

## **TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEDISIPLINAN SISWA**

**Puguh Satya Hasmara<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> *Jurusan Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Jombang, Indonesia*  
*puguhhasmara16070946009@mhs.unesa.ac.id*

### **Abstrak**

*Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan anak agar mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain. Pendekatan Pembelajaran TGfU menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempeduliakan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan kedepannya kemampuan pemahaman dan kedisiplinan ini lah yang menjadi salah satu penentu kesuksesan siswa dalam menjalani kehidupan yang sesungguhnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan kedisiplinan siswa melalui TGfU. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Bakalan yang berjumlah 34 siswa. PTK yang direncanakan nantinya terdiri dari 1 siklus yaitu terdiri dari 2 pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman adalah soal buku paket maupun buku penunjang (LKS), dan untuk mengukur peningkatan kedisiplinan adalah angket kedisiplinan yang sudah dikembangkan oleh peneliti lain. Dari hasil penelitian dan pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa TGfU dapat meningkatkan pemahaman dan kedisiplinan siswa. Ketuntasan klasikal aspek pengetahuan pada observasi awal hanya 55,88% meningkat menjadi 82,35%, sedangkan ketuntasan klasikal aspek kedisiplinan pada observasi awal 61,77% meningkat menjadi 91,18%.*

**Kata kunci:** *Teaching Games for Understanding, Pemahaman, Kedisiplinan*

### **Abstract**

*Teaching Games for Understanding (TGfU) is a physical education learning approach to introduce children to understanding sports through the basic concepts of playing. The TGfU Learning Approach emphasizes a tactical approach regardless of the technique used, playing in all positions in the game, developing playing creativity, and emphasizing various variations of play. This approach will trigger a change in the learning paradigm that leads to improving the quality of physical education so that the future goal of understanding and discipline is one of the determinants of student success in living a real life. The purpose of this research is to improve students' understanding and discipline skills through TGfU. This research is a type of classroom action research with the subjects of this research are the fifth grade students of SDN Bakalan, totaling 34 students. The planned CAR will consist of 1 cycle which consists of 2 meetings. The instrument used to measure the increase in understanding is a matter of textbooks and supporting books (LKS), and to measure the increase in discipline is a disciplinary questionnaire that has been developed by other researchers. From the results of research and data processing, it can be concluded that TGfU can improve students' understanding and discipline. The classical completeness of the knowledge aspect in the initial observation was only 55.88%, increasing to 82.35%, while the classical mastery of the discipline aspect at the initial observation was 61.77% increased to 91.18%.*

**Keywords:** *Teaching Games for Understanding, Understanding, Discipline*

Received: 15 03 2022

Revised: 19 03 2022

Accepted: 24 03 2022

Published: 31 03 2022

## **Pendahuluan**

Mewabahnya penyakit Corona (Covid-19) di seluruh belahan dunia 1 tahun belakangan ini telah melumpuhkan semua sendi kehidupan tak terkecuali aspek pendidikan. Lebih dari 1

tahun sekolah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka atau luring, sehingga pembelajaran dilakukan secara tatap maya atau daring. Tentu hal ini menimbulkan berbagai masalah baik bagi guru maupun siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari Mastura (2020) menyebutkan bahwa salah satu dampak dari pembelajaran daring akibat adanya Covid-19 adalah guru sulit untuk mengontrol aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran daring dan siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru secara daring. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diasumsikan bahwa kemampuan pemahaman dan juga kedisiplinan siswa mengalami penurunan karena siswa sulit memahami materi dari guru dan juga guru sulit untuk mengontrol aktivitas siswa. Sekarang ini sekolah tatap muka sudah mulai diterapkan meskipun tidak dapat 100% seperti sekolah pada masa sebelum adanya Covid-19 dengan berbagai aturan dan pembatasan-pembatasan yang sangat ketat.

Kemampuan pemahaman dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengukur sejauh mana materi yang dipelajari dapat dikuasai dengan baik. Penguasaan siswa terhadap suatu materi merupakan salah satu tujuan yang dicapai oleh Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selain kemampuan pemahaman, kedisiplinan siswa juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh dalam melakukan pekerjaan tertentu yang menjadi tanggung jawabnya atau dengan kata lain suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam melaksanakan tanggung jawab sudah seharusnya dilakukan. Misalnya, bagi seorang siswa mempunyai tanggung jawab yang harus dilakukan di Sekolah seperti setiap hari siswa datang tepat waktu dan selalu mengumpulkan tugas tepat waktu. Hal ini merupakan salah satu contoh bahwa disiplin seorang siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tersebut, karena disiplin siswa memberikan dampak terhadap proses pendidikan yang diikuti oleh siswa dalam kelas.

Ketika sekolah tatap muka mulai diberlakukan hal yang harus diperhatikan guru adalah bagaimana mengejar ketertinggalan materi dan juga nilai-nilai sportivitas yang selama masa pembelajaran tatap maya kurang maksimal didapatkan siswa. Salah satu upaya yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan keduanya secara bersamaan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Saryono: 2017). Pendekatan Pembelajaran TGfU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempeduliakan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan

dalam permainan. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai. Pendekatan pembelajaran berbasis TGfU belum banyak dikenal dan dicobakan di sekolah-sekolah. Penerapan TGfU yang berbasis pendekatan taktik ini belum diketahui efektivitasnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Berdasarkan hal itulah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan agar tingkat pemahaman dan kedisiplinan siswa dapat meningkat dengan penerapan TGfU.

## Metode

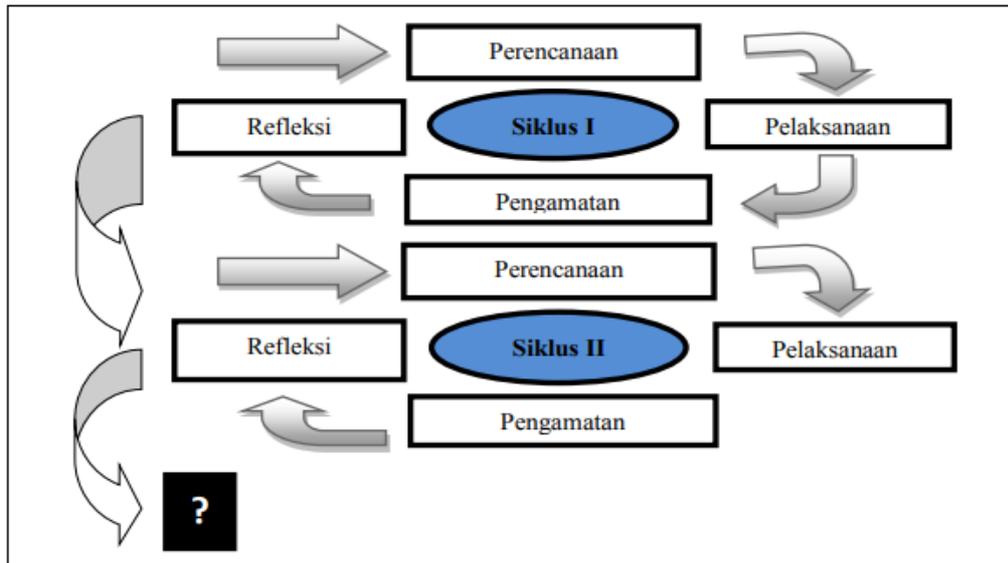
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2006) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa.

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*Observation and evaluation*). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan)

1. Perencanaan (*Planning*), yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. Observasi (*Observe*), Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.

4. Refleksi (*Reflecting*), yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

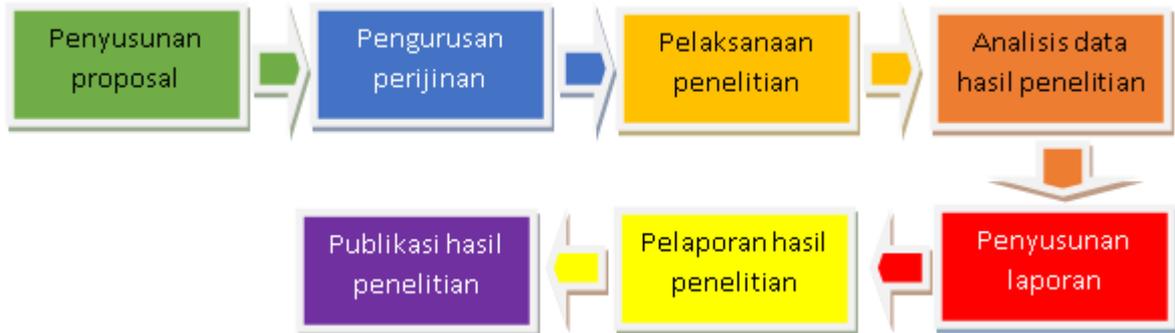
**Gambar 1: Siklus Penelitian**



Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan klasikal mencapai 80% dari jumlah siswa, dengan nilai KKM adalah 72. Jika dalam siklus I sudah mencapai target yang direncanakan maka penelitian berhenti pada siklus I. Namun jika pada siklus I belum memenuhi target yang diharapkan, maka dilanjutkan pada siklus II. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Bakalan Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 34 siswa. Tahapan atau alur dalam penelitian ini adalah 1) penyusunan proposal 2) pengurusan perijinan ke berbagai pihak yang terlibat 3) melakukan penelitian 4) analisis hasil penelitian 5) penyusunan laporan hasil penelitian 6) pelaporan hasil penelitian 7) publikasi hasil penelitian

**Gambar 2: Alur Penelitian**



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *multiple choice* berjumlah 25 soal untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dan instrumen untuk mengukur kedisiplinan siswa menggunakan angket pengukuran kedisiplinan yang telah dikembangkan oleh peneliti lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$M = (F/N) \times 100\%$$

Sedangkan untuk menentukan penelitian ini berhasil atau tidak yaitu dengan melihat ketuntasan klasikan harus di atas 75% dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

**Hasil dan Pembahasan**

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PJOK dan nilai siswa pada penilaian harian (PH) siswa kelas 5 SDN Bakalan Kecamatan Gondang, dalam observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa penggunaan metode drill atau latihan pada proses pembelajaran permainan bolavoli materi passing bawah kurang berhasil, hal ini dilihat dari kurang antusiasnya siswa yang mengakibatkan kedisiplinan dan juga hasil penilaian harian materi passing bawah bolavoli siswa yang kurang. Dari total 34 siswa, hanya 19 siswa atau 55,88% yang nilai pengetahuannya sesuai dan juga di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 72, sedangkan untuk nilai kedisiplinan hanya 61,77% atau 21 siswa yang sesuai dan di atas KKM.

**Tabel 1: Hasil Observasi Awal**

No	Kode Subyek	KKM	Nilai			
			Kognitif	Ket	Disiplin	Ket
1	SP-1	72	60	TT	72	T
2	SP-2	72	56	TT	62	TT
3	SP-3	72	72	T	72	T
4	SP-4	72	80	T	76	T
5	SP-5	72	68	TT	67	TT
6	SP-6	72	80	T	78	T
7	SP-7	72	64	TT	64	TT
8	SP-8	72	64	TT	72	T
9	SP-9	72	60	TT	70	TT
10	SP-10	72	72	T	73	T
11	SP-11	72	60	TT	67	TT
12	SP-12	72	84	T	80	T
13	SP-13	72	76	T	73	T
14	SP-14	72	64	TT	70	TT
15	SP-15	72	76	T	65	TT
16	SP-16	72	68	TT	75	T
17	SP-17	72	92	T	83	T
18	SP-18	72	60	TT	64	TT
19	SP-19	72	76	T	67	TT
20	SP-20	72	84	T	73	T
21	SP-21	72	68	TT	74	T
22	SP-22	72	72	T	70	TT
23	SP-23	72	76	T	75	T
24	SP-24	72	80	T	74	T
25	SP-25	72	80	T	78	T
26	SP-26	72	60	TT	70	TT
27	SP-27	72	84	T	80	T
28	SP-28	72	76	T	78	T
29	SP-29	72	56	TT	68	TT
30	SP-30	72	80	T	76	T
31	SP-31	72	68	TT	72	T
32	SP-32	72	80	T	70	TT
33	SP-33	72	76	T	74	T
34	SP-34	72	60	TT	73	T
<b>Jumlah</b>			<b>2432</b>		<b>2455</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>71,53</b>		<b>72,21</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>92</b>		<b>83</b>	
<b>Nilai Terendah</b>			<b>56</b>		<b>62</b>	
<b>Jml Siswa Tuntas (T)</b>				<b>19</b>		<b>21</b>
<b>Jml Siswa Tidak Tuntas (TT)</b>				<b>15</b>		<b>13</b>
<b>Ketuntasan Klasikal</b>				<b>55,88%</b>		<b>61,77%</b>

Selanjutnya peneliti melakukan upaya peningkatan proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli pada kelas 5 SDN Bakalan Kecamatan Gondang melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) yang dilakukan dalam 1 siklus (dalam 2 kali pertemuan). Pada akhir siklus diadakan evaluasi proses pembelajaran passing bawah permainan bolavoli. Proses penelitian ini dijabarkan melalui empat tahapan dalam satu siklus sebagai berikut:

## **Siklus I**

### **Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti sebagai kolaborator memberikan ide dan masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I, selanjutnya berdiskusi dengan guru penjas untuk mengaplikasikannya pada proses pembelajaran.

### **Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung 2 kali pertemuan tatap muka. Karena dampak Covid-19 setiap kali tatap muka terdiri dari 2 sesi (Sesi 1 pukul 07.00 – 08.10, dan Sesi 2 pukul 08.15-09.25), dengan tiap sesi terdiri atas 50% dari total jumlah siswa. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 juni 2021 dan Rabu 9 Juni 2021 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pokok pembelajaran tentang passing bawah permainan bolavoli yang diberikan kepada siswa melalui pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU). Urutan proses pembelajaran passing bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

#### **Game 1 (Pertemuan I)**

- 1) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 2) Bola hasil servis atau hasil serangan lawan diterima harus dengan passing bawah.
- 3) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan.
- 4) Untuk menyelamatkan bola boleh ditangkap.
- 5) Menyerang harus jatuh di belakang garis serang.
- 6) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila sentuhan kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan.
- 7) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

8)Apabila bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Namun, apabila divoli denganaturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan diigunakan (asal lewat net dan masuk lapangan).

### Game 2 (Pertemuan II)

Sama seperti Game 1

#### Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersama guru PJOK mendata dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi.

#### Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti bersama guru PJOK mendiskusikan hasil observasi. Dengan adanya tindakan penelitian ini meningkatkan gairah dan semangat siswa untuk belajar bolavoli khususnya passing bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus I terdapat peningkatan keterampilan passing bawah, jika semula siswa kurang aktif dan takut untuk bermain bolavoli pada pembelajaran siklus I ini siswa lebih senang dan aktif.

Pada akhir siklus I dilakukan penilaian baik pengetahuan maupun kedisiplinan. Setelah dilakukan penilaian didapatkan hasil seperti pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2: Hasil Siklus 1**

No	Kode Subyek	KKM	Nilai			
			Kognitif	Ket	Disiplin	Ket
1	SP-1	72	76	T	74	T
2	SP-2	72	68	TT	73	T
3	SP-3	72	72	T	72	T
4	SP-4	72	80	T	79	T
5	SP-5	72	72	T	72	T
6	SP-6	72	84	T	81	T
7	SP-7	72	68	TT	73	T
8	SP-8	72	72	T	75	T
9	SP-9	72	76	T	74	T
10	SP-10	72	72	T	78	T
11	SP-11	72	64	TT	74	T
12	SP-12	72	84	T	86	T
13	SP-13	72	76	T	79	T
14	SP-14	72	68	TT	77	T
15	SP-15	72	76	T	69	TT
16	SP-16	72	80	T	80	T
17	SP-17	72	92	T	84	T

18	SP-18	72	68	TT	70	TT
19	SP-19	72	76	T	73	T
20	SP-20	72	84	T	76	T
21	SP-21	72	72	T	75	T
22	SP-22	72	72	T	77	T
23	SP-23	72	76	T	78	T
24	SP-24	72	88	T	76	T
25	SP-25	72	84	T	81	T
26	SP-26	72	72	T	78	T
27	SP-27	72	84	T	80	T
28	SP-28	72	76	T	78	T
29	SP-29	72	60	TT	72	T
30	SP-30	72	88	T	76	T
31	SP-31	72	80	T	72	T
32	SP-32	72	84	T	70	TT
33	SP-33	72	76	T	76	T
34	SP-34	72	72	T	74	T
<b>Jumlah</b>		<b>2592</b>			<b>2582</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>76,24</b>			<b>75,94</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>92</b>			<b>86</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>60</b>			<b>69</b>	
<b>Jml Siswa Tuntas (T)</b>				<b>28</b>	<b>31</b>	
<b>Jml Siswa Tidak Tuntas (TT)</b>				<b>6</b>	<b>3</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>				<b>82,35%</b>	<b>91,18%</b>	

Dari tabel 2 di atas terlihat jelas bahwa ketuntasan klasikal yang ditargetkan telah tercapai. Dari yang direncanakan adalah 80%, kemudian hasil dari siklus 1 mencapai 82,35% dan 91,18% dengan demikian penelitian ini dapat diakhiri dengan keterangan telah berhasil memenuhi target yang direncanakan pada siklus I sehingga tidak dilanjutkan pada siklus II.

Untuk memperjelas hasil penelitian ini dapat dilihat tabel perbandingan hasil penilaian ketika observasi awal dan setelah dilaksanakan siklus I di bawah ini.

**Tabel 3: Perbandingan Hasil Observasi Awal dengan Hasil Siklus I**

No	Indikator	Nilai Kognitif		Selisih	Nilai Disiplin		Selisih
		Observasi	Siklus I		Observasi	Siklus I	
1	Jumlah Nilai	2432	2592	160	2455	2582	127
2	Rata-Rata	71,53	76,24	4,71	72,21	75,94	3,73
3	Nilai Tertinggi	92	92	0	83	86	3
4	Nilai Terendah	56	60	4	62	69	7
5	Jml Siswa Tuntas	19	28	9	21	31	10
6	Jml Siswa Tidak Tuntas	15	6	9	13	3	10
7	Ketuntasan Klasikal	55,88%	82,35%	26,47	61,77%	91,18%	29,41

Dari tabel Perbandingan Hasil Observasi dan Hasil Siklus I di atas dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan nilai baik nilai pengetahuan maupun nilai kedisiplinan. Untuk nilai pengetahuan jumlah nilai mengalami kenaikan 160, rata-rata nilai naik 4,71, jumlah siswa tuntas naik 9, ketuntasan klasikal naik 26,47%. Sedangkan nilai kedisiplinan jumlah nilai naik 127, rata-rata nilai naik 3,73, jumlah siswa tuntas naik 10, ketuntasan klasikal naik 29,41%.

### **Simpulan**

Dari hasil penelitian dan pengolahan data pada Bab IV di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *TGfU* dapat meningkatkan pemahaman dan kedisiplinan siswa. Ketuntasan klasikal aspek pengetahuan pada observasi awal hanya 55,88% meningkat menjadi 82,35% , sedangkan ketuntasan klasikal aspek kedisiplinan pada observasi awal 61,77% meningkat menjadi 91,18%.

### **Daftar Rujukan**

- Anderson, L.W dan Krathwohl, D.R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Caly, Setiawan. Nopembri, Soni. 2017. *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Yogyakarta: UNY Press
- Depdiknas. 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hopkins, David. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Mastura. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru dan Siswa*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 2, Agustus 2020
- Moenir, A.S. 2010. *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Saryono. 2017. *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Yogyakarta: UNY Press.