

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN DIRECT INTRUCTION TERHADAP PERMAINAN BOLA FUTSAL

Ridwan Ali Arsyad Noer Parinduri¹, Dinar Dinangsit², Anggi Setia Lengkana³.

¹ Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia.

² Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia.

³ Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia.

Abstrak

Selaras dengan uraian di atas, maka penulis bermaksud meneliti Model Pembelajaran Teaching Game For Undertsanding (Tgfu) Dan Direct Intruction Terhadap Permainan Bola Futsal. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game For Undertsanding (Tgfu) Dan Direct Intruction Terhadap Permainan Bola Futsal". Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen, dimana pada jenis penelitian ini terdapat perlakuan pada objek penelitian. Penelitian ini adalah penelitian ilmiah karena peneliti menggunakan perlakuan atau treatment yang menyebabkan terjadinya perubahan. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa-siswi SMA AL-Barkah Cikalongkulon yaitu 60 siswa terdiri dari kelas XI-IPA dan XI-IPS. sampel pada penelitian ini dilakukan secara acak sebanyak 40 siswa dari kelas XI-IPA dan XI-IPS kemudian akan terbagi menjadi 2 kelompok 20 siswa kelompok TGFU dan 20 siswa kelompok Direct Intruction. Berdasarkan hasil penelitian, dalam kegiatan perlakuan pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) dan pembelajaran Direct Intruction terhadap peningkatan permainan bola futsal terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) dan pembelajaran Direct Intruction tersebut. metode teaching game for understanding (TGFU) dan direct intruction terhadap permainan bola futsal memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode teaching game for understanding (TGFU) dan direct intruction terhadap permainan bola futsal memiliki pengaruh yang sama.

Kata Kunci: Tgfu, Direct Intruction, Futsal

Abstract

In line with the description above, the author intends to research the Teaching Game For Undertsanding (Tgfu) and Direct Instruction Learning Model for Futsal Ball Games. Based on the background of the problem above, the author is interested in conducting research with the title "The Influence of Teaching Game For Undertsanding (Tgfu) and Direct Instruction Learning Models on Futsal Ball Games". The method used in this research is experimental quantitative research,

Correspondence author: Ridwan Ali Arsyad Noer Parinduri, Dinar Dinangsit, Anggi Setia Lengkana, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

Email: ridwanalianp@upi.edu



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

which is of the type This research contains treatment of the research object. This research is scientific research because researchers use treatments that cause changes. The population in this study were AL-Barkah Cikalongkulon High School students, namely 60 students consisting of classes XI-IPA and XI-IPS. The sample in this study was carried out randomly as many as 40 students from classes XI-IPA and XI-IPS and then divided into 2 groups, 20 students in the TGFU group and 20 students in the Direct Instruction group.) and Direct Instruction learning on improving the futsal ball game, there is a significant influence from Teaching Game For Understanding (TGFU) learning and Direct Instruction learning. the teaching game for understanding (TGFU) method and direct instruction on the game of futsal ball have a very significant influence. So it can be concluded that the teaching game for understanding (TGFU) method and direct instruction on futsal ball games have the same influence.

Keywords: *Tgfu, Direct Instruction, Futsal*

PENDAHULUAN

Teaching Games For Understanding (TGFU) menurut Slavin (2015:186) adalah 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. Pendekatan TGFU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

Model pembelajaran Direct Instruction (pengajaran langsung) merupakan suatu model pembelajaran yang sistematis mampu memberikan sikap disiplin dan dapat menyebabkan pembelajaran yang bermakna. Model pengajaran langsung adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah, terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus

pencapaian akademik Pada penelitian ini model pembelajaran Direct Instruction diintegrasikan dengan metode mengajar yakni metode drill.

Futsal adalah olahraga dimana 2 regu yang saling belawan bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin. Olahraga futsal mempunyai eksistensi yang tinggi di kalangan siswa umumnya pada siswa SMA (Sekolah Menengah atas), hal ini dilihat dari banyaknya anak-anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Menurut (Salam et al. 2021) permainan olahraga futsal merupakan olahraga yang mengharuskan setiap pemainnya memiliki ketahanan fisik dan gerak dasar yang mumpuni hal ini bertujuan agar setiap pemain memiliki kesiapan yang cukup dalam menghadapi setiap pertandingan dan memiliki skill atau keterampilan bermain.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen, dimana pada jenis penelitian ini terdapat perlakuan pada objek penelitian. Penelitian ini adalah penelitian ilmiah karena peneliti menggunakan perlakuan atau treatment yang menyebabkan terjadinya perubahan

Penulisan Rumus

- a) Uji normalitas
- b) Uji homogenitas
- c) Uji hipotesis
- d) Uji independen sample T test

HASIL

Tabel 4.6 Menjelaskan Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.88229813
Most Extreme Differences	Absolute	.110

	Positive	.110
	Negative	-.091
Test Statistic		.110
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.742
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		.730
		Upper Bound
		.753

Dari Tabel 4.6 Hasil uji normalitas pada populasi penelitian perlu dinyatakan sesuai kaidah keputusan uji normalitas. Jika nilai Sig > 0,05 maka data dapat dinyatakan signifikan, dan jika nilai Sig dari < 0,05 maka data dapat dinyatakan tidak signifikan. Nilai signifikansi (p) pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0.20 (p > 0.05), sehingga berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov data berdistribusi normal.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Tes Permainan Futsal	Based on Mean	.414	1	38	.524
	Based on Median	.413	1	38	.524
	Based on Median and with adjusted df	.413	1	37.571	.524
	Based on trimmed mean	.412	1	38	.525

Uji homogenitas pada pretest dan posttest perlu dinyatakan sesuai kaidah keputusan uji homogenitas. Jika nilai Sig > dari a 0.05 maka data dapat dinyatakan signifikan, dan jika nilai Sig < dari a 0.05 maka data dapat dinyatakan tidak signifikan. Dikarenakan semua hasil pada pretest dan posttest memiliki nilai signifikan lebih dari a 0.05 maka dinyatakan bahwa hasil tes homogen.

Tabel 4.12 Menjelaskan Uji Hipotesis 5

Paired Samples Test							
Mea n	Paired Differences			t	df	Significance	
	Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One- Sided p	Two- Sided p

					Lower	Upper				
Paired Samples Test	Kel. TGFU -	-	.41039	.09177	-	-	-	19	<,001	<,001
	Kel. TGFU	1.2000			1.39207	1.00793	13.077			

Nilai signifikansi (2-tailed) dari contoh kasus ini adalah 0.00 ($p < 0.05$). Sehingga hasil test awal dan test akhir mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistika deskriptif tes awal dan tes akhir terbukti test akhir lebih tinggi

Tabel 4.13 Menjelaskan Uji Hipotesis 6

		Paired Samples Test						Significance		
		Paired Differences				t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Paired Samples Test	Kel. DI -	-	.93330	.20869	-1.78680	-.91320	-	19	<,001	<,001
	Kel. DI	1.3500					6.469			

Nilai signifikansi (2-tailed) dari contoh kasus ini adalah 0.00 ($p < 0.05$). Sehingga hasil test awal dan test akhir mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistika deskriptif tes awal dan tes akhir terbukti test akhir lebih tinggi.

Tabel 4.14 Menjelaskan Uji Hipotesis 7

		Group Statistics				
		Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Permainan Bola Futsal	TGFU		20	58.4000	6.59665	1.47506
	DI		20	55.7500	5.73883	1.28324

Berdasarkan table output group statistics diatas diketahui jumlah data hasil belajar untuk kelompok *TGFU* adalah sebanyak 20 orang siswa, begituj juga untuk kelompok *DI* adalah sebanyak 20 orang siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa

atau Mean untuk kelompok *TGFU* adalah sebesar 58.4000, sementara untuk kelompok *DI* adalah sebesar 55.7500. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok *TGFU* dengan kelompok *DI*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka kita perlu menafsirkan output ”Independent Samples Test” berikut ini.

Tabel 4.15 Uji Independet Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test							
		F	Sig.	t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference			
				t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Permainan Bola Futsal	Equal variances assumed	.414	.524	1.355	38	.092	.183	2.65000	1.95512	-1.30794	6.60794
	Equal variances not assumed			1.355	37.286	.092	.183	2.65000	1.95512	-1.31043	6.61043

Berdasarkan output di atas diketahui nilai sig. levene’s Test for Equality of Variances adalah sebesar $0,524 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok *TGFU* dengan kelompok *DI* adalah homogen atau sama (V.Wiratna Sujarweni, 2014:99). Sehingga penafsiran table output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam table “Equal variances assumed”. Berdasarkan table output “Independent Samples Test” pada bagian “Equal Variances assumed” diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,092 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent sample test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok *TGFU* dengan kelompok *DI*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian , dalam kegiatan perlakuan pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) dan pembelajaran Direct Intruccion terhadap peningkatan permainan bola futsal terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) dan pembelajaran Direct Intruccion tersebut. Dapat dilihat dari hasil tes awal (*pretest*) lalu proses perlakuan selama 12 kali pertemuan, sampai tes akhir (*posttest*). Dengan perbedaan kenaikan rata-rata 1.35 untuk model *TGFU* dan kenaikan rata-rata 0.70 untuk model *DI*. *DI* berasumsi bahwa siswa membuat kesimpulan dari contoh-contoh yang disajikan kepada mereka. (Stockard et al., 2018)

Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah *Teaching Game For Understanding (TGFU)*. Kemudian selain itu perlakuan pembelajaran ini bisa sebagai acuan penentu prestasi yang diraih setiap tim maupun individu karena siswa kelas XI tanpa pondasi dasar permainan yang kuat, tidak akan bisa bermain dengan baik. Karena diberikan beberapa program yang telah dibuat selama 12 kali pertemuan dengan model pembelajaran yang berbeda yaitu *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan pembelajaran *Direct Intruccion* tapi diberikan yang bervariasi agar siswa belajar dengan maksimal dan tidak monoton. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah Sampling, Modification-Representation, Modification-Exaggeration, Tactical Complexity. (Holt, Streaan, and Garcia Bengoechea, 2002: 168-169) Munculnya TGFU sebagai reaksi atas keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan: (1) kurang memperhatikan panampilannya, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt , 2008).

Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan pembelajaran *Direct Intruccion* terhadap permainan bola besar membuat siswa tertarik dan memperhatikan apa yang disampaikan peneliti sehingga belajar siswa mengalami peningkatan.(Alkindi et al., 2021)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan passing permainan bola futsal siswa kelas XI IPA dan IPS di SMA Al-barkah Cikalongkulon untuk menunjang hasil meraih prestasi dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan model *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan model *Direct Intruction* terhadap sampel mulai dari tes awal (*pretest*), masa perlakuan sampai tes akhir (*postest*) maka dapat di tarik kesimpulan bahwa :

1. Terdapat pengaruh pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* Terhadap permainan bola futsal.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran *Direct Intruction* terhadap permainan bola futsal.
3. Diantara ke dua model pembelajaran tersebut memiliki pengaruh yang sama secara signifikan terhadap permainan bola futsal yaitu model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan untuk model pembelajaran *Direct Intruction*.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

1. Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Prof. Dr. Yudha Munajat S,M.Ed.
2. Ketua prodi Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd
3. Dr. Dinar Dinangsit M.Pd selaku Pembimbing dalam penulisan Proposal Tesis ini.
4. Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd selaku Pembimbing dalam penulisan Proposal Tesis ini.
5. Dan orang tercinta yang selalu mendukung dengan doa dan material yang tak bisa saya balas sampai kapan pun.
6. Istriku tercinta Imas Maspupah S.T, anak ku Galvin Arcelio Arsyad Noer Parinduri dan anak ku yang masih dalam kandungan yang berusia 2 bulan.
7. Keluarga besar YPI AL BARKAH CKL

8. Guru guru terbaik sma al barkah yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
9. Dosen dosen terbaik yang sudah memberikan motivasinya ilmu nya serta hal lain yang insyaallah, ALLAH SWT yang akan membalasnya di akhirat nanti.
10. Teman teman seperjuangan PASCASARJANA angkatan 2022.
11. Murid murid terbaik SMA AL BARKAH CKL.

REFERENSI

- Achmad dahlan Muchtar, A. S. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Jurnal Pendidikan*, 3, 50-57.
- Cresswell, John W, *Research Design: qualitative, quantitative and mixed method approaches*, London: SAGE Publications, 1994
- Crum, B. (2003). *To Teach or Not to be, that is The Question : Reflections on The Identity Crisis and The Future of Physical Education (PE)*. Makalah Di Presentasikan Di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Netherlands : Institute For Social Research. Tilburg University.
- Holt, N. L., Strean, William B., Bengoecha, E. G. (2002). *Expanding The Teaching Games for Understanding Model : New Avenues for Future Research and Practise*. *Journal of Teaching in Physical Education*. Canada : University Of Alberta.
- Pelajaran, Mata. 2016. "Agu Trianda, 2016 UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA SISWA Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."
- Prithandari, M. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5, 47-56.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Dani. 2006. "Dani Setiawan, 2014 Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) Dan Model Direct Instruction Terhadap Self-Esteem Dan Keterampilan Bola Voli Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaa."

- Thariq Aziz, Muhammad et al. 2013. "Survei Keterampilan Bermain Futsal Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di Smk Muhammadiyah 1 Patuk Gunungkidul."
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007. Jakarta: BSNP.
- Basrowi dan Sukidin. 2002. Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro. Surabaya. Insan Cendikia.
- Charuer, Kathy, dkk. 2005. Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran. Beltsuillee, MD 20705: Translation Copyright 2005 by Penerbit Erlangga.
- Depdiknas. 2011. Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Dimiyati dan Mudjiono. 2001. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Dirjen Dikti. Djamarah, Syaful Bahri. 2002. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Firmansyah, Dani . 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika . Jurnal Pendidikan Unsika Volume 3 Nomor 1, Maret 2015.
- Hartinah, Sitti. 2009. Konsep dan Bimbingan Kelompok. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herijanto, Budi. 2012. Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran Ips Materi Bencana Alam. Journal of Educational Social Studies, Volume 1, Nomor 1.
- Iriyanto, H.D. 2012. Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar.2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mariati, Desak Putu. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Media Seni Melipat Kertas Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Shanti Kumara III Sempidi. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014).
- Mulyasa. 2011. Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan. Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muttagi, Nur Huda.,dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Disertai Diskusi Dan Media Hyperchem Untuk Meningkatkan

- Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X 1 SMA Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Volume 7 Nomor 1.
- Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 2 Nomor 1.
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo . *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi* Volume 1, No. 1, Februari 2017.
- Sidik, Moch Ilham dan Hendri Winata. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 1 No. 1, Agustus 2016, Hal. 49-60.
- narlan, Abdul. (2017). Pengembangan Instrumen Keterampilan Olahraga Futsal. *Jurnal Siliwangi*, 3(2), 245.
- Nugroho, M. D., & Yogyakarta, U. N. (2021). *Kontribusi Media Peraturan Permainan dan Sinyal Wasit Berbasis*. 6, 172–180.
- Suriyani, N. K. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS*. 4(3), 330–337.
- Barat, S., Ches, P., Dalam, P., Learning, B., Besar, K., & Province, W. S. (n.d.). *Pembelajaran tgf u di smk 1 koto besar provinsi sumatra barat peningkatan ches pass dalam permainan bola basket melalui model kooperatif*.
- Colclasure, B. C., Thoron, A. C., Osborne, E. W., & Roberts, T. G. (2020). *Comparing the 5E Method of Inquiry-based Instruction and the Four-Stage Model of Direct Instruction on Students ' Content Knowledge Achievement in an ENR Curriculum*. 61(3), 1–21.
- Hasmarita, S., & Artikel, I. (2018). *Jurnal Olahraga*. 4(1).
- Model, P., Terbaru, P., Games, T., & Understanding, F. (2022). *Journal Berkarya*. 4, 22–29.
- Pada, I., Kelas, S., Sma, X. I. I. I.-, & Sitiung, N. (2021). *No Title*. 8(2), 32–44.
- Stockard, J., Wood, T. W., Coughlin, C., & Khoury, C. R. (2018).

The Effectiveness of Direct Instruction Curricula : A Meta-Analysis of a Half Century of Research. 88(4), 479–507.
<https://doi.org/10.3102/0034654317751919>.

Nurlaila, S., & Usman, A. T. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran , Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran penjasorkes.*

Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah. 1*, 8–14.

Stockard, J., Wood, T. W., Coughlin, C., & Khoury, C. R. (2018). *The Effectiveness of Direct Instruction Curricula : A Meta-Analysis of a Half Century of Research.* 88(4), 479–507. <https://doi.org/10.3102/0034654317751919>