

Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Pada Peserta Didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru Tahun 2023

Dinda Adila Putri¹, Khairuddin², Willadi Rasyid³, Frizki Amra⁴

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

dinda.adilaputri@gmail.com¹, khairuddin.ai@gmail.com²,

willadirasyid@fik.unp.ac.id³, frizki_amra@rocketmail.com⁴

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.11.2024.1021>

Kata Kunci : Hasil belajar, PJOK, dan TGFU

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah diduga rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PJOK melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) pada peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru yang berjumlah 33 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk peserta didik, dan penilaian hasil belajar. Penelitian ini menggunakan analisis data yang dilakukan secara kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PJOK dengan menggunakan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran PJOK untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru. Berdasarkan perolehan data hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 84. Perolehan nilai peserta didik terbukti menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran, bahwa lebih dari 94% (31 peserta didik) sudah mendapatkan nilai diatas 70 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar PJOK pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru.

Keywords : *Learning outcomes, PJOK, and TGFU*

Abstract : *The problem in this study is the allegedly low learning outcomes of grade VIII students of State Junior High School 28 Pekanbaru. The purpose of this study is to determine the improvement of PJOK learning outcomes through the teaching games for understanding (TGFU) approach in grade VIII students of State Junior High School 28 Pekanbaru. The subjects in this study are students of grade VIII of State Junior High School 28 Pekanbaru which totals 33 students. This research is a classroom action research, which is carried out*

collaboratively and participatory. The instruments used in this study are observation sheets for teachers and observation sheets for students, and assessment of learning outcomes. This study uses data analysis conducted quantitatively. The results of this study show that the PJOK learning process using the teaching games for understanding (TGFU) approach can be used as one of the PJOK learning approaches for grade VIII students of the State Junior High School 28 Pekanbaru. Based on the acquisition of student learning outcome data, an average score of 84 was obtained. The acquisition of student scores is proven to show an improvement in learning, that more than 94% (31 students) have received scores above 70 Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). This shows an increase in PJOK learning outcomes in students of State Junior High School 28 Pekanbaru.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana yang memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berilmu, berkualitas, kreatif, serta mampu menghadapi tantangan dimasa yang akan datang. Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru pada kelas VIII menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya.

Kurikulum merdeka adalah penerapan model pembelajaran yang mengedepankan keaktifan peserta didik, menjadikan pembelajaran menyenangkan, serta membebaskan peserta didik dari perasaan tertekan sehingga peserta didik dapat menunjukkan bakat dan potensi yang dimilikinya.

Kurikulum merdeka berfokus pada kreatifitas dan kebebasan berpikir peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggunakan ide pada pembelajaran, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik (Muliardi, 2023).

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan wajib ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang bahan kajiannya adalah untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan Rohani, serta dapat menumbuhkan sikap sportivitas.

(dalam Rifai et al., 2021:15) Husdarta menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Sehingga pendidikan jasmani menitik beratkan pada penilaian proses bukan hanya penilaian hasil capaian tugas gerak yang telah dilaksanakan peserta didik. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika telah menunjukkan terjadinya perubahan perilaku, yang semula tidak bisa menjadi bisa, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Usman dalam Hutauruk, 2018 : 123).

Menurunnya hasil belajar disebabkan oleh ketidaktepatan metode pembelajaran, juga bermula pada paradigma pendidikan yang selalu menggunakan model pembelajaran ceramah, tanpa diselingi.

Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik merasa jenuh atau bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru karena guru hanya memberikan materi pokok tanpa memanfaatkan permainan atau variasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Keikutsertaan peserta didik juga berpengaruh dengan hasil belajar, banyak peserta didik yang nilainya tidak sesuai dengan standart yang ditetapkan. Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yakni:

(1) peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, hal ini terlihat dari peserta didik pada saat diberi pertanyaan oleh guru, peserta didik hanya bisa menjawab sama persis apa yang dikatakan oleh guru.

(2) peserta didik kurang memiliki keberanian untuk memberikan pendapat kepada orang lain, ini dapat terlihat dari keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan guru, peserta didik sangat terbatas melontarkan pertanyaan kepada guru, dan

(3) peserta didik belum terbiasa bersaing memberikan gagasan dengan teman yang lain. Pembelajaran PJOK di SMPN 28 Pekanbaru secara keseluruhan masih menggunakan model ceramah.

Model ini masih sering digunakan oleh guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu, juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun peserta didik. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik masih banyak yang berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan pengolahan hasil belajar peserta didik maka jumlah peserta didik yang tuntas hanya sebanyak 12 dengan

presentase 36%. sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah sebanyak 21 dengan presentase 64%.

Upaya dalam mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat memperagakan proses gerak dengan benar dan baik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan yaitu TGFU.

Pembelajaran model *Teaching Games For Understanding* merupakan pembelajaran pendidikan jasmani yang berpusat pada peserta didik, dengan menekankan pada konsep dasar bermain dengan tujuan memberikan rasa antusias, kesenangan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dan penampilan bermain peserta didik.

TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Model pembelajaran TGFU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru PJOK sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan.

dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Model pembelajaran TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perubahan dan perbaikan pembelajaran PJOK di sekolah.

Pendekatan TGFU merupakan taktik permainan untuk dapat mengerti sebagai pengenalan pertama, peserta didik harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan dan pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain.

Pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) dalam pembelajaran PJOK dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 28 Pekanbaru Tahun 2023"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, yang dilakukan secara kooperatif dan partisipatif. Artinya penelitian ini tidak dilakukan sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru pendidikan jasmani.

Secara partisipatif, peneliti bersama-sama dengan kolaborator dalam melaksanakan penelitian ini demi langkah yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Apabila digambarkan siklus pada kegiatan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

(1) perencanaan atau *planning*, yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2) tindakan atau *acting*, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan kelas,

(3) pengamat atau *observing*, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat, (4) refleksi atau *reflecting*, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Langkah tersebut membentuk siklus yang dilakukan secara berulang sesuai

dengan tingkat keberhasilan penanganan masalah yang telah dipilih untuk diatasi.

Indikator keberhasilan tindakannya adalah meningkatnya hasil pembelajaran PJOK melalui pendekatan TGFU yang dapat dilihat pada perolehan rekaptulasi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 dan keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKTP yang ditentukan.

HASIL

Siklus I

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan perkembangan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK melalui model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 28 Pekanbaru.

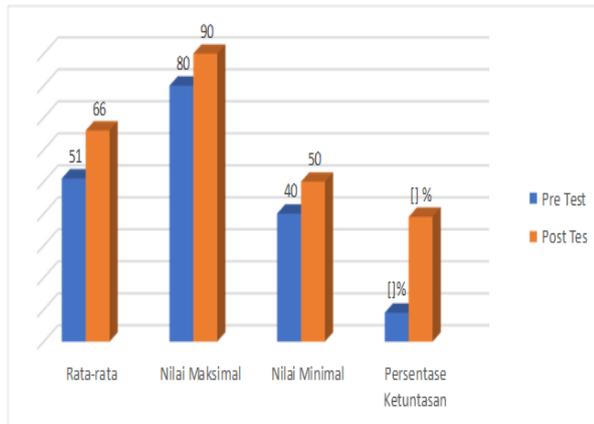


Gambar 1. Permainan Kucing dan Tikus

Sumber : Dokumentasi Penelitian

keberhasilan penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan ketercapaian setiap indikator dalam penelitian, terutama pada aspek ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada setiap siklus dapat diamati pada tabel dibawah ini.

Grafik 1. Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan Grafik 1. diatas diketahui ketuntasan belajar peserta didik pada pelaksanaan *pretest* diperoleh jumlah nilai 1710 dengan rata-rata 51, nilai tertinggi 80 dan terendah 40 dengan Tingkat ketuntasan 9%.

Dari hasil pengukuran awal peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata peserta didik memang masih belum mengetahui atau menguasai materi pelajaran yang diajarkan guru.

Setelah peserta didik mengetahui proses pembelajaran selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan, *posttest* peserta didik yang tuntas dengan jumlah 2180, dengan rata-rata 66 nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50, dengan tingkat ketuntasan 39%.

Dalam hal ini hasil belajar peserta didik sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan metode *Teaching Games For Understanding (TGFU)*.

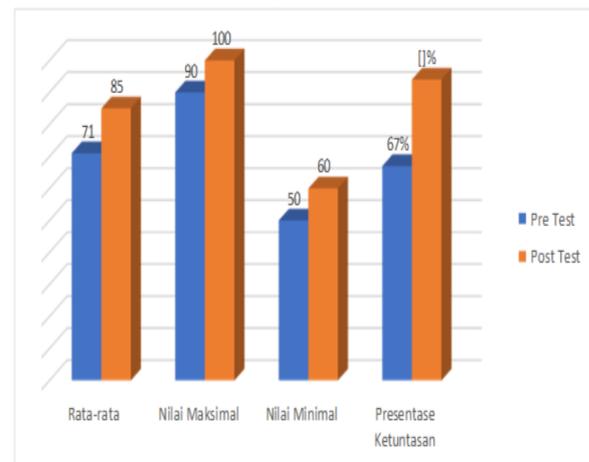
namun ketuntasan belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran mata pelajaran PJOK dengan nilai ≥ 70 mencapai 75%.

Oleh karena itu peneliti melanjutkan tahapan PTK pada siklus kedua, dikarenakan hasil pada siklus pertama peserta didik belum menunjukkan hasil belajar PJOK sesuai dengan target.

Siklus II

Grafik 2. Hasil Belajar Siklus II



Berdasarkan Grafik 2. diatas diketahui ketuntasan belajar peserta didik pada pelaksanaan *pretest* diperoleh jumlah 2330 dengan rata-rata 71 nilai tertinggi 90 dan terendah 50, dengan Tingkat ketuntasan 67%.



Gambar 2. Permainan Rebut Markas
Sumber : Dokumentasi Penelitian

Dari hasil pengukuran awal peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata peserta didik sudah mulai mengetahui atau menguasai materi yang diajarkan guru. Setelah peserta didik mengetahui proses pembelajaran siklus kedua dengan 2 kali pertemuan.

Posttest peserta didik yang tuntas dengan jumlah 2790, dengan rata-rata 85 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, dengan tingkat ketuntasan 94%. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dengan membandingkan hasil belajar PJOK pada siklus I dan II.

Sehingga dapat diketahui dalam siklus II ini hasil belajar peserta didik sudah mencapai target dan peningkatan hasil belajar PJOK dapat memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) nilai ≥ 70 mencapai 75% pada akhir siklus.

Hasil dari penelitian siklus II dapat diketahui bahwa penggunaan metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik, sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan kolaborator, maka penelitian pada siklus II dapat dihentikan.

PEMBAHASAN

1. Analisis Data Observasi

Sebelum dilaksanakan pembelajaran PJOK dengan metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 28 Pekanbaru, banyak peserta didik kurang aktif sehingga proses pembelajaran terasa membosankan.

Hal ini berakibat pada masih banyaknya peserta yang belum memahami materi sehingga pemahaman peserta didik belum mencapai kriteria yang diinginkan. Pada saat proses pembelajaran siklus I dan

siklus II ini peserta didik lebih aktif dan antusias.

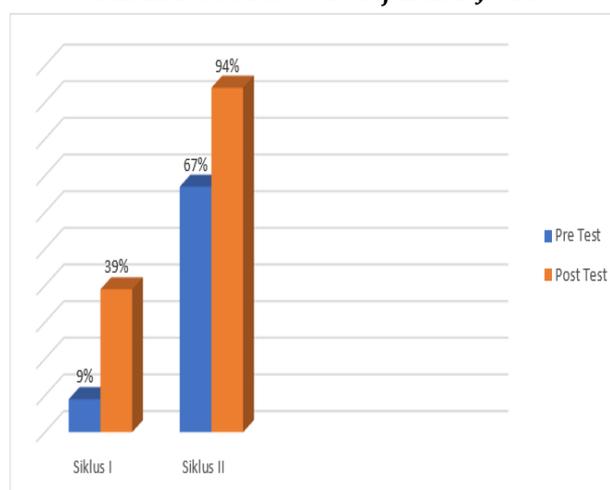
Terlihat saat di lapangan peserta didik berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami. Pada siklus I peneliti sudah menggunakan langkah-langkah metode penelitian TGFU dan pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Terlihat bahwa persentase ketuntasan skor *pretest* hanya mencapai 9% sedangkan pada *posttest* menjadi 39%. Pada siklus II peneliti juga sudah menggunakan langkah-langkah metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam pembelajaran dan lebih difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

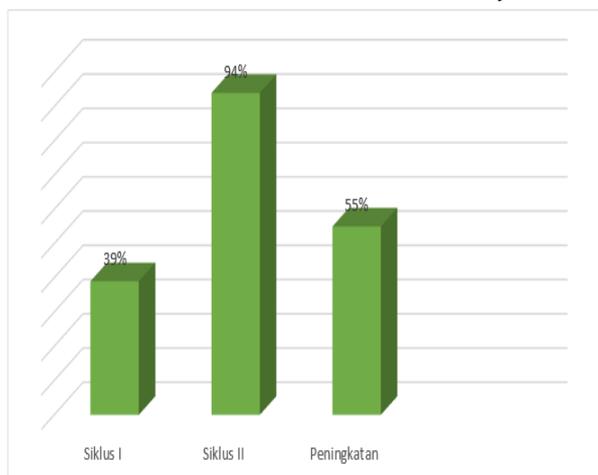
2. Hasil Belajar Siklus I dan II

hasil penelitian diperoleh dari data hasil belajar PJOK dengan menggunakan metode *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 11., grafik 7. dan grafik 8. sebagai berikut:

Grafik 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II Pada Mata Pelajaran PJOK



Grafik 4. Ketuntasan Hasil Belajar



Dari hasil penelitian, menandakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK materi kebugaran jasmani. Walaupun pada dasarnya metode *Teaching Games For Understanding* (TGfU) bukan satu-satunya metode yang dapat digunakan pada mata pelajaran PJOK.

Akan tetapi pada saat peneliti melakukan penelitian di kelas VIII SMP Negeri 28 Pekanbaru dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran PJOK. Hal tersebut juga perlu didukung dengan kemauan dari para peserta didik untuk mempelajari PJOK dengan lebih giat lagi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat mengatasi yang ada pada rumusan masalah, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Semua itu terlihat dari adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I sampai siklus II.

Peningkatan tersebut karena guru maupun peserta didik memahami bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada metode *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Pada metode *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan

kemampuan peserta didik, karena memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada peserta didik tentang proses pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tidakn kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan diperoleh Kesimpulan bahwa proses pembelajaran PJOK dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran PJOK untuk kelas VIII di SMP Negeri 28 Pekanbaru. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 28 Pekanbaru mengalami peningkatan.

Kesimpulan tersebut didukung dengan beberapa fakta hasil penelitian bahwa metode *Teaching Games For Understanding* (TGfU) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat.

Terjadi peningkatan sebesar 55% pada hasil belajar PJOK 39% di siklus I menjadi 94% di siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 69-82.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, S., Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnaldi, A., FIK-UNP, Z., & M, M. (2018). Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal MensSana*, 3(2), 16.
- Dessi Novita Sari. (2020). Tinjauan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Sain Olahraga dan Pendidikan Jasmani*, 5(2), 133-138.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hasmara, P. S. (2022). Teaching Games For Understanding Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Kedisiplinan Peserta Didik. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(1), 54-63.
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada *Education Journal*, 8(2), 121-129.
- Khairuddin, K., Masrun, M., Bakhtiar, S., &, Syahrudin, S, (2023). An analysis of the learning implementantion of physical education in junior high schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 241-253.
- Kunandar, K. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- Maherni, E., & Purnomo, E. (2017). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Padang; SUKABINA Press.
- Muliardi, M. (2023). Mengembangkan kreativitas dan karakter bangsa melalui Kurikulum Merdeka di Madrasah. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2(1), 1-12.
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86-92.
- Rifai, F., Wiyanto, A., & Kresnapati, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Teaching Games For Understanding Pada Pembelajaran Kurikulum 2013. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 2(1), 14-19.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Fajar Interpretama Offset.
- Suryobroto, A. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Wijaya, L., & Ahmad, N. (2019). Pengaruh Teaching Games For Understanding (Tgfu) Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket (Studi Peserta Didik SMP

Unggulan At-Thoyyibah Mojuduwur
Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019.
*Bravo's: Jurnal Program Studi
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan,*
7(2), 77-87.

Willadi, dkk, 2019. Modifikasi Olahraga
dan Permainan Tradisional.

Padang; Bahan Ajar

Zalfendi, Z., Neldi, H., & Rasyid, W. (2010).
Strategi Pembelajaran. Padang:
SUKABINA Press.

Zunairi, M. F. R., Puspodari,P., & Pratama,
B. A. (2022). Upaya meningkatkan
Hasil Belajar Melalui Model
Teaching Game For Understanding (
TGfU) Materi Sepakbola
(Dribble) Kelas V di MI Tarbiyatul
Islam Tahun Pelajaran
2020/2021. *Jurnal Pendidikan
Tambusai*, 6(1),1359-1368.