



Pengaruh Model *Teaching Game* dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bola Basket SMP Negeri 2 Wanayasa Kabupaten Banjarnegara

The Effect of the Teaching Game Model in Improving Decision Making and Cooperation in Basketball at SMP Negeri 2 Wanayasa, Banjarnegara Regency

Yogi Setiyoko^{1*}, Ahmad Syarif²

Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia¹²

Correspondence author : yogisetiyoko137@gmail.com¹

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 11 – 02 – 20126 Diterima: 23 – 02 – 2026 Dipublikasikan: 23 –02 –2026	<p><i>This study aims to analyze the effectiveness of the Teaching Game learning model in improving students' teamwork and decision-making skills in basketball learning at SMP Negeri 2 Wanayasa. The background of the study is based on the low student involvement in team cooperation and decision-making due to conventional learning approaches that focus more on practicing basic techniques individually. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest quasi-experimental design. The research subjects consisted of 19 eighth-grade students selected using a total sampling technique. The research instrument was a structured observation sheet to measure aspects of cooperation and decision-making. Data analysis was conducted descriptively and inferentially using the Wilcoxon Signed Ranks Test with the help of SPSS. The results of the study showed that all students experienced an increase in scores for both variables, with Asymp. Sig. (2-tailed) value < 0.001, indicating a significant difference between the pretest and posttest. These findings suggest that the implementation of the Teaching Game model is associated with an improvement in students' social and cognitive abilities in the context of the game. However, since the study did not involve a control group, the interpretation of the results should be done cautiously and limited to the context of the study subjects.</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan, FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran <i>Teaching Game</i> terhadap peningkatan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan siswa dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Wanayasa. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kerja sama</p>

tim dan pengambilan keputusan akibat pendekatan pembelajaran konvensional yang lebih berfokus pada latihan teknik dasar secara individual. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas VIII yang ditentukan melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi terstruktur untuk mengukur aspek kerja sama dan pengambilan keputusan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor pada kedua variabel, dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001*, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Teaching Game* berkaitan dengan peningkatan kemampuan sosial dan kognitif siswa dalam konteks permainan. Namun demikian, karena penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol, interpretasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati dan terbatas pada konteks subjek penelitian.

Kata kunci: *Teaching Game*, bola basket, kerja sama, pengambilan keputusan, pendidikan jasmani



This IJSSC : Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a CC BY-NC-SA ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berperan dalam mengembangkan aspek fisik, kognitif, dan sosial peserta didik melalui aktivitas gerak yang terencana dan sistematis. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan meningkatkan kebugaran, tetapi juga membentuk karakter, sikap sportivitas, serta keterampilan sosial siswa. Melalui pengalaman belajar yang terstruktur, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan tanggung jawab, disiplin, dan kemampuan bekerja sama dalam konteks aktivitas fisik (Puspitaningrum, 2024). Dengan demikian, pendidikan jasmani memiliki fungsi strategis dalam mendukung perkembangan peserta didik secara holistik.

Dalam permainan beregu seperti bola basket, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan teknik dasar, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menjalin kerja sama tim dan mengambil keputusan secara tepat di tengah dinamika permainan. Bola basket menuntut integrasi keterampilan teknis, pemahaman taktis, serta komunikasi antarpemain dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran permainan harus mampu mengembangkan dimensi sosial dan kognitif secara bersamaan (Wijaya & Hita, 2025). Pembelajaran yang hanya berfokus pada teknik tanpa konteks permainan cenderung kurang mampu membangun kecerdasan taktis siswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran bola basket masih banyak menggunakan pendekatan konvensional yang menitikberatkan pada latihan teknik secara individual dan terpisah dari situasi permainan. Dominasi metode ini sering kali menyebabkan siswa kurang memahami penerapan teknik dalam konteks nyata, sehingga kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan belum berkembang secara optimal. Pendekatan yang terlalu berorientasi pada teknik juga dapat mengurangi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Jufri et al., 2023). Kondisi serupa teridentifikasi pada siswa kelas VIII SMP N 2 Wanayasa yang menunjukkan rendahnya efektivitas kerja sama dan ketepatan pengambilan keputusan dalam permainan bola basket.

Sebagai alternatif, berbagai penelitian merekomendasikan penggunaan model pembelajaran berbasis permainan yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pemecahan masalah. Model *Teaching Game* menempatkan permainan sebagai inti pembelajaran dengan memodifikasi situasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk memahami taktik permainan serta mengembangkan interaksi sosial secara alami (Ashar & Marhani, 2025). Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna.

Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model *Teaching Game* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan sosial siswa, kajian empiris yang secara spesifik menguji pengaruhnya terhadap kerja sama dan pengambilan keputusan dalam konteks sekolah menengah pertama masih terbatas. Penelitian yang dilakukan oleh Hismullutfi et al. (2025), lebih menekankan pada peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa tanpa menguji secara mendalam dimensi pengambilan keputusan taktis. Al-Aviv et al. (2025) juga menunjukkan peningkatan interaksi sosial melalui permainan modifikasi, namun belum mengintegrasikan analisis kuantitatif terhadap kerja sama dan ketepatan keputusan secara bersamaan. Selain itu, penelitian Aziz (2026), lebih berfokus pada perbandingan efektivitas metode konvensional dan berbasis permainan terhadap hasil belajar teknik dasar, tanpa mengkaji aspek kognitif-taktis secara spesifik. Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang menguji secara simultan pengaruh model *Teaching Game* terhadap kerja sama dan pengambilan keputusan dalam setting pembelajaran nyata di tingkat SMP masih sangat diperlukan guna memperkaya bukti empiris dan memperkuat landasan implementatif di lapangan.

Berdasarkan urgensi dan kesenjangan penelitian tersebut, studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Teaching Game* terhadap peningkatan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan siswa kelas VIII SMP N 2 Wanayasa dalam pembelajaran bola basket. Model ini menawarkan pergeseran paradigma dari pendekatan teknis menuju pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Adiputra & Hidayah, 2025). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan siswa secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*one group pretest-posttest*). Desain ini dipilih untuk menguji perubahan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan sebelum dan sesudah penerapan model *Teaching Game* dalam konteks pembelajaran nyata. Secara konseptual, pendekatan ini merujuk pada gagasan *Teaching Games for Understanding* yang menempatkan permainan sebagai pusat pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman taktis (Werner et al., 1996). Selain itu, pembelajaran permainan dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa dalam pendidikan jasmani (Camacho-Sánchez et al., 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa Kabupaten Banjarnegara. Jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu 19 siswa, menyebabkan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Pemilihan ini bertujuan menjaga keutuhan setting pembelajaran dan meminimalkan gangguan

terhadap struktur kelas. Secara perkembangan, siswa SMP berada pada fase transisi kognitif-operasional formal yang memungkinkan mereka memahami strategi permainan dan kerja sama tim secara lebih kompleks (Mulya et al., 2025). Dengan demikian, karakteristik subjek relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mengukur dua variabel, yaitu kerja sama dan pengambilan keputusan dalam permainan bola basket. Indikator kerja sama meliputi komunikasi, koordinasi, partisipasi aktif, dan dukungan antarpemain. Indikator pengambilan keputusan mencakup ketepatan memilih tindakan, kecepatan merespons situasi, serta kemampuan membaca ruang dan pergerakan lawan. Penyusunan instrumen mengacu pada penilaian performa permainan yang menekankan aspek taktis dan sosial dalam konteks permainan nyata (Oslin et al., 1998).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran. Tahap awal berupa pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa penerapan model *Teaching Game* dalam beberapa pertemuan dengan modifikasi permainan yang berorientasi pada permasalahan taktis. Setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest menggunakan instrumen yang sama. Untuk meminimalkan bias, peneliti menjaga konsistensi materi, durasi, dan prosedur pembelajaran pada setiap pertemuan.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap menggunakan bantuan SPSS. Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, skor minimum, maksimum, dan kecenderungan perubahan skor. Kedua, analisis inferensial menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test karena data berpasangan dan jumlah sampel relatif kecil ($n=19$). Taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil analisis diinterpretasikan secara hati-hati mengingat desain penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran *Teaching Game* di SMP N 2 Wanayasa dilaksanakan sebagai alternatif terhadap pendekatan konvensional yang sebelumnya lebih menekankan latihan teknik dasar secara individual. Berdasarkan hasil observasi awal, pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa, khususnya dalam aspek kerja sama tim dan pengambilan keputusan saat permainan berlangsung. Oleh karena itu, model *Teaching Game* diterapkan dengan menempatkan aktivitas permainan sebagai inti pembelajaran, disertai modifikasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, ketersediaan sarana prasarana, serta alokasi waktu pembelajaran. Dalam implementasinya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus melalui situasi permainan serta umpan balik kontekstual guna mendorong partisipasi aktif siswa.

Efektivitas penerapan model tersebut terhadap kemampuan kerja sama siswa dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada 19 siswa sebagai subjek penelitian. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kerja sama setelah perlakuan diberikan. Hasil perbandingan skor tersebut disajikan pada tabel berikut sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

Table 1. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa (Pretest–Posttest)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Kerja Sama	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
Pretest Kerja Sama	Ties	0 ^c		
	Total	19		

Berdasarkan Table 1, terlihat bahwa seluruh responden berada pada kategori positive ranks sebanyak 19 siswa, tanpa adanya negative ranks maupun ties. Nilai mean rank sebesar 10,00 dengan jumlah peringkat (sum of ranks) sebesar 190,00 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor kerja sama setelah penerapan model pembelajaran. Tidak ditemukannya penurunan maupun skor yang tetap mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi bersifat konsisten pada seluruh subjek penelitian. Secara deskriptif, hasil ini memperlihatkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan kerja sama siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Teaching Game*, dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 2. Statistik Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa

Test Statistics ^a	
PosttestKerjaSama - PretestKerjaSama	
Z	-4.060 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4,060 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menandakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara skor pretest dan posttest kemampuan kerja sama siswa. Nilai Z negatif menunjukkan arah perubahan yang dominan pada peningkatan skor setelah perlakuan diberikan. Secara statistik, hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Teaching Game* berkaitan dengan peningkatan kemampuan kerja sama siswa. Namun demikian, interpretasi hasil tetap perlu mempertimbangkan desain penelitian yang digunakan agar tidak menyimpulkan hubungan kausal secara mutlak.

Efektivitas model juga dianalisis terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa. Hasil uji Wilcoxon terhadap skor pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Table 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa (Pretest–Posttest)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestKerjaSama - PretestKerjaSama	Negative Ranks	0a	.00	.00
	Positive Ranks	19b	10.00	190.00
Ties		0c		
Total		19		

Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa kembali berada pada kategori positive ranks sebanyak 19 orang, tanpa adanya negative ranks maupun ties. Nilai mean rank sebesar 10,00 dan jumlah peringkat sebesar 190,00 menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan skor pengambilan keputusan setelah perlakuan diberikan. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan ataupun skor tetap, sehingga perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh. Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan keputusan taktis selama permainan setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Teaching Game*.

Tabel 4. Statistik Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa

Test Statisticsa	
	PostestKerjaSama PretestKerjaSama
Z	-4.060b*
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Berdasarkan Tabel 4, nilai Z sebesar -4,060 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai signifikansi yang berada di bawah batas 0,05 mengindikasikan bahwa peningkatan skor pengambilan keputusan tidak terjadi secara kebetulan secara statistik. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model *Teaching Game* berkaitan dengan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Meskipun demikian, mengingat desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan terbatas pada konteks penelitian yang dilakukan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teaching Game* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam situasi permainan yang menuntut komunikasi, koordinasi, dan tanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam tim. Keterlibatan aktif tersebut memperkuat interaksi sosial dan membangun kohesi kelompok secara alami. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Teaching Games for Understanding* yang menempatkan permainan sebagai sarana utama untuk mengembangkan pemahaman taktis dan kolaboratif (Rahmadhea, 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan partisipasi sosial dan kualitas interaksi antarsiswa dalam pendidikan jasmani (Yamin, 2025).

Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa menunjukkan bahwa pengalaman bermain dalam konteks yang dinamis memberikan ruang bagi siswa untuk belajar memilih tindakan secara cepat dan tepat. Dalam permainan bola basket, keputusan seperti melakukan passing, shooting, atau bergerak mencari ruang sangat bergantung pada kemampuan membaca situasi permainan. Model pembelajaran berbasis taktik memungkinkan siswa memahami kapan dan mengapa suatu teknik digunakan (Griffin & Butler, 2005). Hal ini juga sejalan dengan temuan bahwa pendekatan taktis lebih efektif dalam mengembangkan kecerdasan permainan dibandingkan pendekatan teknik yang terisolasi (Mitchell et al., 2020).

Dari sudut pandang teori belajar, peningkatan kerja sama dan pengambilan keputusan dapat dijelaskan melalui perspektif behaviorisme. Teori ini memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat hubungan stimulus dan respons (Isnaini et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, permainan yang

dimodifikasi berfungsi sebagai stimulus, sedangkan perilaku kerja sama dan keputusan taktis merupakan respons yang dapat diamati. Respons yang tepat diperkuat melalui umpan balik guru dan pengalaman keberhasilan dalam permainan, sehingga memperkuat pola perilaku adaptif (Al-Aviv et al., 2025). Dengan pengulangan yang konsisten, respons yang diharapkan menjadi lebih stabil dan terinternalisasi dalam diri siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, interpretasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati karena desain penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol. Dalam desain one group pretest-posttest, masih terdapat kemungkinan ancaman validitas internal seperti efek maturasi dan pengalaman belajar lain diluar perlakuan (Rukminingsih & Latief, 2020). Namun demikian, desain ini tetap relevan dalam penelitian pendidikan jasmani yang berlangsung pada kelas utuh tanpa mengganggu struktur akademik (Fraenkle et al., 2012). Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai indikasi adanya peningkatan kemampuan setelah penerapan *Teaching Game* dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Game* berkaitan dengan peningkatan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wanayasa dalam pembelajaran bola basket. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada kedua variabel, dengan seluruh siswa mengalami peningkatan skor setelah perlakuan diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang menekankan situasi taktis dan keterlibatan aktif mampu mendorong interaksi sosial serta kemampuan berpikir dalam konteks permainan. Namun demikian, karena penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan terbatas pada konteks subjek serta setting penelitian yang diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Hidayah, N. (2025). *Transformasi pembelajaran abad 21*. Goresan Pena.
- Al-Aviv, M. B., Sundi, V. H., & Sapii, P. (2025). Penerapan Permainan Modifikasi Terhadap Pola Gerak Dasar Lokomotor Pada Anak Kelas 6 Di UPTD SDN SERUA 01. *Semnasfip*, 2(2), 2574–2585. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/28637>
- Ashar, A., & Marhani, M. (2025). MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)* DALAM PENDIDIKAN JASMANI & OLAHRAGA. *Penerbit Tahta Media*.
- Aziz, M. I. M. (2026). PENGARUH LATIHAN SMALL-SIDED GAMES TERHADAP PENINGKATAN TACTICAL AWARENESS ATLET MUDA BOLA BASKET. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 26(1), 257–263. <https://doi.org/https://doi.org/10.36728/jis.v26i1.5795>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: a systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Fraenkle, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). How to design and evaluate

- research in education. *New York: McGraww-Hills.*
- Griffin, L. L., & Butler, J. (2005). *Teaching Games for understanding: Theory, research, and practice.* Human Kinetics.
- Hismullutfi, M., Muhsan, M., & Salabi, M. (2025). Efektivitas model *Teaching Games for understanding* dalam meningkatkan motivasi belajar lari jarak pendek siswa sekolah dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 12(1), 50–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/gjpok.v12i1.15350>
- Isnaini, N. A., Rosyida, N. I., Wulandari, R., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10062–10070.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jlIP.v6i12.2442>
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif.* Ananta Vidya.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach.* Human kinetics.
- Mulya, Z. A., Putri, I. K. K., & Chadjijah, S. (2025). Kesulitan belajar dalam bingkai teori Piaget pada siswa SMP usia 13–15 tahun: Systematic literature review: Learning difficulties within the framework of Piaget's theory among junior high school students aged 13–15 years: A systematic literature review. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 112–124.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70757/kharismatik.v3i2.100>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAl): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Puspitaningrum, D. C. (2024). Analisis tantangan dan peluang pendidikan jasmani dalam implementasi kurikulum sekolah dasar: Systematic literature review. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Mental Peserta Didik*, 631–644.
- Rahmadhea, S. (2025). Penerapan Model TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Kepeleatihan Olahraga*, 3(2), 61–69.
<https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/543>
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, 53(9).
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). *Teaching Games for understanding: Evolution of a model.* *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10607176>
- Wijaya, M. J. O., & Hita, I. P. A. D. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Kemampuan Passing dalam Bola Basket. *JURNAL ANGGARA: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi Dan Terapannya*, 2(3), 128–140.
<https://doi.org/https://doi.org/10.63987/anggara.v2i3.232>
- Yamin, M. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JASMANI BERBASIS GAME EDUKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMA. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pior.v4i1.733>