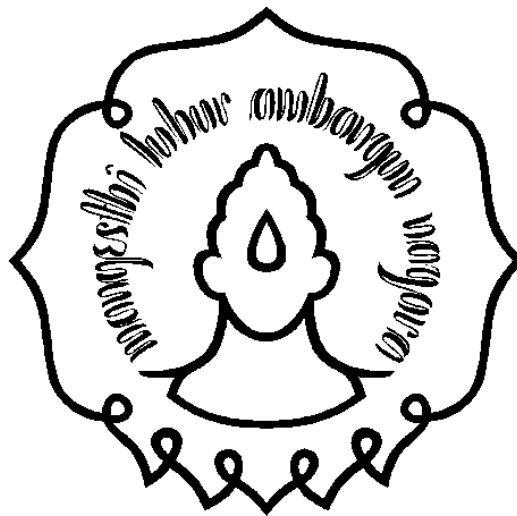


**JURNAL SKRIPSI**

**PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



**Nama : Muhammad Iwan Azhari**

**K4608062**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2012**

**PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TONNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



**Nama : Muhammad Iwan Azhari**

**K4608062**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2012**

## ABSTRAK

Muhammad Iwan Azhari. **PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. November 2012.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar tennis dan kemampuan *forehand groundstroke* serta aktivitas belajar dalam pembelajaran tennis pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 melalui penerapan pendekatan *teaching games for undestanding* (TGFU).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 15 siswa putra dan 9 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan penilaian kemampuan *forehand groundstroke*, aktivitas belajar serta hasil belajar permainan bola kecil tennis. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan TGFU dapat meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar belajar permainan bola kecil tennis siswa serta aktivitas belajar dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran tennis belum pernah diajarkan di kelas tersebut seperti yang telah direncanakan dalam silabus sehingga keterampilan bermain tennis belum didapatkan, oleh karena itu hasil belajar tennis dan kemampuan *forehand groundstroke* serta aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung masih belum diketahui. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar tennis siswa mencapai 45,8% atau sebanyak 11 siswa dari 24 siswa telah masuk kriteria tuntas. Pada nilai psikomotor dan kognitif siklus I, siswa yang mencapai kriteria tuntas sama yaitu 45,8%, untuk nilai afektif siswa pada siklus I yang mencapai kriteria tuntas yaitu sebesar 50%, sedangkan untuk aktivitas belajar yang mencapai kriteria tuntas yaitu sebesar 54,2%. Pada siklus II, kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar tennis siswa meningkat mencapai 79,2% atau sebanyak 19 siswa dari 24 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 5

siswa lainnya belum tuntas. Pada nilai psikomotor dan kognitif, siswa yang telah mencapai kriteria tuntas meningkat dari siklus I menjadi 79,2% dengan KKM 75, pada nilai afektif juga terjadi peningkatan dari siklus I menjadi sebesar 91,7% atau 22 siswa telah masuk kriteria tuntas dari 24 siswa dan 2 siswa lainnya belum tuntas, untuk aktivitas belajar pada siklus II yang masuk kriteria tuntas juga meningkat menjadi 87,5% atau 21 siswa masuk pada kriteria tuntas dan 3 lainnya belum tuntas. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menimbulkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat mendukung terjadinya suatu pembelajaran yang berkualitas.

Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

**Kata Kunci:** Pendekatan TGFU, *forehand groundstroke*, aktivitas belajar

## A. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pada masa ini pembinaan kemampuan fisik dapat dimulai. Siswa Sekolah Dasar tidak dapat dipisahkan dari bermain. Hampir seluruh waktunya digunakan untuk bermain. Sifat bermain merupakan bawaan biologis dalam perkembangan motorik anak. Melalui bermain anak-anak mendapatkan rasa senang dan kepuasan, bahkan dapat meningkatkan rasa saling menghargai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, diajarkan beberapa macam permainan dan olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Salah satu olahraga yang diajarkan pada siswa kelas IV SD Mujahidin surakarta adalah permainan bola kecil yaitu tonnis. Dalam permainan tonnis terdapat beberapa teknik dasar dan teknik pukulan. Teknik dasar meliputi: cara memegang raket, sikap siap atau posisi berdiri, ayunan lengan, yaitu ayunan lengan saat melakukan pukulan, dan

saat perkenaan pemukul dengan bola. Sedangkan teknik pukulan terdiri dari: *forehand* dan *backhand groundstroke*, servis, smash dan pukulan voli.

Salah satu keterampilan gerak dalam permainan tennis yaitu *forehand groundstroke*. *Forehand groundstroke* merupakan salah satu gerakan untuk memukul bola dalam permainan tennis. Gerakan tersebut di ajarkan pada anak-anak sebagai upaya untuk menambah pengalaman dan keterampilan gerak sehingga dapat berpengaruh positif terhadap perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran penjasorkes SD Mujahidin Surakarta, dalam sebuah observasi kelas, yaitu kelas IV siswa memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran penjasorkes hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung aktif dan senang bergerak terlebih lagi terhadap olahraga permainan. Selain itu pembelajaran tennis di SD Mujahidin Surakarta yang sudah terangkum dalam silabus pembelajaran di sekolah belum pernah diajarkan sama sekali pada siswa. Sehingga siswa belum mendapatkan keterampilan permainan tennis yang seharusnya diperoleh selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dari 24 siswa yang terdiri dari 9 siswa putri dan 15 siswa putra belum diketahui kemampuan *groundstroke forehand* dalam permainan bola kecil tennis serta aktivitas belajar yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga data ketuntasan belajar siswa khususnya dalam materi permainan bola kecil tennis belum diketahui. Untuk KKM pada SD mujahidin Surakarta adalah 75. Hal tersebut menunjukan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam silabus pembelajaran yang ada di sekolah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Untuk fasilitas olahraga sebenarnya sudah ada tetapi masih kurang memadai sehingga pembelajaran belum tersampaikan secara keseluruhan. Belum optimalnya program pembelajaran dalam penjasorkes sehingga terbentuknya kualitas gerak siswa dan kemampuan-kemampuan lainnya yang bermanfaat di dalam perkembannya belum tercapai.

*Teaching Game for Understanding* (TGFU) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan *TGFU* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. *TGFU* merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. *TGFU* juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan tennis terutama kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar yang sama sekali belum pernah diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka diangkat judul “Penerapan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Untuk Meningkatkan Kemampuan *Forehand Groundstroke* dan aktivitas belajar Dalam Pembelajaran Tennis Pada Siswa Kelas IV SD Mujahidin Surakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013”.

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

Pendekatan *Teaching Game for Understanding* merupakan bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang dikonseptkan dalam bentuk permainan. Pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil tennis terutama *groundstroke forehand* dengan pendekatan *TGfU* yaitu pembelajaran yang mana seorang guru harus mengarah pada enam konsep dalam pendekatan *TGfU*, yakni: 1) *Game*, 2) *Game appreciation*, 3) *Tactical awareness*, 4) *Making Appropriate decisions*, 5) *Skill execution* dan 6) *Performance*. Pendekatan *TGfU* dapat memupuk minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran tennis sehingga aktivitas belajar akan meningkat. Melalui pendekatan *TGfU*, siswa dapat dirangsang untuk dalam berpikir dan juga menghadapkan siswa belajar dengan cara bermain. Sangat

diharapkan dengan pendekatan *TGfU* adanya peningkatan kemampuan siswa pada permainan tennis terutama *forehand groundstroke* yang sesungguhnya.

Di dalam suatu permainan tennis, seorang anak mendapatkan suatu apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan orang dewasa. Apresiasi ini mengundang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan dalam rangka untuk mendapatkan manfaat dari bermain dengan lawan mainnya. Dengan suatu kesadaran taktis anak mampu membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan mendorong untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan-kemungkinan bakat dalam permainan tennis tersebut terutama *forehand groundstroke*. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknik atau manuver strategi yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik.

### **C. METODE PENELITIAN**

#### **1. Pengumpulan Data**

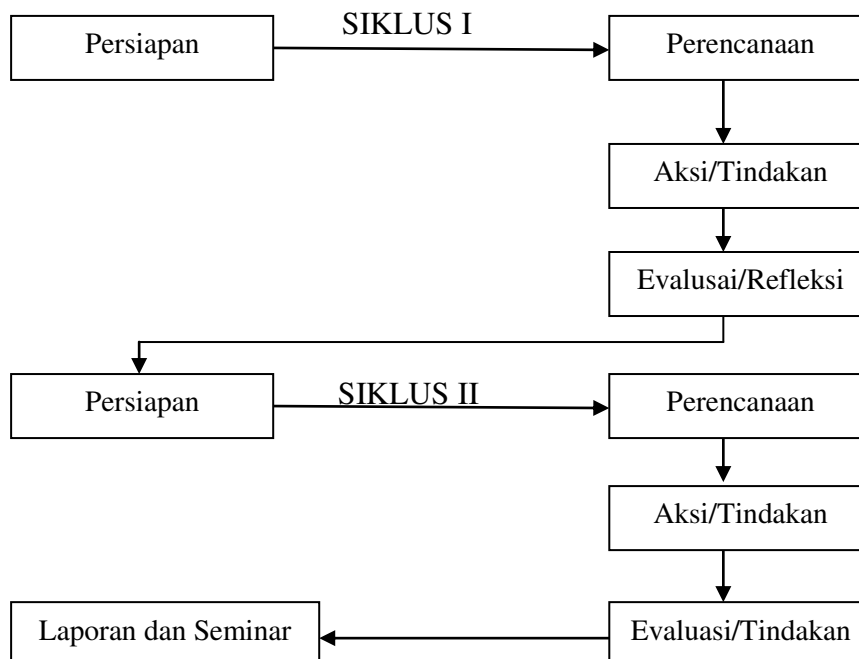
Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya melalui ; tes praktik, observasi lapangan.

#### **2. Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut ahli “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang” (Nazir, 2005: 54). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Jenis penelitian deskriptif salah satunya adalah *Action Research*.

#### **3. Rancangan Penelitian**

Secara garis besar alur penelitian tindakan mencakup empat taraf : penetapan fokus masalah penelitian, perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan interpretasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 10. Skematik Kegiatan Inti Penelitian

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tennis serta aktivitas belajar siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Berikut ini pembahasan dari masing – masing permasalahan yang ada dalam penelitian:

Tabel 11. Hasil Perbandingan Kemampuan gerak dasar *forehand groundstroke* Sebelum Dan Sesudah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.

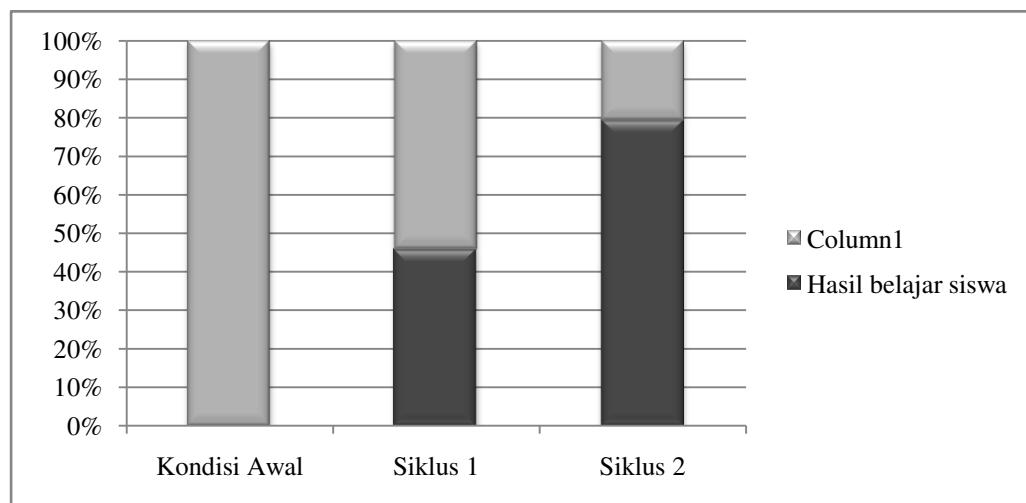
Kriteria	Nilai	Prosentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
Baik Sekali	90 – 100	0,0%	0,0%	4,2%



Baik	80 – 89,9	0,0%	4,2%	12,5%
Cukup	70 – 79,9	0,0%	41,7%	62,5%
Kurang	60 – 69,9	0,0%	25,0%	20,8%
Kurang Sekali	<60	100%	29,2 %	0,0%

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Sebelun Dan Setelah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Nilai	Prosentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
Baik Sekali	90 – 100	0,0%	0,0%	8,3%
Baik	80 – 89,9	0,0%	8,3%	16,7%
Cukup	70 – 79,9	0,0%	62,5%	62,5%
Kurang	60 – 69,9	0,0%	29,2 %	12,5%
Kurang Sekali	<60	100%	0,0 %	0,0%



Gambar 11. Perbandingan Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar diatas bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Hasil belajar siswa yang semula hanya 0% belum diketahui sama sekali mengenai hasil belajar siswa yang tuntas dalam materi permainan bola kecil tennis, menjadi 45,8% atau 11 siswa yang Tuntas. Dan pada akhir siklus II, siswa yang Tuntas menjadi 79,2% atau 19 siswa.

## E. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan iterpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa penerapan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) sangat baik untuk meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar dalam pembelajaran tennis siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Dari hasil analisis yang dilakukan, diperoleh peningkatan yang cukup signifikan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I, kemampuan *forehand groundstroke* siswa mencapai kriteria tuntas yaitu 11 siswa dari 24 siswa atau sebesar 45,8%, sedangkan hasil belajar permainan bola kecil tennis siswa mencapai 45,8% atau sebanyak 11 siswa dari 24 siswa telah masuk kriteria tuntas. Pada nilai psikomotor siklus I, siswa yang mencapai kriteria tuntas mencapai 45,8%, nilai kognitif siswa yang masuk kriteria tuntas mencapai 45,8%, dan nilai afektif siswa yang telah mencapai kriteria tuntas sebesar 50,0%.

Pada siklus II, kemampuan *forehand groundstroke* siswa mencapai kriteria tuntas yaitu 19 siswa dari 24 siswa atau sebesar 79,2%, dan hasil belajar permainan bola kecil tennis siswa meningkat mencapai 79,2% atau sebanyak 19 siswa dari 24 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Pada nilai psikomotor, siswa yang telah mencapai kriteria tuntas meningkat dari siklus I menjadi 79,2%, pada nilai kognitif juga terjadi peningkatan dari siklus I menjadi sebesar 79,2% atau 19 siswa dari 24 siswa. dan pada nilai afektif peningkatan yang terjadi menjadi sebesar 91,7% siswa telah tuntas dengan KKM 75.

## F. IMPLIKASI

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta pendekatan yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan pendekatan TGFU dalam pembelajaran permainan bola kecil tonnis dapat meningkatkan hasil belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan media pengajaran dengan pendekatan TGFU. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjasorkes khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tonnis yang efektif dan menarik yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak. Ia dapat menyalurkan kemampuannya tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dalam upaya meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik yang profesional dan inovatif.

Dengan diterapkannya model pembelajaran dengan pendekatan TGFU untuk peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tonnis, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjasorkes (baik proses maupun hasil) dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjasorkes, penerapan model pembelajaran melalui pendekatan TGFU ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

#### **G. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Mujahidin Surakarta, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
2. guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarannya.
3. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
5. Kepada guru yang belum menerapkan model pembelajaran dengan pendekatan TGFU hendaknya mencoba pendekatan tersebut dalam pembelajaran Penjas sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

6. Penelitian ini dapat diterapkan di kelas lain maupun di sekolah lain. Namun tentu saja dalam penerapannya harus diikuti oleh penyesuaian dan modifikasi seperlunya sesuai dengan konteks kelas ataupun sekolah masing-masing. Hal ini disebabkan meskipun sekolah-sekolah yang ada di Indonesia ini pada dasarnya hampir sama satu dengan yang lainnya, namun tetap memiliki suatu karakteristik khusus yang hanya dimiliki oleh masing-masing kelas atau sekolah sebagai akibat dari keanekaragaman yang dimiliki oleh masing-masing individu yang ada di kelas atau sekolah tersebut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Penerbit Yama Widya
- Azwar, S. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bahagia, Y dan Suherman, A. 1999/2000. *Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SMP Setara DIII
- Hidayatulloh, M.F. 2006. *Mendidik Anak Dengan Bermain (Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar)*
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Kristiyanto, A. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press
- Moh Nazir., Ph.D. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Nuharsono, T dan Haryono, S. 2007. *Permainan Tonnis*. FIK: UNNES.
- Pambudi, A.F. (2011). TGFU. Diperoleh 11 Mei 2012 dari <http://blog.uny.ac.id/arisfajarpambudi/2011/03/30/tgfu/>
- Pribadi, B.A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori – Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rusyan, A.T. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Remadja Karya.
- Saebani, B.A. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD / MI*. Jakarta: Litera Perdana Media Group.
- Saryono dan Nopembri, S. (2009). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 6: Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games For Understanding (TGfU)*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, C. dan Nopembri, S. 2004. *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh dari <http://www.scribd.com/a%E7%8E%8B%E8%B6%85%E7%BE%A4/d/86422002-TGfU-Konsep-Dan-Implikasinya>
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sujiono, Y.N. dan Sujiono, B. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks: Jakarta.
- Sumantri, M dan Permana, H.J. 2001. *Strategi belajar mengajar*. Maulana: Bandung.

- Sunardianta, dkk. 2010. *Sosialisasi Permainan Tonis Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kabupaten Kulonprogo Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surjadi. 1989. *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Bandung: Mandar Maju
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Webb, P.I & Pearson, P.J. (2008). *An Integrated Approach to Teaching Games for Understanding (TGfU)*. University of Wollongong. Diperoleh 20 Mei 2012, dari <http://ro.uow.edu.au/edupapers/52/>.