



Article History

Submitted : 11-09-2022
Accepted : 15-02-2023
Published : 30-04-2023.

MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELEMPAR MENGGUNAKAN MEDIA BOLA PLASTIK BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI KEBAYORAN LAMA UTARA 03 JAKARTA.

Liliek Prasetyo^{1*}, Slamet Sukriadi², Rizky Nurulfa³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta

liliepras@gmail.com

ABSTRAK

Program Studi Pendidikan Jasmani Penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar melempar bola plastik berbasis permainan melalui bentuk-bentuk permainan yang baru dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik sasaran penelitian pada siswa SD kelas II. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan (research and development) untuk mendapatkan model latihan yang sesuai dengan tujuannya. Untuk mencapai tujuan dan keefektifannya, model ini sudah di validasi oleh tiga pakar yang merupakan dosen Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta yang ahli di bidang gerak dasar, pembelajaran dan permainan. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa 17 pembelajaran yang dibuat layak dan sesuai untuk digunakan pada siswa kelas II sekolah dasar di Jakarta Selatan.

Kata kunci: bola plastik, gerak dasar, melempar, permainan.

ABSTRACT

Physical Education Study Program, Faculty of Sports Science, Jakarta State University, July 2022. This research produces a product of a basic motion learning model of throwing using game-based plastic ball to increase interest in learning physical education for elementary school students. The purpose of this study was to develop a game-based learning model of throwing a plastic ball through new forms of play which were developed in accordance with the characteristics of the research objectives of fourth grade elementary school students. This research was conducted by using research and development methods to obtain an appropriate training model for the purpose. To achieve its goals and effectiveness, this model has been validated by three experts who are lecturers of Jakarta State University Physical Education who are experts in the fields of basic movement, learning and small games. The results of the validation by experts show that 17 the learning models made are feasible and suitable for use in grade II Public elementary school students in south jakarta city.

Keywords: plastic Ball, basic motion, games.



PENDAHULUAN

Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberikan peluang untuk anak agar tumbuh dan berkembang pada setiap potensi yang mereka miliki. Pertumbuhan dan perkembangan anak diharapkan terjadi dan memiliki perkembangan terhadap kecerdasan anak. Kecerdasan adalah kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia sejak lahir untuk berpikir, belajar, beradaptasi pada lingkungan yang baru pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dimulai sejak anak berada di jenjang sekolah dasar.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang merupakan aktivitas secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Pembelajaran jasmani mendorong siswa untuk lebih inovatif, terampil, kreatif, dapat memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang dipelajari.

Pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan formal pada umumnya. Bertujuan untuk membantu siswa dalam pertumbuhan dan perkembangan secara baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadikan Indonesia seutuhnya. Dengan pendidikan jasmani siswa akan mendapatkan berbagai kesan yang erat kaitannya dengan pribadi yang menggembarakan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, pola hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pendidikan jasmani akan berhasil apabila kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang bermutu tercapai, dimana faktor-faktor yang mendukung seperti guru, kurikulum, sarana dan prasarana proses belajar mengajar, pengelolaan sekolah serta hubungan sekolah dengan masyarakat sekolah, itu merupakan kunci masa depan yang lebih baik kepada setiap orang. Dalam setiap belajar mengajar pendidikan jasmani, materi pelajaran pendidikan jasmani meliputi : pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar / permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan uji diri / senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas (outdoor) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif, adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportifitas dan gaya hidup aktif.

Pendidikan jasmani tidak menciptakan spesialisasi dalam setiap materi pembelajaran karena pendidikan jasmani adalah bagaimana mengajari siswa mau bergerak dan mampu menerapkan nilai-nilai sosial yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan seiringnya waktu berjalan siswa akan merasakan pentingnya pendidikan jasmani.

Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan segenap potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal, ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada fase akhir akan didapat perilaku yang lebih baik, keterampilan dan pengetahuan yang baru. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan peserta didik.

Sekolah Dasar merupakan tingkatan pendidikan formal yang harus dilalui anak untuk memulai belajar mengetahui berbagai hal. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan, yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai cara untuk membelajarkan anak dalam usaha mencapai perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, pendidikan jasmani disenangi dan ditunggu-tunggu oleh peserta didik, karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik dapat mengekspresikan kegembiraannya dalam kegiatan motorik. Anak-anak pada umumnya memiliki dorongan atau keinginan untuk bergerak, yang dimaksud bergerak disini adalah melakukan aktivitas gerakan terencana yang dibutuhkan tubuh. Pada dasarnya anak yang menempuh pendidikan sekolah dasar butuh lebih banyak bergerak.

Gerak merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki makna dan pengertian yang dinamis. Pendidikan jasmani itu akan diajarkan untuk melakukan gerakan yang benar dan baik, sehingga melalui pengalaman gerak tersebut akan mengalami perubahan dalam aspek



jasmani dan rohaninya. Belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran merupakan salah satu ciri dari pembelajaran pendidikan jasmani.

Namun semakin tinggi tingkat Sekolah Dasar pembelajaran yang didapat siswa cenderung membosankan dan memprihatinkan. Karena timbulnya masalah guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi masih kurang menyenangkan dan kurang memperhatikan alat / media untuk keselamatan bagi muridnya dengan pembelajaran melempar masih banyak menggunakan media bola kasti.

Untuk keselamatan bagi muridnya dengan pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik, bertujuan Untuk membuat agar muridnya tidak takut lagi disaat melempar maka bola yang dipakai diganti dengan media bola plastik. Dengan menggunakan bola plastik, peserta didik dapat melakukan lemparan karena saat bola plastik menyentuh tangan tidak sakit sehingga muridnya menjadi lebih berani dan lebih menyenangkan dipakai dalam permainan melempar. Karena bola plastik terbuat dari bahan yang tidak berbahaya, tidak berat dan lebih ringan serta membuat anak lebih percaya diri dalam melakukan lemparan. dalam bermain permainan melempar menggunakan media bola plastik.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada bulan Mei Di SDN Kebayoran Lama Utara 03 peneliti mendapatkan permasalahan pada siswa-siwi kelas II yaitu pada saat anak melempar, hasil lemparan jauh dari target lemparan, siswa kurang fokus dalam melakukan gerak dasar melempar bola, kurangnya siswa terlihat cepat jenuh dalam mengikuti proses belajar karena model belajar belum dikembangkan. Akibatnya saat pelaksanaan proses belajar anak-anak kurang memperhatikan dan kurang semangat, kurangnya model belajar yang melibatkan anak-anak dalam kelompok-kelompok belajar. Salah satu metode belajar yang menyenangkan pada siswa adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar.

Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi satu sama lain, serta mengembangkan emosional dan imajinasi dengan baik. Banyak permainan yang dimodifikasi baik dari permainan tradisional, maupun permainan yang melibatkan pengetahuan anak terhadap mata pelajaran yang lainnya seperti memasukkan pelajaran selain pendidikan jasmani ke dalam permainan. Permainan dapat dimodifikasi guru sesuai kreativitas dalam merancang bentuk permainannya.

Pembelajaran yang menyenangkan, terarah, efektif, dan efisien, sangat diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk itu perlu adanya pendekatan atau variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran.

Menurut uraian diatas, penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Gerak Dasar Melempar Menggunakan Media Bola Plastik Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kebayoran Lama Utara 03”

METODE

Untuk perencanaan produk model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar. Permainan ini melibatkan para ahli diantaranya ahli pembelajaran, ahli permainan, dan ahli gerak dasar untuk membantu memvalidasi dan mengevaluasi 17 permainan agar dapat dikembangkan dengan baik. Model dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menggambarkan cara berpikir. Suatu model menggambarkan keseluruhan konsep yang saling terkait satu sama lain (Izzuddin, D. A., & Gemaël, Q. A, 2020). Model ini mengacu pada pengembangan konsep ADDIE, adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE seperti ditunjukkan sebagai berikut:

a) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, Peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

1. Apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi,
2. Apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan



3. Apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya.

b) *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Pada penelitian ini desain yang diterapkan adalah berupa rancangan pelaksanaan model melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar.

c) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) *Implementation*

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e) *Evaluasi*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya. Pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan dikarenakan evaluasi yang dimaksud digantikan dengan adanya proses validasi ahli pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga orang ahli, yaitu dosen ahli gerak dasar, dosen ahli pembelajaran, dan dosen ahli permainan.

Validasi, Evaluasi dan Revisi Model Validasi.

a) *Telaah Pakar*

Dalam tahapan ini teknik dasar melempar bola berbasis permainan dievaluasi oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari (Dosen) ahli permainan (Dosen) ahli pembelajaran dan (Dosen) Ahli gerak dasar. Telaah yang dilakukan para ahli dalam menyikapi model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar sangat bermanfaat agar model dapat dievaluasi dari bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau dihilangkan. Tahap ini dilakukan pada hasil model yang telah dibuat oleh peneliti berupa rancangan tulisan dan gambar model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar.

Tabel 3. 1 Expert Judgement

No.	Nama Ahli	Expert Judgement
1.	Drs. Mustara, M.Pd	<i>Dosen Ahli Gerak Dasar</i>
2.	Dr. Sujarwo M.Pd.	<i>Dosen Ahli Pembelajaran</i>
3.	Hartman Nugraha, S.Pd, M,Pd	<i>Dosen Ahli Permainan</i>

Evaluasi tahap ini adalah akhir dari evaluasi pengembangan model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan, setelah telaah dan peneliti mendapatkan tanggapan



berupa masukan dari tiga orang ahli validasi melalui tahapan revisi untuk mengembangkan model pembelajaran teknik dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar.

Validasi yang dilakukan oleh peneliti selain bertujuan untuk mengevaluasi bagian dari setiap model yang dikembangkan, dan juga memiliki tujuan untuk mengetahui informasi perihal kelayakan dari setiap model pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Setelah melakukan tahapan validasi yang dibantu oleh tiga para ahli dan melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan arahan dan masukan para ahli tersebut maka model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik permainan pada siswa kelas II sekolah dasar dianggap layak untuk diproduksi

Uji Coba Model

Dalam tahapan ini peneliti menguji produk yang dikembangkan dengan cara menguji efektivitas model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar melalui uji ahli. Ketiga orang ahli menilai dan mengevaluasi desain model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan yang dikembangkan oleh peneliti, dan para ahli berpendapat dan memberi tanggapan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan saran yang membangun dan dapat dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran melempar bola plastik. Model ini dapat dipergunakan dalam beberapa waktu sesuai dengan kebutuhan para guru di Sekolah Dasar. Model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar ini dapat dikembangkan kembali dan dijadikan bahan baru. Data pada penelitian ini digunakan data kualitatif sesuai dengan keadaan dan kondisi yang hanya digambarkan untuk pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi melempar bola plastik dan instrumen yang digunakan berupa angket untuk analisis kebutuhan.

Uji Coba Pemakaian

Desain model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dan kemudian di validasi oleh para ahli mendapatkan evaluasi dari kelemahan dan kekurangan yang terdapat dari setiap model permainan. Maka peneliti harus melakukan perbaikan model pembelajaran teknik dasar melempar bola yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Perbaikan Desain

Dalam tahap ini dilakukan perbaikan desain model pembelajaran teknik dasar melempar bola plastik berbasis permainan, sesuai dengan evaluasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menilai apakah desain model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, penelitian dan pengembangan. Selain itu dalam tahapan ini desain model yang dikembangkan oleh peneliti juga harus dinilai hambatan dan kelemahan dari setiap model permainan, karena model pembelajaran melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II sekolah dasar ini akan digunakan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

Revisi Produk

Setelah produk awal ditinjau oleh 1 ahli gerak dasar, 1 ahli pembelajaran dan 1 ahli permainan diberikan masukan serta penilaian, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Maka dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktikkan pengembangan model. Setelah itu, hasilnya akan kita ketahui hasil dari penelitan tersebut apakah Mudah dan Menarik dilakukan oleh siswa.

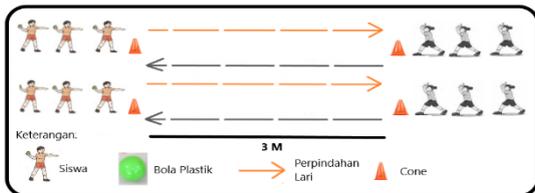
HASIL dan PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan tentang model pembelajran gerak dasar melempar berbasis permainan yang di buat untuk siswa kelas II sekolah dasar negeri kebayoran lama utara 03 Jakarta akan di tulis dalam bentuk buku, sehingga hasil dari penelitian dan pengembanganya bisa digunakan oleh

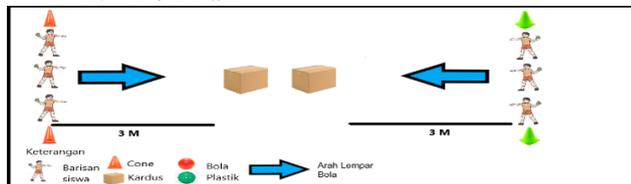


pendidik. Dengan harapan pada proses pembelajaran bisa memberikan variasi dalam pembelajaran yang lebih menarik sehingga murid lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran PJOK dan menambah keterampilan dan pengetahuan siswa. Model pembelajaran yang telah di validasi oleh para ahli tentunya bisa menjadi referensi terbaru bagi pendidik.

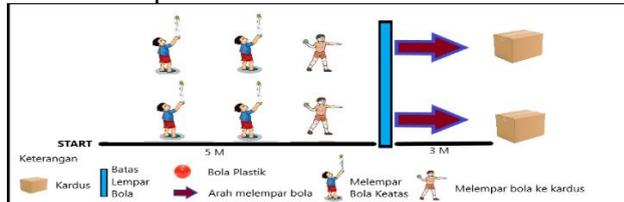
1. Lempaar Tangkap



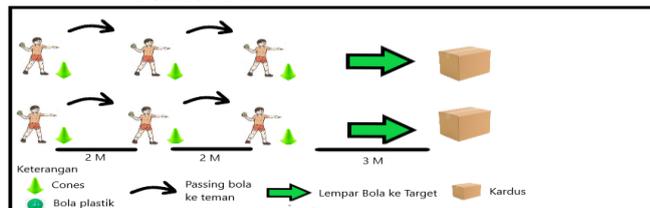
2. Box Ball



3. Up Ball Box

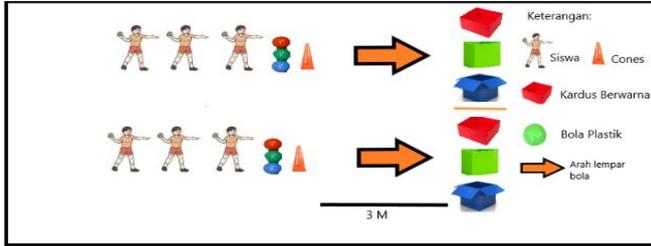


4. Estafet Ball

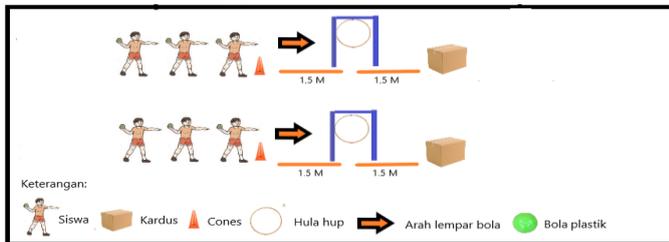




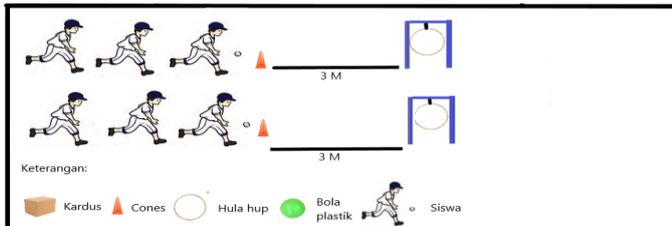
5. Colour Ball Box



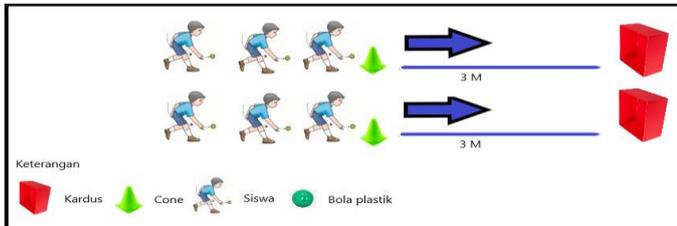
6. CIRCLE BOX



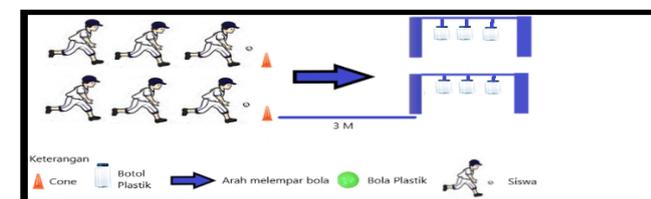
7. CIRCLE BALL



8. TARGET BALL BOX

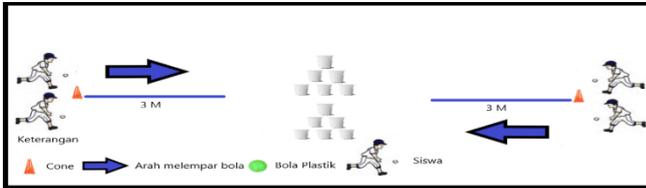


9. BOTOL MELAYANG

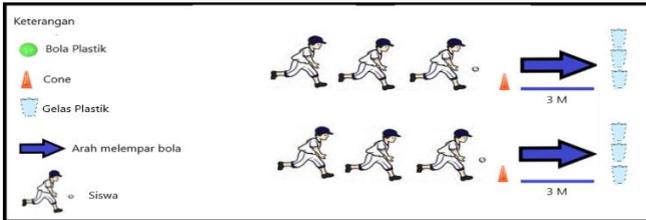




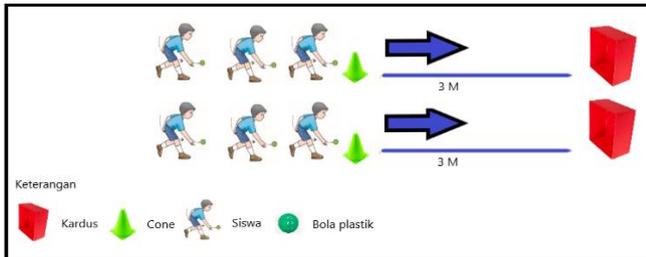
10. BOWLING GLASS BALL



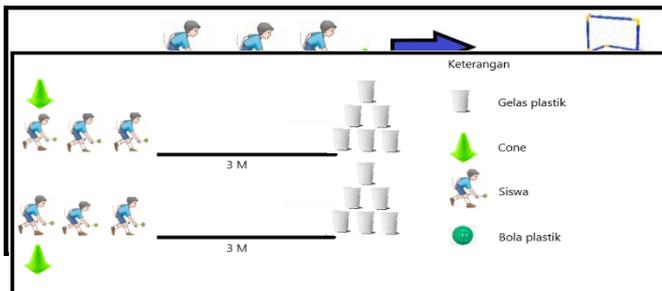
11. COLOUR GLASS BALL



12. RED GLASS BOX



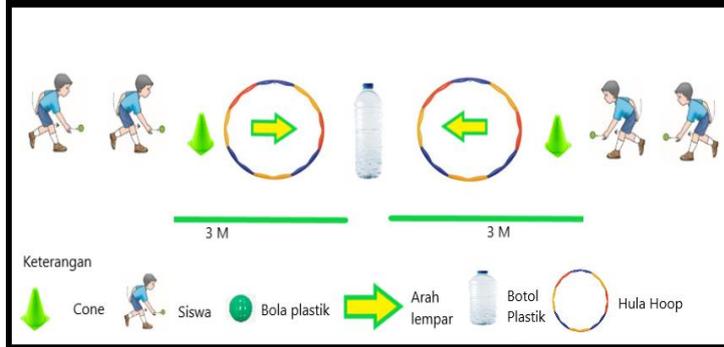
13. GATES BALL



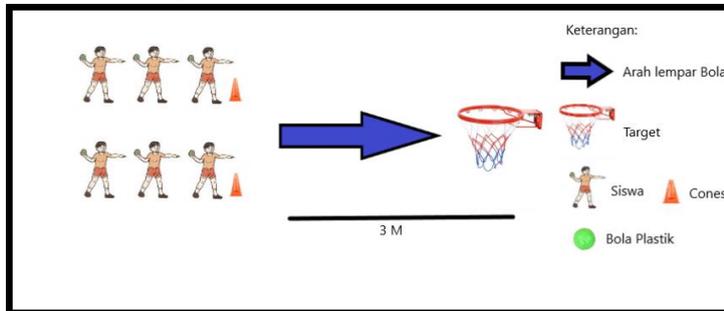
14. PENGHANCUR MENARA



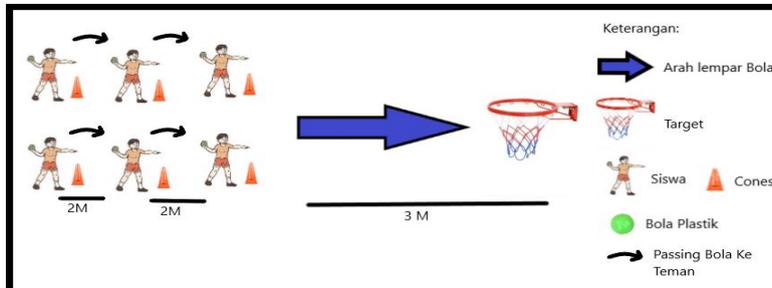
15. MENARA CIRCLE



16. BASKET BALL



17. ESTAFET BASKET BALL



Hasil akhir model pembelajaran gerak dasar melempar berbasis permainan dapat diterapkan kepada anak kelas II sekolah dasar setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan yang diterapkan layak dan sesuai digunakan untuk pendidikan anak Sekolah Dasar. Dengan menerapkan gerak dasar dalam permainan anak tidak cepat merasa bosan atau monoton dan merasa termotivasi saat melakukan pembelajaran. Menyikapi hal tersebut maka diperlukan model pembelajaran gerak dasar melempar berbasis permainan dapat diterapkan kepada anak kelas II sekolah dasar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan gerak dalam kehidupan sehari-hari.



SIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model belajar gerak dasar melempar bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II SDN Kebayoran Lama Utara 03. Dalam penelitian ini dilaksanakan beberapa langkah yang harus ditempuh mulai dari melihat masalah yang ada didalam belajar melempar hingga mengatasi masalah dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari data yang diperoleh berupa hasil validasi dari beberapa dosen ahli dan pembahasan hasil yang telah diujicobakan dapat disimpulkan bahwa model belajar melempar bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II SDN Kebayoran Lama Utara 03. sebanyak 17 model melempar layak untuk digunakan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi serta dapat menjadi solusi dalam problematika belajar melempar bola plastik berbasis permainan bagi siswa kelas II SDN Kebayoran Lama Utara 03.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, I. K. (2011). Paikem Gembrot. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Dini Rosdiani. (2012). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Firdaus, M. A. (2012). Metode Penelitian. Tangerang: Jelajah Nusa.
- Gemael, Q. A. (2022). *Pengembangan Model Latihan Plyometrics Sepakbola Untuk Pemain Usia 17-21 Tahun* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Izzuddin, D. A., & Gemael, Q. A. (2020). Model Latihan Dayung Berbasis Modifikasi Alat Untuk Atlet Pemula. *Sporta Sainika*, 5(1), 21-30.
- Kumalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT. Riefka Aditama.
- Lutan, R. (1998). Belajar Keterampilan Motorik. Jakarta: Depdikbud, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Mochamaad Djumidar A. (2002). Belajar Berlatih gerak dasar Atletik Dalam Bermain. Jakarta: Fakultas Ilmu Olahraga UNJ.
- Narbuko Cholid dan Abu Achmadi. (2016). Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nofi Marlina Siregar. (2013). Teori Bermain. Jakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNJ.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish\
- Pawestri, I. (2013). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Modifikasi Alat Bantu Pemukul dan Bola Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sumber III Banjarsari Surakarta . 17.
- Prawira, A. Y., Prabowo, E., & Gemael, Q. A. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Futsal Anak Usia Dini (Literature Review). *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 4(01), 19-25.
- Richard Magil, D. A. (2014). *Motor Learning and Control Concepts and Applications*. McGraw-Hill Education.
- Robert, M. B. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York.
- Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2005). Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Litera.
- Santosa Griwojo, d. (2012). Ilmu Faal Olahraga Fisiologi Olahraga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Schmidt, R. A. (1991). *Motor Learning & Performance from Principles to Practice* . Champign: Illinois: Human Kinetics Publisher.
- Sugiono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto. (2013). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Yuma.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendjaskes. Jakarta: Depdikbud.
- Sukmadinata. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Remaja.
- Suprijono, A. (2010). CooperatIIIe Learning Teori & Aplikasinya . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2003). Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo.
- Teo-Koh Sock Miang. (2010) *Fundamental Movement Skills For Growing ActIIIe Learners* Singapore: Singapore Sport Council.
- Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi kontruktIIIistik. Jakarta: Prestasi



JOKER

JURNAL OLAHRAGA KEBUGARAN DAN REHABILITASI

Volume 3, Nomor 1, Bulan April, Tahun 2023

e-ISSN: 2798-0928 p-ISSN: 2276-3927



This work is licensed under a *Creative Commons Attribution 4.0 International License*

Pustaka.

Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1).

Widiastuti. (2013). *Belajar Gerak Keterampilan*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNJ.

Widiharto, R. (2004). *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: PPG Matematika.