan bermain. Motivasi ini terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana peserta didik tampak sangat termotivasi untuk mengikuti semua perawatan yang diberikan selama sepuluh kali pertemuan.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa fokus pada aktivitas peserta didik dan pemahaman mereka tentang bagaimana bermain bola basket sepanjang pelajaran adalah faktor kunci yang mendorong peningkatan skor penilaian pada post-test. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungan dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan pemahaman taktis siswa. Peningkatan yang signifikan dalam hasil post-test menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga memahami permainan secara lebih mendalam, yang merupakan tujuan utama dari metode TGfU. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGfU dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengajar permainan olahraga di sekolah, khususnya dalam konteks bola basket.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang dibahas pada bab sebelumnya, yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh berdasarkan kolom terakhir dari tabel Tes *Sampel Paired T*, yaitu kolom Sig. (*2-tailed*), terlihat bahwa Sig. (*2-tailed*) < alpha ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mempengaruhi kemampuan peserta didik kelas X di SMKN 7 Pekanbaru untuk bermain bola basket.

Daftar Pustaka

- Ali Muhammad. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PJOK Melalui Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Pada Siswa Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang* (Vol. 5).
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Apriliawan, GN (2016). Pengaruh pendekatan pembelajaran teaching game for Understanding (tgfu) terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas xi mipa 1 sma n 2 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.
- Asmarika, A., Husin, A., Syukri, S., Wismanto, W., & Qanita, R. (2022). MENGASAH KEMAMPUAN SOFTSKILLS DAN HARDSKILLS CALON GURU SD/MI PADA METODE MICROTEACHING MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL MAHASISWA PGMI UMRI. HIKMAH: *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 282-300.
- Azzahra, GF, Asbari, M., & Ariani, AS (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen (JISMA)*, 2 (6), 1-7.
- Bomantara Brierizky, B., Cahyo Kartiko S-, D., Jasmani, P., Rekreasi, dan, & Ilmu Olahraga, F. (2020). *Persepsi Siswa Tentang Variasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Faisal, M., Maesaroh, S., Vai, A., & Aspa, A. P. (2023). Strengthen Students' Sense of Responsibility in Learning PJOK Through the TPSR Model. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 10(2), 105–111.
- Iqbal Pambudi, M., Winarno, M. E., Djoko Dwiyo, W., & Artikel Abstrak, I. (2019). *Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Izzani, M., Alhawa, L., Yuliyatika, H., Fauzi Dermawan, D., & Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (n.d.). *Efektivitas Direct Instruction Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Moch Rico Al Afif, M. (2023). Survei Efektifitas Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PJOK Di SMA, SMK, MA Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Prayoga, AA (2013). SIKAP MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI ANGKATAN 2009 TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK.
- Setyo Guntoro, Pt., & Rusdianto Hidayat, R. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (Tgfu) Pada Guru Penjasorkes. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA BANDUNG.

Utamy, R., Ahmad, S., & Eddy, S. (2020). Implementasi manajemen sumber daya manusia. *Jurnal Penelitian Pendidikan* , 1 (3), 225-236.

Zaenudin Diharjo, M., Teguh Hari Wiguno, L., Pendidikan Jasmani, J., dan Rekreasi, K., & Ilmu Keolahragaan, F. (2021). Pilihan Materi Pembelajaran Guru Pjok SMA dalam Memenuhi Tuntutan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. *Sport Science and Health* /, 3(3).

