

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR
(LEMPAR TANGKAP) BERBASIS PENDEKATAN *TEACHING GAMES
FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan*



Oleh:

**IRWAN RITONGA
NIM. 19169037**

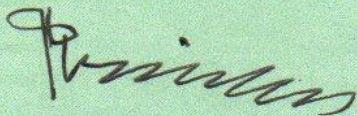
**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI

Mahasiswa : Irwan Ritonga
NIM : 19169037
Program Studi : Ilmu Pendidikan

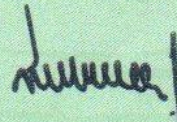
Menyetujui:

Promotor,



Prof. Dr. Phil. Yanuar Kiram
NIP. 19570101 198403 1 004

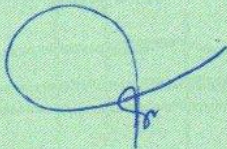
Co-Promotor,



Prof. Dr. Gusril, M.Pd.
NIP. 19580816 198603 1 004

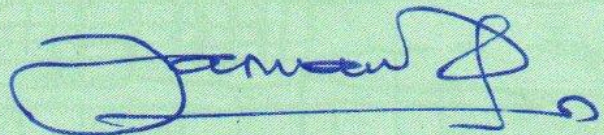
Mengesahkan:

Direktur,



Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi



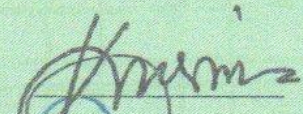
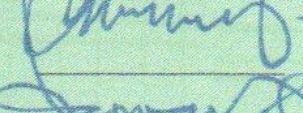
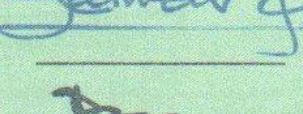
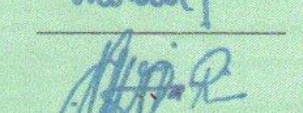
Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI

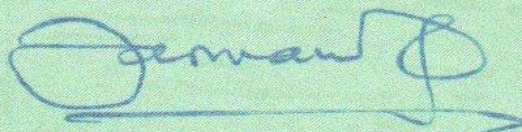
Mahasiswa : **Irwan Ritonga**

NIM. : 19169037

Dipertahankan di depan Penguji Disertasi
Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Doktor Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang
Hari: Kamis, Tanggal: 6 Februari 2025

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	Ir. Krismadinata, S.T., M.T., Ph.D. Ketua (Rektor)	
2.	Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. Sekretaris (Direktur)	
3.	Prof. Dr. Indang Dewata, M.Si., C.EIA. Anggota (Wakil Direktur I)	
4.	Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. Anggota (Koordinator Program Studi)	
5.	Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram Anggota (Promotor/Penguji)	
6.	Prof. Dr. Gusril, M.Pd. Anggota (Co-Promotor /Penguji)	
7.	Prof. Dr. Neviyarni S, M.S., Kons. Anggota (Pembahas/Penguji)	
8.	Prof. Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd. Anggota (Pembahas/Penguji)	
9.	Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A., Ph.D. Anggota (Penguji Eksternal Institusi)	

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DISERTASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa Disertasi saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR (LEMPAR TANGKAP) MELALUI *PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Promotor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 6 Februari 2025

Saya yang menyatakan



Irwani Ritonga

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Dengan izin-Nya, peneliti akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan disertasi yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar (Lempar Tangkap) Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) pada Peserta Didik Sekolah Dasar".

Disertasi ini merupakan sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Doktor Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyusunan disertasi ini, penulis tidak luput dari banyak bantuan, dukungan, bimbingan, arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T., M.T. sebagai Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Refnaldi, M.Litt. sebagai Wakil Rektor I Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan (S3) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Phil. Yanuar Kiram. sebagai Promotor/Penguji.
5. Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd. sebagai Co-Promotor/Penguji.
6. Ibu Prof. Dr. Hj. Neviyarni S, MS. sebagai Pembahas/Penguji.
7. Bapak Prof. Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd. sebagai Pembahas/Penguji.
8. Bapak Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, MA, Ph. D. sebagai Penguji Luar dari UNESA.
9. Bapak Prof. Dr. Arsil, M.Pd., Bapak Prof. Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si., M.Pd., Dr. Willadi Rasyid, M.Pd., Ibu Prof. Dr. Agustina, M. Hum. sebagai validator.
10. Ibu Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. sebagai Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
11. Bapak Prof. Dr. Indang Dewata, M.Si., C.EIA. sebagai Asisten Direktur

Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

12. Bapak Bobby. P Riza, S.STP., M.Si., sebagai Kepala Dinas Pendidikan Dharmasraya.
13. Ibuk Supratini, S.Pd., M.Pd. Kepala SD N 04 Pulau Punjung.
14. Bapak Khairul Saman, S.Pd., Bapak Novendri, S.Pd., Bapak Zulpanero, S.Pd., Bapak Erit Jumela, S.Pd., Bapak David Ardi, S. Pd., Bapak Irmantoni, S.Pd., Bapak Bustami, S.Pd., Bapak Khairudin, S.Pd., Bapak Agung, S.Pd., Bapak Alpian Yahya., Bapak Marcy Ivan, S.Pd., Ibuk Urdawati, S.Pd., Ibuk Dila Mandasari, S.Pd., Ibuk Rima Rama. AY, S. Pd., Ibuk Yanti, S.Pd., dan Ibuk Retna Witra, S.Pd. guru PJOK di SD Kab. Dharmasraya.
15. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak atas doa, diskusi, semangat, motivasi dan bantuan teknis yang diberikan.
16. Teristimewa kepada Istrai, Anak, Orang tua, dan keluarga yang telah memberikan doa yang tulus dan dukungan terbaik.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah bapak/ibu/sdr/i berikan dan dicatat sebagai amal ibadah jariyah. Semoga Disertasi ini bermanfaat, khususnya bagi para pendidik dan peneliti dalam memajukan dunia pendidikan. Saran dan kritik yang mebangun diharapkan untuk perbaikan penelitian di masa akan datang Semoga Allah SWT memberkahi hasil karya ilmiah ini. Wassalamu‘alaikum warahmatullohi wabarakaatuh.

Padang, 6 Februari 2025

Irwan Ritonga

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DISERTASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Spesifikasi Produk Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	16
F. Asumsi Penelitian	18
G. Kebaruan dan Orisinalitas.....	21
H. <i>Road Map</i> Penelitian.....	26
I. Definisi Operasional	30
 BAB II KAJIAN TEORI	 34
A. Kajian Teori	34
1. Konsep Penelitian dan Pengembangan	34
2. Definisi Model	38

3. Konsep Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	43
4. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	53
5. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	57
6. Konsep Belajar Motorik.....	64
7. Gerak Dasar	70
8. Keterampilan Gerak.....	73
9. Mata Pelajaran PJOK SD pada Kurikulum Merdeka	84
10. Model Pembelajaran	86
11. Pendekatan <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU).....	91
B. Penelitian Yang Relevan.....	99
C. Produk yang Dikembangkan.....	101
D. Kerangka Konseptual.....	108
E. Hipotesis Penelitian	116
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	118
A. Jenis Penelitian.....	118
B. Prosedur Penelitian	119
1. <i>Analysis</i>	121
2. <i>Design</i>	127
3. <i>Development</i>	131
4. <i>Implementation</i>	136
5. <i>Evaluation</i>	142
C. Subjek Penelitian	150
D. Instrumen Penelitian	152
E. Teknik Pengumpulan Data.....	153
F. Teknik Analisis Data.....	156
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	161
A. Hasil Pengembangan.....	161
1. <i>Analysis</i>	161
2. <i>Design</i>	174
3. <i>Development</i>	198

4. Implementation	213
5. Evaluation	221
B. PEMBAHASAN	251
C. KEBARUAN (<i>Novelty</i>)	294
BAB V PENUTUP	301
A. Kesimpulan	301
B. Implikasi	304
C. Saran	309
DAFTAR PUSTAKA	314
LAMPIRAN	324

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Karakteristik dan minat pada siswa kelas V	62
2. 2 Penelitian yang relevan	99
3. 1 Instrumen Pengamatan Proses Pembelajaran Untuk Guru.....	124
3. 2 Instrumen Pengamatan Proses Pembelajaran Untuk Siswa	125
3. 3 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	126
3. 4 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Terhadap 20 aktivitas pada model Pembelajaran Gerak Dasar Melempar dan Menangkap	134
3. 5 Kisi-kisi Instrumen Observasi Implementasi Produk	139
3. 6 Kisi-kisi Instrumen Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Gerak Melempar dan Menangkap dengan Model TGFU	141
3. 7 Keterampilan Menangkap	148
3. 8 Keterampilan Melempar.....	149
3. 9 Nilai Siswa	150
3. 10 Analisis Persentase	157
3. 11 Desain Penelitian dalam Uji Efektifitas Model.....	157
3. 12 Tabel Uji Wilcoxon Match Pairs Test.....	159
3. 13 Pembagian Skor Gain.....	160
3. 14 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	160
4. 1 Pengamatan Proses Pembelajaran siswa	165
4. 2 Angket Analisis Kebutuhan Pembelajaran Lempar Tangkap Di Sekolah Dasar.....	167
4. 3 Desain pengembangan aktivitas pada pembelajaran lempar tangkap berbasis TFGU	181
4. 4 Masukan Focus Group Discussion (FGD)	202
4. 5 Hasil Penilaian Validator	222
4. 6 Output SPSS ICC Buku Model	223
4. 7 Validasi Buku Guru.....	226
4. 8 Output SPSS ICC Buku Guru	226

4. 9 Validasi Buku Siswa	229
4. 10 Output ICC SPSS	229
4. 11 Data Pretest dan Posttest Lempar Tangkap.....	243

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 1 <i>Road Map</i> Penelitian	28
2. 1 Gerakan Melempar.....	82
2. 2 Gerakan Lempar Tangkap Bola	83
2. 3 Pendekatan Permainan Taktis	93
2. 4 Model pembelajaran yang dikembangkan	101
2. 5 Kerangka Konseptual (Model TGFU)	109
3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	120
3. 2 Aktivitas Menangkap	149
3. 3 Aktivitas Melempar.....	150
3. 4 Rumus <i>N-Gain Score</i>	159
4. 1 Dokumentasi Kegiatan FGD	201
4. 2 Buku Pegangan Guru	203
4. 3 Buku Siswa.....	206
4. 4 Buku Model.....	208
4. 5 <i>Output</i> SPSS Praktikalitas Buku Model.....	233
4. 6 <i>Output</i> SPSS Praktikalitas Buku Guru.....	236
4. 7 <i>Output</i> SPSS Praktikalitas Buku Siswa	239
4. 8 <i>Output</i> SPSS <i>Ngain - Descriptives</i> - Efektivitas	245
4. 9 <i>Output</i> SPSS Uji <i>Wilcoxon</i> - Efektivitas	249

DAFTAR LAMPIRAN

1. ANALISIS KEBUTUHAN
2. INSTRUMEN VALIDASI PRODUK
3. ANGKET PRAKTIKALITAS
4. VALIDASI PRODUK
5. UJI STATISTIK
6. SURAT SELAMA PENELITIAN
7. DOKUMENTASI PENELITIAN

ABSTRAK

Irwan Ritonga, 2025. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lempar Tangkap Berbasis Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Peserta Didik Sekolah Dasar. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan 20 aktivitas pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) untuk siswa Sekolah Dasar menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa melalui pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan, dengan fokus pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dengan rata-rata skor validitas Buku Model 4,66, Buku Guru 4,44, dan Buku Siswa 4,28. Hasil *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) untuk ketiga produk ini termasuk dalam kategori "memuaskan".

Praktikalitas model diuji melalui implementasi terbatas, menghasilkan rata-rata skor 0,620 dari buku model, 0,556 dari buku guru dan 0,501 dari siswa, keduanya termasuk kategori "praktis". Efektivitas model diuji menggunakan desain *pretest-posttest control group* pada 40 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 64,8, meningkat menjadi 84,2 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 65,2 menjadi 72,1. Hasil uji statistik menggunakan *independent t-test* menunjukkan $p\text{-value} < 0,05$, mengindikasikan peningkatan signifikan pada keterampilan gerak dasar siswa di kelas eksperimen. Produk akhir berupa buku model pembelajaran dengan panduan langkah-langkah, ilustrasi menarik, dan aktivitas yang sesuai untuk siswa SD. Buku ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK serta literasi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam inovasi pembelajaran PJOK dan dapat menjadi rujukan bagi guru dan pengembang kurikulum.

ABSTRACT

Irwan Ritonga, 2025. Development of a Basic Movement Learning Model for Throwing and Catching Based on the *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Approach for Elementary School Students. Dissertation. Postgraduate School Of Universitas Negeri Padang

This research aims to develop 20 basic throwing and catching movement learning activities based on *Teaching Games For Understanding* (TGfU) for elementary school students using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). This model is designed to enhance students' basic manipulative motor skills through a fun game-based approach, focusing on psychomotor, cognitive, and affective aspects. The validation results show a very high level of validity with an average validity score of 4.66 for the Model Book, 4.44 for the Teacher's Book, and 4.28 for the Student's Book. The Intraclass Correlation Coefficient (ICC) results for these three products fall into the "satisfactory" category.

The model's practicality was tested through limited implementation, resulting in an average score of 0.620 from the model book, 0.556 from the teacher's book, and 0.501 from the students, both of which belong to the "practical" category. The model's effectiveness was tested using a pretest-posttest control group design on 40 students divided into experimental and control classes. The average pretest score of the experimental class was 64.8, increasing to 84.2 on the posttest, while the control class only increased from 65.2 to 72.1. The results of the statistical test using an independent t-test showed a $p\text{-value} < 0.05$, indicating a significant improvement in the basic motor skills of students in the experimental class. The final product is a learning model book with step-by-step guides, engaging illustrations, and activities suitable for elementary school students. This book supports the achievement of PJOK learning objectives and student literacy. This research makes a significant contribution to PJOK learning innovation and can serve as a reference for teachers and curriculum developers.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian integral dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap peserta didik. PJOK merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Usaha ini diselenggarakan dalam berbagai jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan masa depan bangsa, bahkan kemajuan suatu bangsa tergantung pada kemajuan pendidikan, termasuk mata pelajaran PJOK, yang mampu mendesain manusia seutuhnya, dengan membentuk manusia sehat jasmani dan rohani. Sesuai dengan moto dari Socrates *“men sana in corpore sano”* yang mempunyai arti dalam badan yang sehat bersemayam jiwa yang kuat.

Mata pelajaran PJOK diyakini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk: (a) berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga, (b) pemahaman dan penerapan konsep yang benar tentang aktivitas-aktivitas tersebut agar dapat melakukannya secara aman, (c) pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas-aktivitas tersebut agar terbentuk sikap dan perilaku sportif dan positif, emosi stabil dan gaya hidup sehat. Pembelajaran PJOK di sekolah memberikan warna tersendiri dalam pengembangan pengetahuan pada

keterampilan kognitif siswa terhadap aktivitas fisik yang akan dilakukan untuk mengeksplor diri menjadi pribadi yang sehat kreatif dan inovatif dalam setiap pembelajarannya. Proses memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan untuk menggunakan pengetahuan baru adalah semua contoh keterampilan kognitif. Russell, et. al, 2016 menjelaskan bahwa keterampilan kognitif meliputi pengembangan pengetahuan dan pemahaman, dan kemampuan untuk menerapkan informasi yang dipelajari dalam situasi baru.

Parker, et.al, 2018 dalam studi ini melihat bagaimana pendidikan jasmani di sekolah dasar dan aktivitas fisik di mana anak-anak di sekolah dasar di Irlandia berpartisipasi. Memahami cara anak-anak menghubungkan. Menjelaskan bahwa eksplorasi hubungan antara PJOK di sekolah sebagai situs praktik aktivitas fisik untuk siswa, dan memahami bagaimana siswa terlibat dalam aktivitas fisik yang akan membentuk pengalaman belajar sebagai tahapan pembelajaran dari yang rumit menjadi lebih sederhana dan bermakna dalam PJOK sehingga siswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik, dikuatkan oleh studi yang menyelidiki bagaimana pendidikan jasmani di sekolah dasar di Irlandia diajarkan dan bagaimana anak-anak terlibat dalam aktivitas fisik. Memahami bagaimana anak-anak membuat hubungan (Raiola, 2015), yang berarti bahwa aktivitas pada pembelajaran keterampilan motorik yang rumit awalnya menjadi bentuk yang disederhanakan, dengan tujuan untuk mempermudah dalam memahami gerakan yang dilakukan.

Olahraga memiliki nilai-nilai luhur dan bersifat universal. Olahraga mendorong dan memfasilitasi terjadinya komunikasi dan interaksi sosial.

Olahraga mengevakuasi atau membongkar keterasingan sosial. Olahraga mendorong dan memfasilitasi terbentuknya nilai-nilai kerjasama dan persahabatan, Olahraga mendorong dan memfasilitasi pembentukan kejujuran, tanggung jawab dan mematuhi aturan (Y. Kiram, p. 19. 2019).

Aktivitas fisik bukan saja tentang aktivitas yang mengeluarkan energi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak fundamental (Morgan et al., 2013). Keterampilan gerak fundamental adalah suatu kemampuan yang perlu dikuasai oleh setiap siswa, dan salah satu tujuan program PJOK diberikan kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajarnya adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas fisik baik dalam sebuah permainan ataupun berbentuk keterampilan gerak. Keterampilan gerak fundamental yang diperoleh melalui aktivitas fisik dalam pembelajaran PJOK tidak hanya berguna dan bertujuan untuk menguasai cabang olahraga tertentu saja, akan tetapi keterampilan gerak tersebut berguna untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu keterampilan gerak fundamental dirasakan perlu dikuasai oleh seluruh anak khususnya oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan gerak ini akan menjadi landasan mereka untuk berpartisipasi dan meminati olahraga yang diminatinya saat mereka beranjak dewasa.

Perkembangan gerak dimasa anak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Hal ini dikuatkan oleh Gandotra et al., 2020 yang menyatakan keterampilan gerakan dasar adalah dasar untuk keterampilan yang lebih maju dan terdiri dari kontrol objek, lokomotor, dan keterampilan keseimbangan, keterampilan kontrol objek

melibatkan penanganan dan pengendalian objek dengan tangan atau kaki. Misalnya, melempar, menangkap, menggiring bola, menendang, menggulingkan tangan, melempar dengan tangan, dan memukul. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak. Menjelang masa remaja gerak yang makin kompleks bisa dikuasai dengan kemampuan memanfaatkan keterampilan gerak sesuai dengan kebutuhannya (Hidayat, 2017).

Kemampuan motorik siswa sekolah dasar, baik kasar maupun halus, sering kali menunjukkan perkembangan yang belum optimal. Rendahnya kemampuan motorik ini ditandai dengan kurangnya koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan yang penting dalam aktivitas fisik sehari-hari. Kondisi ini sebagian besar disebabkan oleh minimnya paparan terhadap aktivitas fisik yang terstruktur dan keterbatasan model pembelajaran yang mampu merangsang pengembangan motorik siswa secara menyeluruh. Akibatnya, siswa tidak memiliki fondasi yang kuat untuk menguasai berbagai keterampilan fisik yang lebih kompleks.

Kondisi ini juga berdampak langsung pada rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar seperti lempar tangkap. Gerak dasar yang seharusnya menjadi bagian dari keterampilan manipulatif dasar sering kali belum dikuasai secara baik oleh siswa. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengarahkan lemparan atau menangkap bola dengan tepat, yang menunjukkan kurangnya pemahaman teknis dan kurangnya penguasaan keterampilan motorik yang mendukung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga memperbaiki

kemampuan motorik secara keseluruhan. Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) menawarkan solusi yang inovatif dengan mengintegrasikan permainan yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan motorik sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gerak dasar. Dengan penerapan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengatasi kesenjangan dalam kemampuan motorik mereka serta menguasai keterampilan lempar tangkap secara lebih baik.

Pembelajaran PJOK dengan tahap gerak dasar berada pada jenjang satuan pendidikan sekolah dasar (SD). Anak usia sekolah dasar sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dimana anak usia sekolah dasar mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan, maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru PJOK yang didaulat untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar (Fadilah & Wibowo, 2018). Kemampuan gerak dasar anak sangat mempengaruhi aktivitas fisik yang dilakukannya hal ini dikuatkan oleh (Chen et al., 2016) yang menyatakan bahwa anak-anak dengan kompetensi keterampilan motorik yang memadai menghabiskan secara signifikan lebih banyak waktu dalam aktivitas fisik sedang hingga berat daripada anak-anak dengan kompetensi keterampilan motorik yang tidak memadai.

Pembelajaran PJOK di sekolah dasar merupakan gerbang utama untuk anak-anak belajar dengan baik dalam melakukan keterampilan gerak dasar. Pembelajaran gerak dasar disekolah harus terdapat modifikasi-modifikasi dan pengembangan dalam model pembelajarannya, sehingga anak dapat bereksplorasi

dan merasa senang dan menarik dalam mengikuti materi PJOK untuk perkembangan kondisi fisik anak khususnya gerak dasar manipulatif. Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Materi gerak dasar manipulatif yaitu melempar, menangkap, dan menendang suatu benda tercantum dalam kurikulum pendidikan sekolah, terintegrasi dalam bidang studi PJOK dan, merupakan unsur dasar yang terdapat di dalam hampir sebagian besar pada cabang olahraga. Gerakan melempar merupakan salah satu bentuk gerakan manipulatif, karena gerak dasar itu terdiri dari gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Selain itu untuk dapat mengembangkan pelaksanaan proses belajar mengajar guru terlebih dahulu harus memahami dan menguasai keterampilan gerak domain pada gerakan melempar, yaitu keseimbangan dan kekuatan otot lengan.

Pembelajaran gerak dasar lempar tangkap membutuhkan koordinasi yang baik agar anak dapat melakukan gerakan dengan benar. Kesalahan gerak yang dilakukan anak mengakibatkan cedera ringan pada tangan, dengan demikian diperlukannya keterampilan gerak dasar yang baik serta motivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh temuan (Jojor et.al, 2020) yang menyatakan bahwa kurangnya keterampilan motorik kasar anak sehingga menyebabkan anak mengalami hambatan, hambatan yang terjadi disebabkan karena pembelajaran motorik kasar pada sekolah belum dilakukan secara optimal, kurang dalam melibatkan aktivitas fisik anak. Keterampilan gerak dasar yang baik dapat

diperoleh dengan pembelajaran gerak secara berkesinambungan, PJOK olahraga di sekolah merupakan suatu alternatif bagi anak untuk dapat memahami dan mempraktekkan belajar gerak dasar lempar tangkap dengan baik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar khususnya kelas lima pada materi gerak dasar lempar tangkap ditemukan beberapa kendala antara lain siswa belum memahami optimal gerak dasar lempar tangkap yang menyebabkan saat melakukan gerak dasar lempar tangkap tidak tepat sasaran, siswa merasa bosan dalam pembelajaran lempar tangkap karena pembelajaran kurang bervariasi, dan keterbatasan sumber belajar sehingga hasil belajar gerak dasar lempar tangkap rendah. Hal ini menjadi hambatan saat pengimplementasian kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa.

Berdasarkan Modul ajar pada fase C terdapat beberapa Capaian Pembelajaran (CP). Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, dilandasi dengan penerapan konsep dan prinsip gerak yang benar, menerapkan konsep dan prinsip aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani, serta pola perilaku hidup sehat, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu yang lebih lama secara konsisten, serta meyakini. Pada kompetensi dasar dalam menerapkan dan mempraktekkan materi pembelajaran bola kecil dengan melempar dan menangkap bola, gerak tersebut termasuk gerakan manipulatif.

Keterampilan manipulatif didefinisikan sebagai keterampilan yang melibatkan pengendalian atau kontrol terhadap objek tertentu, terutama dengan

menggunakan tangan atau kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan manipulatif, yaitu (1) keterampilan reseptif (*receptive skill*); dan (2) keterampilan propulsif (*propulsive skill*). Keterampilan reseptif melibatkan gerakan menerima objek, misalnya menangkap sedangkan keterampilan propulsif bercirikan dengan suatu kegiatan yang membutuhkan gaya atau tenaga pada objek tertentu, misalnya melempar.

Berangkat dari hal tersebut siswa seharusnya dapat mempraktikkan gerak dasar lempar tangkap atau gerak manipulatif dengan baik saat pembelajaran di sekolah. Pembelajaran lempar tangkap bola dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan salah satunya dengan pendekatan permainan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ramdani & Sumarno, 2017) dengan hasil penelitian pada siklus 2 tindakan 2 adalah 75,15% penerapan *frisbee games* dapat meningkatkan dan memperbaiki pola gerak dasar lempar tangkap pada siswa sekolah dasar.

Pada pembelajaran PJOK, sebelum memasuki praktik gerakan yang sesungguhnya, seringkali guru memberikan penjelasan singkat dan contoh gerakan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih siap dalam mempraktikkan gerakan tertentu, proses belajar keterampilan motorik hanya mungkin berlangsung bila terdapat kesiapan belajar pada anak. Kesiapan belajar itu menyangkut aspek fisik dan mental. Sehubungan dengan kaidah ini, sangat mungkin isi PJOK disesuaikan dengan kesiapan atau kematangan anak (Rohmadi, 2021).

Johnstone et al., 2017 dalam penelitian menyatakan bahwa permainan yang

aktif merupakan pendekatan terbaru untuk aktivitas fisik anak yang rendah dan keterampilan gerak dasar pada anak. Pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam gerak dasar lempar tangkap. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan penelitian dengan pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) atau pembelajaran dengan pendekatan bermain. Menurut Griffin, L., & Patton, 2005 dalam bukunya menyatakan bahwa model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) atau pembelajaran dengan pendekatan bermain adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga menggunakan pendekatan konstruktif.

TGFU (pembelajaran dengan pendekatan bermain) adalah suatu model pembelajaran PJOK yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran PJOK. Model pembelajaran permainan taktik tersebut dapat menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknik yang diperlukan untuk penampilan permainan.

Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dipilih dalam penelitian ini karena menawarkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konseptual, bukan hanya penguasaan teknik semata. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep taktis permainan, seperti ruang, strategi, dan pengambilan keputusan, sehingga keterampilan yang diperoleh lebih relevan dengan situasi nyata. Selain itu, TGFU mengintegrasikan

pengembangan keterampilan motorik dengan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan penghormatan terhadap aturan, yang mendukung pembentukan karakter siswa secara holistik.

TGFU juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas berbasis permainan, sehingga mampu menjaga motivasi siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar yang cenderung mudah merasa bosan jika aktivitas pembelajaran monoton. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat aktif dalam eksplorasi, diskusi, dan refleksi, memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman. Fleksibilitas pendekatan ini juga menjadi keunggulan, karena aktivitas dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga lebih inklusif untuk semua peserta didik.

Selain itu, TGFU terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, termasuk gerak dasar seperti lempar dan tangkap. Melalui permainan yang terstruktur, siswa dapat mengembangkan kemampuan fisik mereka dengan cara yang lebih alami dan terarah. Pendekatan ini juga relevan dengan kurikulum pendidikan jasmani yang tidak hanya menitikberatkan pada keterampilan fisik, tetapi juga mencakup pengembangan kognitif dan sosial siswa. Dengan demikian, TGFU merupakan pendekatan yang komprehensif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas bahwa peneliti ingin mengembangkan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain) atau TGFU di SDN 04 Pulau

Punjung Dharmasraya”. Diharapkan dengan pengembangan model ini sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif lempar tangkap.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran gerak dasar lempar tangkap belum dilakukan secara optimal dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap.
2. Rendahnya kemampuan motoric kasar siswa dalam aktivitas pembelajaran PJOK.
3. Siswa kurang menguasai gerak dasar lempar tangkap dilihat masih banyak siswa melakukan kesalahan gerak.
4. Kurangnya sumber belajar berupa buku teks sebagai sarana membantu siswa dalam belajar.
5. Hasil belajar keterampilan gerak dasar lempar tangkap rendah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Pembatasan masalah dalam penelitian adalah model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) guna meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa di sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan

masalah sebagai berikut:

1. Apa karakteristik pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya yang memenuhi kriteria valid dari aspek isi dan konstruk?
2. Apa karakteristik pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya yang memenuhi kriteria praktis dari aspek kemudahan penggunaan buku model, buku guru dan buku siswa?
3. Bagaimanakah efektifitas pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran PJOK pada Siswa SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan produk Buku Model, Buku Guru dan Buku Siswa dengan mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya yang memenuhi kriteria valid.
2. Mengembangkan produk buku model, buku guru dan buku siswa dengan mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya yang memenuhi kriteria praktis.
3. Menguji efektivitas produk berupa buku model, buku guru dan buku siswa melalui pengembangan model pembelajaran pembelajaran gerak dasar lempar

tangkap dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharmastra.

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dengan memfokuskan pada buku model, buku guru, dan buku siswa sesuai dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dalam konteks pembelajaran gerak dasar lempar tangkap di sekolah dasar:

1. Buku Model Pembelajaran.

Buku Model Pembelajaran ini merupakan hasil pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU), yang disusun untuk memberikan gambaran jelas mengenai langkah-langkah dan strategi pengajaran yang efektif. Buku ini dirancang untuk digunakan oleh para pendidik sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Isi buku ini mencakup:

- a) Konsep dasar tentang pendekatan TGUFU dan bagaimana pendekatan tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap.
- b) Langkah-langkah pengajaran yang mudah dipahami dan dapat diimplementasikan di kelas.
- c) Teknik-teknik pengajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi aktif antara siswa, seperti permainan dan latihan berbasis TGUFU yang menekankan pemahaman konsep gerak dasar melalui permainan.

- d) Penjelasan mengenai cara mengintegrasikan teori dengan praktik dalam kegiatan pembelajaran gerak dasar yang menyenangkan.

Buku Model Pembelajaran ini bertujuan untuk menjadi panduan bagi guru dalam menyampaikan materi lempar tangkap secara sistematis dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam gerak dasar tersebut.

2. Buku Guru

Buku guru ini dirancang untuk membantu guru dalam menjalankan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan TGFU. Buku ini menyediakan informasi praktis dan langkah-langkah rinci yang dapat digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran di kelas,

Isi buku ini mencakup:

- a) Penjelasan tentang filosofi dan prinsip-prinsip pendekatan TGFU yang dapat membantu guru memahami tujuan dan manfaat pendekatan ini dalam pembelajaran PJOK.
- b) Petunjuk praktis mengenai cara mengatur dan melaksanakan setiap sesi pembelajaran dengan menerapkan permainan dan latihan berbasis pemahaman konsep gerak.
- c) Instruksi rinci mengenai evaluasi siswa dalam menguasai keterampilan gerak dasar lempar tangkap, dengan berbagai cara untuk menilai perkembangan keterampilan motorik dan pemahaman konsep yang terkait.

- d) Strategi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk mendukung pembelajaran yang efektif, termasuk cara mengatasi tantangan umum dalam mengajar gerak dasar di kelas.

Buku ini bertujuan untuk memberikan sumber daya lengkap bagi guru untuk merancang dan mengelola pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di kelas.

3. Buku Siswa

Buku siswa ini disusun untuk menjadi sumber belajar bagi siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan TGFU. Buku ini menyajikan materi yang menarik, mudah dipahami, dan didukung dengan berbagai ilustrasi yang menjelaskan langkah-langkah gerakan serta teknik-teknik dasar dalam lempar tangkap.

Isi buku ini mencakup:

- a) Panduan langkah demi langkah dalam mempelajari gerak dasar lempar tangkap, yang disajikan dengan bahasa yang sederhana dan gambar ilustrasi untuk memperjelas setiap tahapan gerakan.
- b) Aktivitas pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan latihan yang mendukung pemahaman siswa dalam menguasai keterampilan lempar tangkap dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- c) Soal-soal refleksi dan latihan yang membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

- d) Tips dan trik untuk memperbaiki teknik dan keterampilan melalui latihan yang dapat dilakukan di kelas atau di luar kelas.
- e) Buku siswa ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa dengan cara yang interaktif dan berbasis permainan.
- f) Buku siswa dirancang dengan menambahkan ilustrasi cerpen untuk petunjuk pelaksanaannya

Dengan demikian, pengembangan buku model, buku guru, dan buku siswa ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang terintegrasi dan menyeluruh, yang tidak hanya memudahkan guru dalam mengajar tetapi juga membantu siswa dalam menguasai keterampilan gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan yang menyenangkan dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat untuk Peneliti Sendiri

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peneliti, baik dalam pengembangan keterampilan penelitian maupun dalam memperdalam pemahaman tentang penerapan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran PJOK. Melalui proses penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengevaluasi model pembelajaran yang efektif, khususnya lempar tangkap, di tingkat sekolah dasar.

2. Kontribusi Ilmiah dan Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan

dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), terutama dalam materi gerak dasar lempar tangkap yang merupakan gerak manipulatif. Kontribusi ini mencakup pengembangan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik di sekolah dasar.

3. Penerapan dalam Proses Pembelajaran

Penerapan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran PJOK yang lebih efektif, menarik, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan gerak dasar. Bagi siswa, penelitian ini dapat mempercepat penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap, serta menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih dinamis dan multi-arah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

4. Penambahan Literatur bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya terkait dengan pengembangan model pembelajaran berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam pengembangan keterampilan gerak dasar dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan fisik.

5. Solusi untuk Masalah Pengembangan Model Pembelajaran

Penelitian ini memberikan solusi untuk mengatasi tantangan dalam pengembangan model pembelajaran PJOK, khususnya dalam mengajarkan

keterampilan gerak dasar lempar tangkap. Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

6. Sumber Belajar bagi Pembelajaran PJOK

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat dipergunakan oleh para pendidik untuk memperkaya materi pembelajaran PJOK, terutama dalam pengajaran gerak dasar lempar tangkap. Dengan penerapan pendekatan TGFU, penelitian ini memberikan alternatif cara bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga yang lebih terstruktur, menarik, dan berdampak pada pengembangan keterampilan gerak dasar siswa.

F. Asumsi Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pemikiran dan landasan konseptual dalam pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Asumsi ini dirancang untuk memastikan bahwa penelitian berjalan secara terarah dan relevan dengan tujuan yang hendak dicapai. Berikut adalah asumsi-asumsi yang mendasari penelitian ini:

1. Asumsi tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang memungkinkan mereka untuk:

- a. Memahami Konsep Dasar Gerak: Siswa usia 6–12 tahun memiliki

kemampuan untuk memahami konsep gerak dasar, seperti melempar dan menangkap, jika diajarkan dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

- b. Respon terhadap Pendekatan Berbasis Permainan: Pada usia ini, siswa cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan permainan. Pendekatan berbasis permainan seperti TGFU diyakini mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.
- c. Kemampuan Berkolaborasi: Siswa sekolah dasar mulai mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, sehingga metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial akan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

2. Asumsi tentang Pembelajaran Gerak Dasar

- a. Kesederhanaan untuk Kompleksitas: Gerak dasar, seperti lempar dan tangkap, dapat dipahami lebih baik jika disederhanakan menjadi tahap-tahap yang terstruktur, sebelum dilanjutkan ke tingkat kompleksitas
- b. Kebutuhan terhadap Model yang Variatif: Pembelajaran gerak dasar sering kali monoton, sehingga model pembelajaran yang variatif, seperti TGFU, dianggap dapat mengurangi kejenuhan siswa.
- c. Kesesuaian dengan Kurikulum: Materi gerak dasar lempar tangkap sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani sekolah dasar.

3. Asumsi tentang Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU)

Pendekatan TGFU diyakini memiliki keunggulan dalam meningkatkan hasil

belajar siswa melalui:

- a. **Pemahaman Taktis:** Pendekatan ini menekankan pemahaman siswa terhadap konsep dan strategi permainan, sehingga siswa tidak hanya menghafal teknik gerakan tetapi juga memahami konteks penggunaannya.
- b. **Pembelajaran yang Menyenangkan:** Dengan integrasi permainan, TGFU diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.
- c. **Peningkatan Keterampilan Sosial:** Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan empati mereka.
- d. **Peningkatan Keterampilan Motorik:** Melalui aktivitas permainan yang terstruktur, pendekatan ini mendukung penguasaan keterampilan motorik siswa secara efektif.

4. Asumsi tentang Peran Guru

- a. **Guru sebagai Fasilitator:** Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami dan mempraktikkan gerak dasar melalui pendekatan TGFU.
- b. **Kesiapan Guru dalam Implementasi:** Guru PJOK yang terlibat dalam penelitian ini diasumsikan memiliki kompetensi yang cukup dalam mengaplikasikan model pembelajaran berbasis TGFU setelah menerima pelatihan.
- c. **Kemampuan Guru dalam Modifikasi:** Guru diharapkan mampu

memodifikasi aktivitas permainan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Asumsi-asumsi di atas menjadi landasan penting dalam merancang dan melaksanakan penelitian ini. Dengan menetapkan asumsi yang jelas, diharapkan penelitian dapat berjalan secara sistematis dan hasil yang diperoleh dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Selain itu, asumsi ini juga menjadi acuan dalam mengevaluasi keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis TGFU yang dikembangkan dalam penelitian ini.

G. Kebaruan dan Orisinalitas

Pengembangan baru atau *research novelty* dalam penelitian ini dimulai dari kemajuan dalam dunia pendidikan yang semakin mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan berbagai aspek keterampilan yang lebih holistik, seperti fisik, mental, emosi, dan sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, penalaran, stabilitas emosional, dan moral melalui aktivitas jasmani yang menyenangkan (Bandi, 2017).

Pendekatan bermain atau *Teaching Games For Understanding* (TGFU) sangat berhubungan erat dengan tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendekatan ini tidak hanya bertujuan mengajarkan teknik

fisik, tetapi juga memperhatikan pemahaman konsep yang mendasari gerakan melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan amanat kurikulum yang menempatkan PJOK sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, untuk mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan mental siswa.

Meskipun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK khususnya pada materi gerak dasar lempar tangkap di sekolah dasar, masih banyak dilakukan dengan pendekatan konvensional. Model pembelajaran yang masih sering diterapkan oleh sebagian besar guru adalah dengan mengajarkan teknik dasar lempar tangkap secara langsung tanpa memberikan variasi yang cukup, serta minimnya penggunaan media yang dapat mendukung pemahaman siswa. Pendekatan konvensional ini cenderung kurang efektif, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda. Anak-anak pada usia ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif untuk memaksimalkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Chan et al. 2019 dalam penelitiannya menyebutkan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat menciptakan pelajar yang lebih unggul dan mampu menguasai materi dengan lebih baik.

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PJOK adalah kebutuhan untuk mendorong penggunaan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan. Pendekatan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan metode berbasis permainan, seperti *Teaching Games For Understanding*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui

permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman gerakan dasar, sekaligus menambah kesenangan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan TGFU, yang diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mempraktikkan gerakan dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan, serta membantu mereka mencapai Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan di akhir fase pembelajaran. Chan et al., 2019 dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pengalaman belajar anak yang lebih menyenangkan akan menciptakan pelajar yang lebih unggul.

Perlunya upaya untuk mendorong hal itu agar dapat tercapai dengan pemilihan pendekatan yang tepat. Pendekatan pembelajaran yang sesuai adalah dengan pendekatan permainan hal tersebut mendorong peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Pada pembelajaran pendidikan jasmani banyak materi yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah gerak dasar lempar tangkap, materi dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap disajikan untuk memfasilitasi siswa agar mampu mencapai Capaian Pembelajaran (CP) di akhir fase pembelajaran. Memang pada akhirnya siswa harus mampu mempraktikkan gerak dasar lempar tangkap secara lancar, terkontrol dan koordinatif, namun proses dalam mencapai keterampilan

mempraktikkan gerak tersebut perlu difasilitasi dengan lebih baik.

Model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kebaruan atau orisinalitas yang membedakannya dari model pembelajaran sebelumnya, yaitu:

1. Pengembangan 20 Aktivitas Pembelajaran

Model pembelajaran lempar tangkap yang dikembangkan terdiri dari 20 aktivitas pembelajaran yang mencakup pembelajaran berpasangan, berkelompok, tanpa alat/media, dan dengan penggunaan media yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran dari yang sederhana ke yang kompleks. Hal ini bertujuan untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

2. Buku Teks dengan Ilustrasi 4D

Produk akhir dari penelitian ini berupa buku teks yang dilengkapi dengan gambar 4D mengenai pelaksanaan model gerak dasar lempar tangkap. Penggunaan ilustrasi 4D bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih mendalam bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami teknik gerak dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

3. Gaya Penulisan Cerpen

Buku teks ini juga mengusung gaya penulisan yang mengadaptasi cerpen (cerita pendek), dengan tema yang sesuai dengan dunia anak-anak. Ilustrasi gerakan lempar tangkap disajikan dengan gaya yang lebih mudah dipahami, disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat literasi baca pada siswa, dengan

menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan melalui cerita yang mengandung pesan-pesan pendidikan.

4. Materi Dasar Gerak Dasar Lempar Tangkap

Buku teks ini juga dilengkapi dengan materi dasar mengenai gerak dasar lempar tangkap yang bertujuan untuk memperkaya wawasan siswa mengenai teknik dasar lempar tangkap. Materi ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap keterampilan yang harus dikuasai, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan tersebut dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

5. Validasi Produk oleh Ahli

Setelah pengembangan, produk ini akan divalidasi oleh ahli materi, pembelajaran, dan media sebagai *expert judgement* untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Proses validasi ini akan memastikan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan dapat diimplementasikan dengan baik di lapangan.

Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) telah terbukti efektif dalam pengembangan aktivitas pembelajaran gerak dasar lempar tangkap di sekolah dasar. Model pembelajaran ini menekankan pada pemahaman konsep permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa TGUFU tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial mereka dalam permainan kelompok (Sudrajat et al., 2021). Selain itu, TGUFU

mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada penguasaan teknik dasar olahraga. Pendekatan ini juga membantu siswa memahami konteks permainan secara lebih mendalam, sehingga mereka dapat menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam situasi nyata. Dengan demikian, TGFU menjadi pendekatan yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap di SD (Adani, 2020).

Pengembangan 20 aktivitas pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan TGFU yang berbasis permainan dan pemahaman konsep ini merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Dengan kebaruan yang dihadirkan melalui pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif, penggunaan buku teks yang menarik, serta penyesuaian dengan karakteristik siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran lainnya dalam konteks pendidikan jasmani yang lebih luas.

H. *Road Map* Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tahun 2022 dengan melakukan serangkaian kegiatan pendahuluan yang meliputi observasi lapangan dan penelusuran penelitian relevan. Selain itu, peneliti juga memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah yang menjadi sampel penelitian, yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam

mengenai tantangan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti merumuskan rencana penelitian dan menyusun draf produk yang akan dikembangkan.

Pada tahun 2022, peneliti fokus pada perancangan konsep dan konten produk yang akan dikembangkan, yaitu model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Proses pengembangan produk dilakukan dengan membuat dan merealisasikan rancangan produk berupa buku model, buku guru, dan buku siswa. Setelah itu, dilakukan validasi ahli untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji efektivitas produk untuk mengukur sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Akhirnya, peneliti melakukan pengukuran terhadap ketercapaian tujuan pengembangan untuk mengevaluasi dampak dari produk yang telah diuji coba.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap yang dikemas menjadi tiga buku;
2. Buku model pembelajaran sebagai pedoman utama dalam menerapkan model pembelajaran;
3. Buku guru berisi petunjuk praktis bagi guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran dengan pendekatan TGfU.
4. Buku siswa digunakan oleh siswa untuk mempelajari gerak dasar lempar tangkap dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 1. 1: Road Map Penelitian

Road map penelitian ini dapat dikaitkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang sering digunakan dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran. Dalam konteks penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar (Lempar Tangkap) Berbasis Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) Peserta Didik Sekolah Dasar", langkah-langkah dalam roadmap ini mencerminkan tahapan-tahapan dalam model ADDIE:

1. Identifikasi Masalah. Tahap ini setara dengan fase Analisis dalam model ADDIE, dimana peneliti mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada dalam pengajaran gerak dasar lempar tangkap di sekolah dasar. Peneliti menganalisis tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran fisik serta potensi penerapan pendekatan TGUFU.

2. Tujuan Penelitian. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan yang sesuai dengan fase Desain dalam ADDIE, yaitu merancang model pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan TGFU untuk meningkatkan keterampilan lempar tangkap siswa. Peneliti menetapkan hasil yang ingin dicapai dan parameter yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan model tersebut.
3. Tinjauan Pustaka. Bagian ini relevan dengan fase *Design* dan *Development* dalam ADDIE, di mana peneliti mengkaji literatur yang ada tentang TGFU, gerak dasar, serta model pembelajaran olahraga. Tinjauan pustaka membantu peneliti memahami teori yang relevan dan menyusun fondasi ilmiah untuk mengembangkan model yang efektif.
4. Desain Penelitian. Fase ini serupa dengan fase *Development* dalam ADDIE yang menyarankan langkah-langkah pengembangan. Peneliti merancang instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan model pembelajaran, seperti kurikulum, materi pembelajaran, dan metode evaluasi yang sesuai dengan pendekatan TGFU.
5. Pengumpulan Data. Tahap ini mengacu pada fase *Implementation* dalam ADDIE, dimana model pembelajaran yang telah dirancang diimplementasikan dalam pengajaran di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penilaian hasil pembelajaran untuk menilai efektivitas model yang dikembangkan.
6. Analisis Data. Setelah data dikumpulkan, peneliti menganalisisnya untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan model yang diterapkan. Proses

ini dapat dilihat sebagai bagian dari fase *Evaluation* dalam ADDIE, dimana peneliti mengevaluasi dampak dari model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan lempar tangkap siswa.

7. Interpretasi Hasil. Dalam tahap ini, peneliti menghubungkan temuan dengan tujuan awal penelitian, memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas model yang dikembangkan, dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil.
8. Kesimpulan dan Saran. Fase ini adalah bagian dari *Evaluation* dalam model ADDIE, dimana peneliti memberikan rekomendasi dan saran untuk perbaikan model pembelajaran yang lebih efektif serta implikasi untuk pengajaran olahraga di sekolah dasar.

Dengan demikian, *road map* penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang tahapan yang perlu dilakukan dalam penelitian ini dan bagaimana tahapan-tahapan tersebut selaras dengan prinsip-prinsip dalam model pengembangan ADDIE.

I. Definisi Operasional

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau ingin menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum, “*Research can, for example, be designed to test particular theoretical hypotheses*” yang berarti bahwa

penelitian dirancang untuk menguji teori tertentu serta hipotesis dalam penelitian (Sampson et.al., 2017). Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna hal ini dikuatkan oleh (Setyosari, 2013) yang menyatakan bahwa pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan dalam bentuk fisik, atau dengan ungkapan lain, untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Pada bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah (Gay et al., 2012), hal ini sangat sejalan pada penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan model pembelajaran gerak dasar pembelajaran lempar tangkap melalui pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) yang menghasilkan model-model pembelajaran dan produk berupa buku teks untuk siswa.

2. Gerak dasar lempar tangkap merupakan gerak dasar manipulatif yang diharapkan dapat dipelajari siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat memiliki keterampilan gerak dasar lempar tangkap. Pembelajaran gerak dasar lempar tangkap yang dipelajari di sekolah harus efektif jika tidak masih ada siswa yang akan merasa kesulitan dalam mempraktekannya hal ini juga dikuatkan oleh (Przysucha & Maraj, 2016) menyebutkan bahwa bahwa Anak-anak umumnya telah mempelajari keterampilan menangkap bola pada usia sepuluh tahun, namun, beberapa anak-anak masih merasa tugas ini sulit. Intervensi yang efektif dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar anak

terutama pada pembelajaran gerak dasar melempar dan menangkap (Miles et al., 2014). Pada penelitian ini pembelajaran gerak dasar lempar tangkap akan dibuat menjadi lebih bervariasi dengan model-model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran serta didukung dengan buku teks sebagai media pembelajaran yang akan menjembatani siswa dalam belajar sehingga siswa-siswa akan lebih mudah memahami dan termotivasi dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap.

3. *Teaching Games For Understanding* (TGUF) merupakan suatu pendekatan pembelajaran PJOK untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Harvey et al., 2018 menyebutkan bahwa pendekatan TGUF merupakan suatu alternatif untuk pembelajaran dalam permainan pada pendidikan jasmani. Perkembangan melalui pendekatan TGUF didasarkan pada kombinasi taktik dan keterampilan dalam permainan nyata atau simulasi konteks, dengan tujuan mempengaruhi pengambilan keputusan yang lebih baik dan pemecahan masalah selama permainan. Guru sebagai fasilitator selama kegiatan dan fokus pada siswa untuk membuat mereka memperoleh kesadaran taktis dalam bermain. Pendekatan TGUF memungkinkan pemahaman global tentang permainan siswa secara bersamaan memberikan pembelajaran kognitif, afektif, sosial dan fisik (Barba-Martín et al., 2020). Pembelajaran PJOK menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGUF.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Karakteristik pembelajaran yang valid

Pengembangan 20 aktivitas yang dikembangkan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) memiliki karakteristik yang memenuhi kriteria valid dari aspek isi dan konstruk. Proses validasi yang melibatkan ahli PJOK, ahli media, dan guru menunjukkan bahwa model ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

a. Validasi Aspek Isi:

Materi pembelajaran dalam buku model, buku guru, dan buku siswa dirancang untuk mendukung penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dengan pendekatan berbasis permainan. Aktivitas pembelajaran mengacu pada kurikulum fase C yang relevan dengan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, dan afektif siswa.

b. Validasi Aspek Konstruk:

Sintaks pendekatan TGfU yang terdiri dari tujuh tahapan (*game from*,

game appreciation, skill acquisition, game play, game modification, performance analysis, dan reflection and reinforcement) dirancang secara sistematis untuk memberikan pembelajaran bertahap dan holistik. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat belajar dengan optimal, baik secara teknis maupun konseptual.

2. Karakteristik yang praktis

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini juga memenuhi kriteria praktis dari aspek kemudahan penggunaan bahan ajar, yaitu Buku Model, Buku Guru, dan Buku Siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar ini dirancang untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan panduan yang jelas bagi siswa.

a. Kemudahan Penggunaan oleh Guru:

Buku Guru dilengkapi dengan panduan langkah demi langkah untuk melaksanakan pembelajaran berbasis TGUFU. Modul ini dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami dan struktur yang jelas, sehingga guru dapat mengelola kelas secara efektif.

b. Kemudahan Penggunaan oleh Siswa:

Buku Siswa menyediakan kuis interaktif, ilustrasi menarik, dan refleksi pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara mandiri. Fleksibilitas bahan ajar ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi di luar jam pelajaran formal.

c. Penggunaan Buku Model:

Buku Model memberikan panduan rinci bagi guru dan siswa, termasuk variasi permainan, strategi evaluasi, dan landasan teoretis. Buku ini menjadi sumber rujukan utama dalam mendukung pelaksanaan sintaks TGFU secara konsisten.

3. Efektivitas Model Pembelajaran

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) pada siswa SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik, pemahaman kognitif, dan aspek afektif siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis TGFU.

a. Peningkatan Keterampilan Motorik:

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan lempar tangkap, termasuk akurasi, koordinasi tangan-mata, dan kecepatan tanggapan. Hal ini disebabkan oleh latihan bertahap dalam sintaks TGFU yang menekankan pembelajaran berbasis permainan.

b. Peningkatan Pemahaman Kognitif:

Tahapan seperti game appreciation dan tactical awareness membantu siswa memahami strategi permainan, sehingga mereka mampu membuat keputusan yang tepat dalam situasi permainan nyata.

c. Peningkatan Aspek Afektif:

Pengembangan 20 aktivitas yang dikembangkan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding*

(TGFU) ini juga berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Aktivitas berbasis permainan menciptakan suasana yang menyenangkan, mendorong kerja sama tim, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa selama pembelajaran.

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya telah menghasilkan model yang valid, praktis, dan efektif. Model ini memberikan panduan yang jelas bagi guru, pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa, serta hasil pembelajaran yang memenuhi tujuan kurikulum. Dengan demikian, model ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

B. Implikasi

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) ini terbukti valid, praktis serta efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran lempar tangkap pada mata pelajaran PJOK di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya. Implikasi dari pengembangan model pembelajaran ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori pembelajaran olahraga di sekolah dasar. Pendekatan TGFU yang diterapkan dalam pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan psikomotorik siswa,

tetapi juga mencakup aspek kognitif dan afektif. Hal ini menciptakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pendidikan, di mana siswa tidak hanya belajar gerakan secara fisik, tetapi juga diajak untuk memahami konsep di balik gerakan tersebut.

a. Aspek Kognitif

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam setiap tahapan permainan. Misalnya, dalam tahap game appreciation dan decision making, siswa didorong untuk menganalisis situasi permainan, membuat keputusan yang tepat, serta memahami strategi dan tujuan permainan. Ini meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas, menghubungkan teori dan praktek dalam aktivitas fisik. Dengan demikian, model ini berkontribusi pada pembelajaran yang tidak hanya sekedar melakukan teknik, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif siswa untuk berpikir secara strategis.

b. Aspek Afektif

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) ini juga berfokus pada perkembangan afektif siswa, yaitu bagaimana mereka merasa, berinteraksi, dan bekerja dalam kelompok. Pembelajaran

berbasis permainan yang melibatkan kerja sama tim, persaingan sehat, dan evaluasi reflektif mendukung pengembangan karakter siswa. Melalui interaksi sosial dalam permainan, siswa belajar untuk menghargai teman sekelas, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengelola emosi dan sportivitas, yang merupakan elemen penting dalam pendidikan jasmani yang berfokus pada pembentukan karakter.

c. Kontribusi terhadap Teori Pembelajaran Olahraga:

Pendekatan TGFU memperkaya literatur tentang pembelajaran olahraga di sekolah dasar dengan memperkenalkan 20 aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan elemen fisik, kognitif, dan afektif. Teori pembelajaran berbasis permainan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya efektif untuk penguasaan teknik motorik tetapi juga mengembangkan pemahaman tentang peran gerakan dalam strategi permainan yang lebih luas.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari model pembelajaran ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) ini terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa. Berikut adalah beberapa implikasi praktis dari penerapan model ini:

a. Peningkatan Kemampuan Psikomotorik Siswa

Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik siswa, terutama dalam keterampilan lempar tangkap. Melalui tahapan pembelajaran yang bertahap, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik secara sistematis melalui permainan yang menyenangkan dan relevan. Keterlibatan siswa dalam berbagai permainan yang memfasilitasi pengulangan gerakan memungkinkan mereka untuk menguasai teknik lempar tangkap secara efektif.

b. Peningkatan Aspek Kognitif dan Afektif

Selain pengembangan keterampilan motorik, pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini juga berhasil meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa. Pembelajaran yang berfokus pada strategi permainan mengajak siswa untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan, sedangkan pembelajaran yang berbasis kerja tim meningkatkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kerja sama. Aspek afektif ini penting dalam pendidikan jasmani karena mendukung pengembangan karakter siswa yang lebih baik dalam konteks sosial.

c. Peningkatan Kerja Sama dan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Salah satu keuntungan besar dari pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini adalah terciptanya suasana pembelajaran

PJOK yang lebih menyenangkan dan inklusif. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti aktivitas, karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan dinamika kelompok. Hal ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani.

d. Kemudahan Penggunaan Buku Guru dan Buku Siswa

Buku guru yang terstruktur dengan panduan yang jelas memungkinkan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah dan terorganisir. Buku siswa yang dilengkapi dengan kuis interaktif dan refleksi pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengevaluasi pemahaman mereka di luar jam pelajaran. Pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini juga menyediakan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar di rumah dengan buku yang mendukung pembelajaran mandiri.

e. Motivasi Siswa yang Meningkat

Melalui desain pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan, model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih antusias untuk belajar karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan relevan dengan minat mereka. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, mengurangi rasa bosan, dan mendorong partisipasi

aktif dalam kelas.

Secara keseluruhan, pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya terbukti memiliki implikasi teoritis dan praktis yang signifikan. Secara teoritis, model ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran olahraga yang mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, dan afektif. Secara praktis, model ini meningkatkan keterampilan motorik siswa, memperkuat pemahaman konseptual mereka, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyemangati siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran PJOK. Dengan keberhasilan penerapannya, pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini dapat diadaptasi dan diterapkan lebih luas di sekolah dasar, dengan penyesuaian yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing sekolah.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini di SDN 04 Pulau Punjung Dharma Raya, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari model ini serta penerapannya di sekolah-sekolah lain. Saran-saran ini ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah implementasi, serta memperluas penerapan pendekatan TGUFU dalam pembelajaran PJOK.

1. Saran untuk Pengembangan Pembelajaran

Penyesuaian pembelajaran dengan berbagai tingkat kemampuan siswa meskipun pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGfU) yang dikembangkan telah terbukti efektif di SDN 04 Pulau Punjung Dharmasraya, masih terdapat perbedaan kemampuan antar siswa yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, model ini perlu disesuaikan lebih lanjut untuk siswa dengan berbagai tingkat keterampilan motorik, terutama untuk siswa yang memiliki keterbatasan fisik atau belajar lebih lambat. Pendekatan diferensiasi pembelajaran, di mana aktivitas permainan dapat dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan kemampuan berbeda, perlu diperkenalkan lebih lanjut.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran TGfU mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat, integrasi teknologi dalam pembelajaran TGfU dapat menjadi langkah yang efektif untuk memperkaya proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi berbasis permainan atau video tutorial yang dapat diakses oleh siswa di luar kelas dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknik gerak dasar lempar tangkap dan strategi permainan. Oleh karena itu, disarankan agar model ini dikembangkan dengan tambahan elemen teknologi, seperti aplikasi pembelajaran yang mendukung permainan atau refleksi siswa.

Pengembangan materi untuk berbagai keterampilan olahraga meskipun pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap

berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini telah berhasil diterapkan pada pembelajaran gerak dasar lempar tangkap, model ini juga dapat diperluas untuk mencakup keterampilan olahraga lainnya, seperti sepak bola, bola voli, atau bulu tangkis. Pengembangan model yang lebih komprehensif untuk berbagai jenis olahraga dapat meningkatkan variasi pembelajaran PJOK di sekolah dasar, memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka dalam berbagai konteks permainan.

2. Saran untuk Implementasi Pembelajaran di Sekolah

Pelatihan Guru PJOK secara rutin salah satu tantangan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kesiapan guru dalam mengimplementasikan pendekatan TGUFU dengan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan guru PJOK dilakukan secara rutin dan berkelanjutan. Pelatihan ini dapat mencakup pemahaman mendalam tentang sintaks TGUFU, penerapan model dalam berbagai kondisi kelas, serta penggunaan buku ajar yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran. Melalui pelatihan ini, guru akan lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan pendekatan berbasis permainan yang sistematis.

Pengembangan fasilitas pembelajaran PJOK yang memadai salah satu kendala yang dihadapi selama implementasi pendekatan TGUFU adalah keterbatasan fasilitas olahraga yang memadai. Oleh karena itu, perlu ada perhatian lebih terhadap pengadaan fasilitas olahraga yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Pengadaan alat-alat olahraga

yang memadai, seperti bola, lapangan yang lebih luas, dan peralatan pendukung lainnya, akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sumber daya yang memadai juga akan memperkaya variasi permainan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi siswa.

Penyesuaian kurikulum untuk pembelajaran berbasis TGFU memerlukan waktu dan ruang yang cukup dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian alokasi waktu dalam kurikulum PJOK, sehingga guru dapat melaksanakan setiap tahapan pembelajaran dengan efektif. Dengan alokasi waktu yang cukup, siswa dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik, mulai dari pengenalan permainan hingga refleksi atas pembelajaran mereka.

3. Saran untuk Penelitian Lanjutan

Penelitian dengan skala yang lebih luas, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi untuk semua sekolah dasar di Indonesia. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan skala yang lebih luas, melibatkan berbagai sekolah di berbagai daerah dengan karakteristik siswa yang beragam. Penelitian dengan skala yang lebih besar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas pengembangan 20 aktivitas untuk pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) ini dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar secara lebih umum.

Studi longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang penelitian

lanjutan juga dapat dilakukan dengan pendekatan longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang dari pengembangan aktivitas pembelajaran berbasis TGFU terhadap keterampilan motorik siswa, serta pengaruhnya terhadap minat siswa dalam berolahraga di luar jam pelajaran. Studi jangka panjang dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai keberlanjutan peningkatan keterampilan dan motivasi siswa yang diterima melalui model ini.

Integrasi pembelajaran TGFU dengan mata pelajaran lain, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan model pembelajaran TGFU yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, seperti matematika, bahasa Indonesia, atau IPA. Pendekatan interdisipliner dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperlihatkan relevansi pembelajaran PJOK dengan mata pelajaran lain dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, implementasi 20 aktivitas yang dikembangkan dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap berbasis *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk gerak dasar lempar tangkap terbukti memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Melalui perbaikan dalam pelatihan guru, pengadaan fasilitas yang memadai, dan penyesuaian kurikulum, model ini dapat diterapkan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang dampak jangka panjang dan penerapan model ini dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriadadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2).
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)* (Vol. 392, Issue 2). <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Agus Mahendra, Y. S. (2016). *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Universitas Terbuka.
- akub Kokštejn¹, Martin Musálek¹, Petr Štátný¹, A. G. (2017). Fundamental motor skills of Czech children at the end of the preschool period. *Acta Gymnica*, 47(4), 193–200. <https://doi.org/DOI: 10.5507/ag.2017.024>
- Akyuz, O. (2017). Effect of Aerobic Loading on Static Balance in Young Athletes. *Journal of Education and Training Studies*, 5(3).
- AL-Khayat, M. M., AL-Hrout, M. A., & Hyassat, M. A. (2017). Academically Gifted Undergraduate Students: Their Preferred Teaching Strategies. *International Education Studies*, 10(7), 155. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p155>
- Al, D. F. et. (2018). *Motor Learning Dalam Olahraga*. CV. Nakomu.
- Alam, G. M., Forhad, A. R., & Ismail, I. A. (2020). Can education as an ‘International Commodity’ be the backbone or cane of a nation in the era of fourth industrial revolution? - A Comparative study. *Technological Forecasting and Social Change*, 159(May), 120184. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120184>
- Albertin, E. S., Miley, E. N., May, J., Baker, R. T., & Reordan, D. (2018). Note : This article will be published in a forthcoming issue of the Journal of Motor Learning and Development . The article appears here in its accepted , peer-reviewed form , as it was provided by the submitting author . It has not been copyedited , proo. *Journal of Sport Rehabilitation*, 29, 622–627.
- Alice Nieuwboera, Lynn Rochesterb, Liesbeth Muncksa, S. P. S. (2010). *Motor learning in Parkinson’s disease: limitations and potential for rehabilitation*. [https://doi.org/doi.org/10.1016/S1353-8020\(09\)70781-3](https://doi.org/doi.org/10.1016/S1353-8020(09)70781-3)
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui *Teaching Games For Understanding (TGUFU)*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(2), 1–9.
- B., T. J. A. & I. R. (2015). *The role of strategies in motor learning*. <https://doi.org/doi: 10.1111/j.1749-6632.2011.06430.x>
- Bandi, U. (2017). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the *Teaching Games For Understanding* in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9).

- <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Barone, D., & Barone, R. (2019). Valuing the Process and Product of Inquiry-Based Instruction and Learning. *Journal for the Education of the Gifted*, 42(1), 35–63. <https://doi.org/10.1177/0162353218816385>
- Bayraktar, I., Yaman, N., Zorba, E., Yaman, M., & Günay, M. (2016). The Analysis of Certain Differences in Motor Skills of Sedentary Male Children in the 9-14 Age Group Based on the Biological Maturity. *Universal Journal of Educational Research*, 4(8). <https://doi.org/DOI:10.13189/ujer.2016.040820>
- Borg, W. R., & Gall, D. (1983). *Educational Research*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Springer.
- Briese, P., Evanson, T., & Hanson, D. (2020). Application of Mezirow's Transformative Learning Theory to Simulation in Healthcare Education. *Clinical Simulation in Nursing*, 48, 64–67. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2020.08.006>
- Budiyartati, S. (2014). *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Deepublish Publisher.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Burns, R. D., Fu, Y., Fang, Y., Hannon, J. C., & Brusseau, T. A. (2017). Effect of a 12-Week Physical Activity Program on Gross Motor Skills in Children. *Sage Journals*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0031512517720566>.
- Butler, J. (2014). TGFU – Would you know it if you saw it? Benchmarks for Teaching Games For Understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(2), 1-23.
- Carlig Cristian, L. F. (2017). *The Contribution Of Track And Field Applicative Activities To The Improvement Of Motor Capacity For Middle School Students During The Phisycal Education Class*. 2(1).
- Chaeroni, A., Komaini, A., Pranoto, N. W., & Antoni, D. (2022). The Effect of Physical Activity Programs and School Environments on Movement Activities and Mental Health. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(2), 131–137. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100201>
- Chan, S. C. H., Wan, J. C. L., & Ko, S. (2019). Interactivity, active collaborative learning, and learning performance: The moderating role of perceived fun by using personal response systems. *International Journal of Management Education*, 17(1), 94–102. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.004>
- Chen, W., Zhu, W., Mason, S., Hammond-Bennett, A., & Colombo-Dougovito, A. (2016). Effectiveness of quality physical education in improving students' manipulative skill competency. *Journal of Sport and Health Science*, 5(2), 231–238. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.04.005>
- Cherly, C. A. (2004). *Motor Learning and Control for Practitioners*. McGraw-Hill.
- Danim, S. (2010). *Pengantar Kependidikan*. Alfabeta.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Diva Press.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.

- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.
- Doe-Asinyo, R. X., & Smits-Engelsman, B. C. M. (2021). Ecological validity of the PERF-FIT: correlates of active play, motor performance and motor skill-related physical fitness. *Heliyon*, 7(8), e07901. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07901>
- Dwivedi, A. V. (2017). *Teaching Games For Understanding (TGfU)*. In *EBSCO and Salem Press* (Vol. 9, Issue 6B). EBSCO and Salem Press. <https://doi.org/10.12681/icodl.1145>
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.7667>
- Falah, I. F. (2014). *MODEL PEMBELAJARAN TUTORIAL SEBAYA: TELAAH TEORITIK*. 12(2), 175–186.
- Fatimah, S., Agustina, A., Zafri, Z., Astuti, H., & Putri, W. D. (2022). Reward Penguat Motivasi Anak untuk Berliterasi. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 311. <https://doi.org/10.24036/sb.02940>
- Fitts, & Posner. (1967). *Physical Education For atletik*. M University.
- Flanagan, J. R., Vetter, P., Johansson, R. S., & Wolpert, D. M. (2013). *Prediction Precedes Control in Motor Learning*. *Current Biology*.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gallahue. (2012). *Understanding Motor Development: Infact, Children, Adolescent, Adults*. McGrawhill.
- Gandotra, A., Kotyuk, E., Szekely, A., Kasos, K., Csirmaz, L., & Cserjesi, R. (2020). Fundamental movement skills in children with autism spectrum disorder: A systematic review. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 78(January), 101632. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101632>
- Garcia, C., & Garcia, L. (2006). A Motor Development and Motor Learning Perspective. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 77(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/07303084.2006.10597923>
- Gay, L. ., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). *Educational Research: Comptencies for Analysis and Applications* (Ninth Edit). Perason Myeducationlab Where the Classroom Comes to Life.
- Goksu, M. M., & Somen, T. (2018). Opinions of social studies prospective

- teachers on out-of-school learning. *European Journal of Educational Research*, 7(4), 745–752. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.7.4.745>
- Gredler, M. E. B. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* (Seri Pusta). CV. Rajawali.
- Griffin, L., & Patton, K. (2005). *Two decades of Teaching Games For Understanding: Looking at the past, present, and future*. Human Kenetics.
- Gusril Garcia, I., & Badri, H. (2019). Tinjauan Tentang Motorik Kasar Murid Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Painan Selatan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Stamina*, 2(8), 153–163. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/141/116>
- Gusril, Rasyid, W., Komaini, A., Chaeroni, A., & Kalsum, U. (2022). The Effect of Physical Activity-Based Physical Education Learning Model in the Form of Games. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(5), 906–912. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100506>
- Gustafson, K. L., & Branh, B. (2002). *Survey of Intructional Development Models*. ERIC Cearinghouse on information and Technology.
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1).
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centered approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278-300.
- Harvey, S., & Pill, S. (2016). Exploring physical education teachers' adoption of game-centered approaches. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(2), 117-128.
- Harvey, S., Pill, S., & Almond, L. (2018). Old wine in new bottles: a response to claims that *Teaching Games For Understanding* was not developed as a theoretically based pedagogical framework. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(2), 166–180. <https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1359526>
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Hergenhahn, B. ., & Olson, M. H. (2008). *An introduction to theories of learning*. Prentice Hall Inc.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Holt, N. L., Strean, William B., Bengoecha, E. G. (2002). *Expanding The Teaching Games For Understanding Model : New Avenues for Future research and practice*. *The Journal of teaching in Physical Education*. University Of Alberta.
- Hopper, T., Butler, J., & Storey, B. (2001). *Teaching Games For Understanding: Theory, research, and practice*. Human Kinetics.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hussain, I., Alamgir, M. A., & Shahzad, M. (2015). A Study of Health Education and Its Needs for Elementary School Students. *I-Manager's Journal on School Educational Technology*, 10(3).

- Ibtida, A., & Trianingsih, R. (2016). Al Ibtida 3 (2): 197-211 Pengantar Praktik Melbtida, A., & Trianingsih, R. (2016). Al Ibtida 3 (2): 197-211 Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. Pengantar Praktik Mendidik Al Ibtida, 3(2), 197–211. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ib. *Pengantar Praktik Mendidik Al Ibtida*, 3(2), 197–211.
- Idham, Z., Neldi, H., Komaini, A., Sin, T. H., & Damrah, D. (2022). Pengaruh Kebugaran Jasmani, Status Gizi, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PJOK. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4078–4089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2196>
- Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan. (2020). Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Agapedia*, 4(2), 273–284.
- J. Bakare, C. T. O. (2018). Effects of reciprocal peer tutoring and direct learning environment on sophomores' academic achievement in electronic and computer fundamentals. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/DOI:10.1007/s10639-018-9808-1>
- Johnstone, A., Hughes, A. R., Janssen, X., & Reilly, J. J. (2017). Pragmatic evaluation of the Go2Play Active Play intervention on physical activity and fundamental movement skills in children. *Preventive Medicine Reports*, 7, 58–63. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2017.05.002>
- Jojo Br Siregar (1), Damaiwaty R(2), M. S. L. (2020). *Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar*. 6(1), 1–9.
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Kerlinger, F. N. (2013). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Gadjah Mada University Press.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kirikçılar, R. G., & Yildiz, A. (2018). Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Craft: Utilization of the TPACK when Designing the Geogebra Activities. *Acta Didactica Napocensia*, 11(1), 101–116. <https://doi.org/10.24193/adn.11.1.8>
- Kirk, D. & Macphail, A. (2002). *Teaching Games For Understanding and Situated Learning: Rethinking The Bunker-Thorpe Model*. *Ournal of Teaching in Physical Education*.
- Kok, M., Kal, E., van Doodewaard, C., Savelsbergh, G., & van der Kamp, J. (2021). Tailoring explicit and implicit instruction methods to the verbal working memory capacity of students with special needs can benefit motor learning outcomes in physical education. *Learning and Individual Differences*, 89(May), 102019. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.102019>
- Komaim, A., Hermanzoni, Handayani, S. G., Rifki, M. S., Kiram, Y., & Ayubi, N. (2022). Design of Children's Motor Training Tools Using Sensor-Based Agility Components in Physical Education Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 207–215.

- <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.29731>
- Komaini, A., Hidayat, H., Ganefri, Alnedra, Kiram, Y., Gusril, & Mario, D. T. (2021). Motor Learning Measuring Tools: A Design And Implementation Using Sensor Technology For Preschool Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(17), 177–191. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i17.25321>
- Komaini, A., Kiram, Y., Gusril, Mario, D. T., Handayani, S. G., & Erianjoni. (2023). Fundamental Movement Skills in Children in Mentawai Islands: Indigenous Tribes in Indonesia. *Physical Education Theory and Methodology*, 23(4), 520–530. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2023.4.05>
- L.Bellowsa, N. L. J. E. B. (2019). Social-ecological correlates of fundamental movement skills in young children. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 122–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jsbs.2019.01.001>
- Leiber, T. (2019). A General Theory of Learning and Teaching and a Related Comprehensive Set of Performance Indicators for Higher Education Institutions. *Quality in Higher Education*, 25(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/13538322.2019.1594030>
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 5(3).
- Liebech-Lien, B. (2021). Teacher teams – A support or a barrier to practising cooperative learning? *Teaching and Teacher Education*, 106, 103453. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103453>
- LLC ProQuest, D. E. D. et. al. (2017). *Perceptions and Experiences of Research University Administrators*.
- Lumintuarso, R. (2013). *Teori Kepelatihan Olahraga*. LANKOR.
- M, B. P. (2019). Moving to Learn: A Meditative Yoga Approach to Teaching and Learning Anatomy and Physiology in Multiple Context. *Spring*, 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ace.20312>
- Marginson, S. (2019). Limitations of human capital theory*. *Studies in Higher Education*, 44(2), 287–301. <https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1359823>
- Marie-Josée Harbec a, B., C, G. G., & Linda S. Pagani a. (2021). Healthy body, healthy mind: Long-term mutual benefits between classroom and sport engagement in children from ages 6 to 12 years. *Preventive Medicine Reports*, 24, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101581>
- Maulana, A., & Kiram, Y. (2019). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal JPDO*, 2(1), 24–28.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(2), 220–240.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics.
- Miles, C. A. L., Vine, S. J., Wood, G., Vickers, J. N., & Wilson, M. R. (2014). Quiet eye training improves throw and catch performance in children. *Psychology of Sport and Exercise*, 15(5), 511–515.

- <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.04.009>
- Morgan, P. J., Barnett, L. M., Cliff, D. P., Okely, A. D., Scott, H. A., Cohen, K. E., & Lubans, D. R. (2013). Fundamental movement skill interventions in youth: A systematic review and meta-analysis. *Pediatrics*, 132(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2013-1167>
- Muhamad arif, slamet sukriyadi. (2021). Model Belajar Lempar Tangkap Bola Untuk Anak Disabilitas Grahita Ringan Model Learns to Throw and Catch Ball For Children with Mild Grahita Disabilities Muhammad Arif dan Slamet Sukriadi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. *Journal Sport Coaching and Education*, 5(2), 63–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JSCE.05208>
- Mulyani, Y & Gracinia, J. (2011). *Mengembangkan Kemampuan Dasar Balita di Rumah: Kemampuan Fisik, Seni dan Manajemen Diri*. PT. Elex Media Komputindo.
- Muri, Y. A. (2016). *Metode Penelitian*. Prenada Media Grup.
- Mustafa, S., Sari, V., & B. (2018). The Implementation of Mathematical Problem-Based Learning Model as an Effort to Understand the high school students Mathematical thinking ability. *International Education*, 12(2). <https://doi.org/DOI : 10.5539/ies.v12n2p117>
- Nadrah, Ismail Tolla, M. S. A. & M. (2017). *The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome*. 10(2). <https://doi.org/doi:10.5539/ies.v10n2p123>
- Nawang. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Senam Irama*. UPI.
- Nonis, K. P., & Jernice, T. S. Y. (2014). The Gross Motor Skills of Children With Mild Learning Disabilities. *International Journal of Special Education*, 29(2).
- Octaviana, W. A., Santosa, S., & Sawiji, H. (2018). Pemanfaatan Internet dalam Administrasi Sekolah Bidang Kesiswaan pada Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*.
- Okumus Seda. et, A. (2019). *Determining the effect of cooperative learning and models on the conceptual understanding of the chemical reaction*. 14(1949–42893).
- Ozmun, D. L. G. and J. C. (2002). *Understanding Motor Development: Infact, Children, Adolescent, Adults*. McGrawhill,.
- Papale, A. E., & Hooks, B. M. (2017). Circuit Changes in Motor Cortex During Motor Skill Learning. *Neuroscience*, 368(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2017.09.010>
- Parker, Melissa, E. a. (2019). *“Drawing” Conclusions: Irish Primary School Children’s Understanding of Physical Education and Physical Activity Opportunities outside of School*. 4(4), 449–466.
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Basic Books.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Przysucha, R.P., & Maraj, B. K. . (2016). Movement coordination in ball cathing ;

- Comparison between boys with and without developmental coordination disorder. *Research Quarterly for Exercise & Sport*, 8(1), 152–161.
- Pujianto, A. (2014). *Journal of Physical Education , Health and Sport PERSEPSI GURU PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP MODEL*. 1(2).
- Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Putri, M. A. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERMAIN TONNIS MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) Mega Widya Putri Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi JPOK FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta PENDAHULUAN Salah satu yang diajarkan dalam pend. *Journal Sportif*, 3(2), 216–229. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11896
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Raiola & Gaetano, E. a. (2015). Teaching method of physical education and sports by prescriptive or heuristic learning. *Journal of Human Sport and Exercise*, 10(1).
- Ramdani, R., & Sumarno, G. (2017). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lempar Tangkap Melalui Permainan Frisbee. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 64. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8676>
- Ranjit, K. (2014). *Research Methodology*. British Library cataloguing in publication data.
- Richard A, M. (2007). *Motor Learning and Control: Concepts and Applications*. McGraw-Hill.
- Richey. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base*. Routledge.
- Rita, S. (2016). Improvement of Dance Composition Skills During the Study Process in the Perspective of the Newest Motor Learning Models. *Journal of Research in Pedagogy and Psychology*. <https://doi.org/DOI 10.1515/sigtem-2016-0017>
- Riyadi muhamad bram & Sugiyanto, E. al. (2017). *Physical Education As A Medium To Mentally Retarded Students' Self Developments*. 3(2). <https://doi.org/doi: 10.5281/zenodo.376855>
- Rohmadi. (2021). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GERAK MOTORIK. *Jurnal Ilmiah UNY*, 1(3), 37–50. <https://doi.org/doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40705>
- Russell Jared, G. K. L. & K. A. R. R. (2016). Doctoral Student Socialization: Educating Stewards of the Physical Education Profession. *Quest*, 68(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1234963>
- Sagala, S. (2015). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. ALfabeta.
- Samodra, T. J. (2021). The Concept Of High And Low Motor Student Play With The Learning Model Teaching Game For Undertanding. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Samosir. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid*

I. Penerbit Indeks.

- Sampson James P and Jr, Yowell Emily Bullock, E. a. (2017). *Integrating Theory, Research, and Practice in Vocational Psychology: Current Status and Future Directions*. <https://doi.org/doi.org/10.17125/svp2016>
- Samsudin. (2018). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*, Prenada.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (Jilid 1 Ed). PT. Erlangga.
- Saputra, Y. M. (2008). *Dasar-Dasar Keterampilan Atletik Pendekatan Bermain untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP)*. Kemenpora RI.
- Sarmidi. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(2), 42–53.
- Saryono, & Nopembri, S. (2019). Gagasan dan Konsep Dasar *Teaching Games For Understanding* (TGfU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(6B), 199.
- Sehgal, P., Nambudiri, R. and Mishra, S. K. (2017). "Teacher effectiveness through self-efficacy, collaboration and principal leadership. *International Journal of Educational Management*, 31(4), 505–517. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IJEM-05-2016-0090>
- Senturk Cihad, Z. G. (2019). Teaching-Learning Conceptions And Pedagogical Competence Perceptions Of Teachers. *A Correlational Research*, 9(1), 65–80.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Stolz, S., & Pill, S. (2014). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. *European Physical Education Review*, 20(1), 36–71. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>
- Sudarmada, I. N. (2012). Perkembangan Kapasitas Vital Paru Anak Usia 6-12 Tahun. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v2i1.2553>
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian Pendekatanx. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran*.
- Sukoco, P. (2015). Pengaruh pemecahan masalah terhadap peningkatan hasil belajar senam artistik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.4205>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Tangkudung J. & Puspitorini. (2012). *Kepelatihan Olahraga “Pembinaan Prestasi Olahraga*. Cerdas Jaya.
- Tangkudung, T., & Puspitorini, W. (2012). *Kepelatihan Olahraga “Pembinaan*

- Prestasi Olahraga.*” Cerdas Jaya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice*. Jossey-Bass.
- Widiastuti. (2011). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. PT. Bumi Timur Jaya.
- Widiastuti. (2019). *Belajar Keterampilan Gerak*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Widiastuti, W., Hamdallah, N. B., & ... (2018). Model Pembelajaran Lempar Tangkap Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, May. <https://doi.org/10.21009/JPD.CITATIONS>
- Yoo Sungae, K. H. J. et. al. (2014). Between ideal and reality. *Journal for Multicultural Education*, 8(1), 13–30. <https://doi.org/doi.org/10.1108/JME-04-2013-0018>
- Yudanto. (2005). Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1).
- Zhan, X., Clark, C. C. T., Bao, R., Duncan, M., Hong, J. T., & Chen, S. T. (2021). Association between physical education classes and physical activity among 187,386 adolescents aged 13–17 years from 50 low- and middle-income countries. *Jornal de Pediatria*, 97(5), 571–578. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2020.11.009>
- Zhu, F., Poolton, J., & Masters, R. (2012). *Neuroscientific Aspects Of Implicit Motor Learning in Sport*. Routledge.
- Zubir, Z. (2016). Event Sports and City Satellite: Jakabaring Developments in the City Historical Review. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(2), 482–510.
- Zuchdi, D. (2011). *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. UNY Press.