



PELATIHAN BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN *COACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* BAGI PELATIH DI KABUPATEN KULONPROGO

Suharjana¹, Widiyanto², Eka Swata Budayati³, Sujarwo⁴

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

²Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

³Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

⁴Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

Correspondent Email: jarwo@uny.ac.id, Suharjana_pkr@uny.ac.id, widi@uny.ac.id, eka_sb@uny.ac.id.

ABSTRACT. The role of coaches in improving student quality requires a training program with a specific design and strategy. The importance of having a program design to provide training is an alternative in efforts to achieve optimal performance. One approach to coaching training models for students is the Coaching Game for Understanding (TGfU) model. The CGfU approach is part of the coaching-based TGfU approach, which can foster interest and enjoyment in the volleyball learning process, thereby increasing learning activities. The CGfU approach is one approach that accommodates children's needs in playing. In this Community Service Activity (PKM), volleyball training was conducted using the CGfU approach for volleyball coaches in Kulon Progo Regency, Yogyakarta Special Region. Through the CGfU approach, students can be stimulated to think and learn through play. In the context of volleyball training, the application of CGfU can be used to improve understanding of game tactics, such as defensive positions, attack patterns, and teamwork. Furthermore, basic skills such as serving, passing, smashing, and blocking can be developed in a more enjoyable way through simple game simulations. Thus, students not only acquire technical volleyball skills but also train in cognitive aspects, decision-making, and team sportsmanship. This aligns with the goal of physical education, which is to produce healthy, skilled students with positive character through sports.

Keywords: Coaching Game for Understanding (CGfU), Training, Kulon Progo, Volleyball

ABSTRAK. Peran pelatih dalam meningkatkan kualitas siswa memerlukan program latihan yang memiliki desain dan strategi khusus. Pentingnya memiliki desain program untuk memberikan latihan menjadi alternatif dalam upaya mencapai prestasi optimal. Salah satu pendekatan model latihan pelatih kepada siswa adalah model Coaching Game for Understanding (TGfU). Pendekatan CGfU merupakan bagian dari pendekatan TGfU berbasis kepelatihan, dimana dapat memupuk minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran bola voli sehingga aktivitas belajar akan meningkat. Pendekatan CGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Pada Pengabdian Kegiatan Masyarakat (PKM) ini, dilaksanakan pelatihan Bola Voli dengan pendekatan CGfU untuk pelatih bola voli di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Melalui pendekatan CGfU, siswa dapat dirangsang untuk berpikir dan belajar dengan cara bermain. Dalam konteks pelatihan bola voli, penerapan CGfU dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman taktik permainan, seperti posisi bertahan, pola serangan, dan kerja sama tim. Selain itu, latihan keterampilan dasar seperti *servis*, *passing*, *smash*, dan *blocking* dapat dikembangkan secara lebih menyenangkan melalui simulasi permainan sederhana. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh kemampuan teknis bola voli, tetapi juga terlatih dalam aspek kognitif, pengambilan keputusan, serta sportivitas dalam tim. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani, yaitu mencetak peserta didik yang sehat, terampil, serta memiliki karakter positif melalui olahraga.

Kata Kunci: Coaching Game for Understanding (CGfU), Pelatihan, Kulon Progo, Bola Voli

Article History

Submission: 13 Januari 2026 Revised: 15 Januari 2026 Accepted: 22 Januari 2026 Published: 28 Januari 2026

PENDAHULUAN

Karakteristik pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) yang berorientasi pada aktivitas luar ruangan memang memerlukan desain dan strategi yang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Salah satu alternatif desain pembelajaran yang sangat relevan

dalam konteks ini adalah model *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Model ini, sebagaimana diungkapkan oleh Slavin (2015:186) dalam (Isnaini & Kurniawan, 2020), merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memperkenalkan pemahaman anak tentang olahraga melalui konsep dasar bermain. Dengan demikian, TGfU tidak hanya berfokus pada teknik bermain, tetapi juga merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dalam permainan. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang tepat dengan cepat, yang merupakan keterampilan esensial dalam konteks olahraga. Pendekatan TGfU memiliki ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Hal ini dianggap sebagai inovasi yang signifikan dalam pembelajaran Penjas, karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memahami konsep permainan secara mendalam (Panjaitan & Fardana, 2023). Dengan demikian, TGfU tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan fisik siswa, tetapi juga pada perkembangan kognitif dan sosial mereka. Pendekatan pembelajaran dengan *small side games* pada peserta didik akan lebih tepat dalam era sekarang (Castro, et al, 2022).

Pengabdian menggunakan penerapan TGfU berbasis kepelatihan yaitu model pendekatan *Coaching Games for Understanding* (CGfU) sebagai metode untuk mendorong pemahaman keterampilan siswa terhadap pendidikan jasmani. Pada implementasinya, tim pengabdian memberikan pelatihan bola voli kepada guru Penjas guna dapat merancang urutan aktivitas belajar yang berkaitan dengan masalah-masalah Pendidikan jasmani. Aktivitas pertama bisa berupa simulasi permainan yang sederhana, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bermain dengan pengawasan guru. Kemampuan teknik seperti passing bawah dapat diajarkan dengan pendekatan permainan dan hasilnya lebih efektif (Karisman, & Supriyadi, 2022). Selanjutnya, aktivitas belajar dapat diarahkan pada latihan yang lebih kompleks, di mana siswa diajak untuk menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam konteks permainan. Guru dapat mengidentifikasi keterampilan yang perlu ditingkatkan sebagai umpan balik yang konstruktif untuk menekankan pentingnya umpan balik dalam proses pembelajaran (Husniza & Yacob, 2023). Pembelajaran bola voli dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam keterampilan olahraga net dan pola pergerakan (Kim, 2015).

Guru juga memiliki fleksibilitas dalam memutuskan apakah siswa tetap dalam simulasi atau berlatih keterampilan dalam struktur latihan yang berulang, yang dikenal dengan istilah “*drill*”. Meskipun latihan *drill* dapat menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan, disarankan agar simulasi permainan dilakukan lebih sering. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsentrasi siswa pada aplikasi taktis keterampilan yang telah mereka pelajari.

Dengan mempertahankan keseimbangan antara simulasi dan latihan drill, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih holistik.

Pendekatan *Coaching Game for Understanding* dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Penjas dengan pendekatan CGfU, terdapat enam konsep penting yang harus diperhatikan, yaitu: 1) *Game*, 2) *Game appreciation*, 3) *Tactical awarness*, 4) *Making Appropriate decisions*, 5) *Skill execution* dan 6) *Performance*. Masing-masing konsep ini saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Guru Penjas berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar siswa, bukan sebagai penguasa yang mendominasi dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif juga menyenangkan bagi siswa. Pendekatan pembelajaran dengan CgfU dapat diterapkan dengan pembelajaran materi permainan bola besar termasuk bola voli (Zaini, & Salimin, 2020). Performa peserta didik dalam bermain bola voli dapat secara maksimal apabila tiga komponen harus dimiliki, yaitu: kognitif, motorik, dan persepsi (Kioumourtzoglou, et al, 2000).

Harapannya melalui pendekatan CGfU, guru dapat merangsang siswa untuk berpikir dan belajar dengan cara bermain. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Penting untuk mengingat bahwa pembelajaran tidak hanya tentang menguasai teknik, tetapi juga tentang mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang permainan (Ayunda et al., 2024). Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pemain yang baik, tetapi juga menjadi individu yang mampu berpikir kritis dan mengambil keputusan yang tepat dalam situasi yang beragam.

METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini KKG Penjas di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dimana peserta dalam hal ini mitra yang berpartisipasi aktif dalam program pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian. Program pengabdian dilakukan dengan penyampaian materi oleh tim pengabdian dan pendampingan selama 6 bulan. Pengabdian ini dilakukan dengan tes pengetahuan bagi guru penjas baik sebelum diberikan program pengabdian kemudian diberikan kembali tes pengetahuan setelah dilakukannya program pengabdian guna sebagai evaluasi. Peran dan tugas tim, Prof. Dr. Suharjana, M.Kes sebagai ketua pengabdian sekaligus memberikan materi, dan bertanggungjawab

atas keberhasilan pengabdian, Dr. Widiyanto, M.Kes. berperan menyampaikan materi metode pembelajaran dan perkembangan Bola voli, Dr. Eka Swasta Budayati, M.S. berperan memberikan materi tentang program latihan fisik dan kebugaran jasmani bagi peserta didik. Peran mahasiswa dalam proses pengabdian adalah membantu pelaksanaan pengabdian, rekognisi program pengabdian ini kepada mahasiswa adalah setara 2 sks mata kuliah permainan Bolavoli dengan nilai minimal B. Evaluasi dalam program pengabdian ini adalah dengan tes pengetahuan bagi guru penjas, baik sebelum diberikan program dibandingkan dengan setelah diberikan pengabdian, kemudian dilihat peningkatan pengetahuan mereka. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan dua metode yaitu secara teori dan juga praktek. Secara teori tim pengabdian memberikan materi teori di ruangan tentang CGfU dalam permainan bola voli, dan pada prakteknya diberikan materi praktek implementasi CGfU dalam permainan bola voli. Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah 35 orang guru pendidikan jasmani bola voli di Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN

Hasil

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di KKG Penjas di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dipilihnya tempat di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki kerja sama dengan TIM pengabdian dan juga anggota pengabdian yang memiliki komunitas dengan KKG sehingga komunikasinya lebih baik dan lancar. Pelaksanaan pengabdian memiliki banyak cerita dan pengalaman menarik berbeda dengan kondisi pelaksanaan kegiatan pengabdian di lembaga yang lain. Sasaran dalam kegiatan ini adalah guru penjas di KKG Penjas di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta sejumlah 35 orang.



Gambar 1. Pemberian Materi Mengenai Cgfu

Faktor Pendukung Pelaksanaan PPM, sebagai berikut:

- a. Pemateri berasal dari akademisi dengan latar belakang keilmuan yang memadai
- b. Faktor pendukung dalam pelaksanaan PPM ini adalah tingginya motivasi dan keinginan peserta untuk memahami dan mengikuti kegiatan ini secara serius
- c. Dukungan pimpinan KKG Penjas terutama dalam memberikan motivasi, apresiasi, dan fasilitasi pelaksanaan PPM sungguh menggembirakan



Gambar 2. Sesi diskusi kepada para Peserta



Gambar 3. Proses demonstrasi penerapan CGfU terhadap Permainan Bola Voli

Faktor Penghambat PPM, sebagai berikut:

- a. Minimnya pemahaman dan pengalaman peserta pada materi bola voli dengan model kepelatihan pendekatan CGfU
- b. Minimnya sumber-sumber acuan/rujukan yang dimiliki peserta untuk mendukung pengetahuan dan ketrampilan dalam penerapan CGfU pada pembelajaran bola voli.
- c. Waktu yang dimiliki peserta untuk mengoptimalkan pertemuan pelatihan sangat terbatas, karena sibuk dengan berbagai kegiatan di KKG Penjas Kulon Progo.
- d. Kendala jumlah peserta yang belum memadai dan harus menunggu jumlah kuota

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara:

- a. Telah dilakukan pengamatan langsung terhadap keaktifan dan kreativitas peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan, sebagian besar peserta antusias bertanya
- b. Telah dilakukan penilaian terhadap kreativitas peserta dalam mengikuti penyampaian materi oleh TIM pengabdian
- c. Antusiasme peserta dalam melakukan latihan dengan pendekatan CGfU dan mempelajari kemajuan IPTEK dalam olahraga.
- d. Dilakukan evaluasi terhadap peningkatan pemahaman peserta berkaitan dengan materi kemajuan IPTEK dalam olahraga dan CGFU.



Gambar 4. Para peserta foto bersama

Pembahasan

- a. Berdasarkan pengamatan langsung menunjukkan bahwa motivasi peserta untuk aktif mengikuti kegiatan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme anak-anak melakukan latihan.
- b. Sebagian besar peserta berani menampilkan dan mendiskusikan hasil kreativitas program latihan dengan pendekatan CGFU.
- c. Sebagian besar peserta mampu menerapkan hasil kreativitas pengembangan penerapan kepelatihan dalam olahraga dengan pendekatan CGFU pada pembinaan atlet tenis lapangan.
- d. Akhir dari kegiatan ini, peserta diminta menyusun dan mengumpulkan hasil kerjanya berupa jenis dan metode penerapan kepelatihan dengan pendekatan CGFU pada pembinaan atlet tenis lapangan dengan baik.

Karakteristik pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) yang berbasis aktivitas luar ruangan menuntut adanya strategi dan desain pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu pendekatan yang dianggap relevan dalam konteks ini adalah *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model TGfU menekankan pentingnya pemahaman konsep dasar permainan, bukan hanya penguasaan teknik (Supriadi, 2019). Dengan demikian, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai keterampilan motorik, tetapi juga kesadaran taktis dan kemampuan mengambil keputusan dalam permainan. Pendekatan CGfU dapat meningkatkan pemahaman peserta didik lebih mendetail pada permainan (Salimin, dkk, 2022). Pada praktek pembelajaran bola voli bahwa skill dapat secara optimal

dikuasai oleh peserta didik manakala diberikan pemahaman tentang situasi nyata skill tersebut digunakan (Jones, & French, 2007).

Dalam kegiatan pengabdian di KKG Penjas Kulon Progo, model TGfU diadaptasi menjadi pendekatan *Coaching Games for Understanding* (CGfU) yang lebih aplikatif untuk kepelatihan. Model ini memberikan kesempatan bagi guru Penjas untuk menyusun urutan aktivitas belajar yang dimulai dari simulasi permainan sederhana, kemudian meningkat ke bentuk latihan yang lebih kompleks. Dengan pola ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar teknik, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Materi bola voli dalam pembelajaran PJOK dari teknik dan taktik harus dikuasai (Karisman, 2023).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru peserta pelatihan mampu menginternalisasi konsep CGfU melalui praktik langsung dalam permainan bola voli. Meskipun terdapat kendala berupa minimnya pemahaman awal dan keterbatasan waktu, antusiasme dan motivasi peserta menjadi faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan. Peserta terlihat aktif dalam diskusi, antusias dalam latihan, serta mampu menampilkan kreativitas dalam menyusun program pembelajaran Penjas berbasis CGfU. CGfU bukan hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif dan sosial peserta didik (Ivan Miftahul Aziz et al., 2024).

Keterlibatan guru Penjas dalam kegiatan ini memperlihatkan bahwa CGfU dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Penjas. Melalui enam komponen utama *game*, *game appreciation*, *tactical awareness*, *making appropriate decisions*, *skill execution*, dan *performance* peserta didorong untuk memahami pembelajaran Penjas sebagai sebuah proses holistik. Guru juga memperoleh wawasan baru dalam menyeimbangkan antara simulasi permainan dan latihan *drill*, sehingga proses pembelajaran tetap efektif tanpa mengurangi unsur kesenangan siswa. Evaluasi kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terkait konsep CGfU, keberanian dalam menyampaikan ide, serta kemampuan untuk menyusun rancangan pembelajaran yang aplikatif. Pembelajaran bola voli dengan metode CGfU dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah tentu saja dengan menyesuaikan katagori peserta didik, jenis kelamin, sarana prasarana yang dimiliki, dan usia (Lidor, & Ziv, 2010).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan CGfU pada kegiatan pengabdian masyarakat di KKG Penjas Kulon Progo berhasil memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas guru Penjas. Keberhasilan ini terutama

didukung oleh motivasi peserta, dukungan organisasi KKG, serta relevansi materi dengan kebutuhan praktik di lapangan.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat di KKG Penjas Kulon Progo melalui pelatihan Coaching Games for Understanding (CGfU) pada pembelajaran bola voli terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru Penjas mengenai pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan.
2. Penerapan CGfU mampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta menekankan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, dan pengembangan aspek kognitif serta sosial siswa.
3. Antusiasme dan motivasi guru peserta pelatihan menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan pemahaman awal yang bervariasi.
4. Model CGfU relevan digunakan sebagai pendekatan pembelajaran Penjas karena menempatkan guru sebagai fasilitator, bukan hanya pengajar teknik, sehingga pembelajaran lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Dengan demikian, pendekatan CGFU dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas kepelatihan bola voli kepada pelatih di Kabupaten Kulon Progo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dengan terlaksananya program pengabdian pada masyarakat ini mendapat respon positif dan tanggapan yang baik oleh para peserta pelatihan dari KKG Penjas Kabupaten Kulon Progo. Secara langsung kegiatan ini memberikan pengalaman dan manfaat secara teori dan praktik langsung dalam penerapan Keahlian berbasis TGfU yaitu CGfU untuk pada pembelajaran permainan bola voli. Pada kegiatan ini, Pimpinan KKG Penjas Kabupaten Kulon Progo telah membuat kerjasama dengan Tim Pengabdian dalam bentuk memberi ijin penuh untuk mendapat undangan dari Tim Pengabdian. Tanpa ijin pimpinan, tentu saja kegiatan ini tidak dapat

berlangsung. Karena itu di kemudian hari perlu dilakukan kerjasama yang baik antara lembaga yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259–273. <https://doi.org/10.71153/WATHAN.V1I3.139>.
- Castro HDO, Laporta L, Lima RF et al. Small-sided games in volleyball: A systematic review of the state of the art. *Biol Sport*. 2022;39(4):995–1010.
- Husniza, & Yacob, F. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Manajemen Pendidikan. *Mimbar Akademika*.
- Isnaini, F., & Kurniawan, M. I. (2020). Studi Literatur: Konsep Model Pembelajaran Kooperatif STAD (Student Team Achievement Devision) Menurut Robert E. Slavin. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 10. <https://doi.org/10.21070/IJEMD.V10I.561>
- Ivan Miftahul Aziz, M., Sahrul Jahrir, A., Negeri Makassar, U., Selatan, S., Jl P Pettarani, I. A., Rappocini, K., & Makassar, K. (2024). *Explorasi Literatur tentang Implementasi Model Teaching Games for Understanding (TGFU) dalam Pembelajaran Bola Basket di Sekolah Menengah Atas Atas*. 5.
- Jones, L.I; & French, K.E. (2007). Effects Of Contextual Interference On Acquisition And Retention Of Three Volleyball Skills. *Perceptual and Motor Skills*, 2007, 105,883-890.
- Kioumourtzoglou, E; Michalopoulou, M; Tzetzis, G; & Koljrtessis. T. (2000). Ability Profile Of The Elite Volleyball Player. *Perceptual and Motor Skills*, 2000,90,757-770.
- Karisman, V A., Supriadi, D. (2022). Volleyball passing model through game-based approach. *Journal Sport Area*, 7(1), 79-88. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(1\).7708](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(1).7708)
- Karisman, V. A. (2023). Hybrid sports education and step game approach: Improving volleyball skills. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 9(1), 110-124. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v9i1.18817,
- Kim, I. (2015). Exploring changes to a teacher's teaching practices and student learning through a volleyball content knowledge workshop. *European Physical Education Review*. DOI: 10.1177/1356336X15599009.
- Lidor, R; & Ziv, G. (2010). Physical and Physiological Attributes of Female Volleyball Players. *Journal of Strength and Conditioning Research*. volume 24 number 7.
- Norkhalid Salimin, Mohammad Zarid Zaini, Teeraphan Sangkaew , "Effect of 9 Weeks Football Training Program for Players under 14 Years Old: A Trial Study," *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, Vol. 10, No. 4A, pp. 15 - 20, 2022. DOI: 10.13189/saj.2022.101303.

- Panjaitan, K., & Fardana, N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan dalam Pembelajaran Penjas. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.6857>
- Supriadi, D. (2019). Implementasi Model Teaching Game for Understanding terhadap Keterampilan Bermain dalam Strike and Fielding Games. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Zaini, M. Z., & Salimin, N. (2020). Coaching Games for Understanding (CGfU) Module for Invasion Games in Football. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(4), 574–585.