



Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Lempar Tangkap dan Pukul Pada Peserta Didik Kelas V Sdn Turi 2 Kec. Panekan Kab. Magetan Tahun 2019/2020

Priyanto

SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan Jawa timur

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul pada peserta didik kelas V SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan Jawa timur yang berjumlah 34 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik putra dan 19 peserta didik putri. Sumber data berasal dari guru, peserta didik dan peneliti. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan dokumentasi atau arsip. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis data dapat disampaikan sebagai berikut: hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul peserta didik pada siklus I dari 34 peserta didik mencapai 67,6% atau sebanyak 23 peserta didik sudah masuk kriteria tuntas dan pada siklus II meningkat 82,3% atau sebanyak 28 peserta didik sedangkan 6 peserta didik lainnya belum tuntas dengan KKM 75. Hasil data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul pada peserta didik kelas V SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan Jawa timur Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata kunci: Hasil Belajar, Gerak Dasar Manipulatif Lempar Tangkap dan Pukul, Model *Problem Based Learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembelajaran Penjasorkes diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang harus diciptakan melalui tukar menukar pesan atau informasi seorang guru kepada anak didik sehingga dapat diserap dan dihayati pesan dari

pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila didukung dengan sarana prasarana yang memadai, metode belajar yang digunakan serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Namun sebaliknya, pembelajaran tidak akan berjalan lancar apabila tidak didukung dengan sarana prasarana, metode belajar yang monoton, serta ketidak aktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kasti merupakan bagian materi pokok di mata pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas V di SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan. Disekolahan materi kasti sudah diajarkan oleh guru mata pelajaran Penjasorkes. Berdasarkan observasi yang

dilakukan peneliti di SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran seringkali hanya menggunakan metode belajar ceramah dan demonstrasi. Hal itu menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran kasti, sampai pada waktu praktek kasti melempar, menangkap dan memukul bola banyak peserta didik yang mengalami kesusahan ketika melakukan lemparan, tangkapan dan pukulan bola. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik banyak melakukan aktivitas sendiri dan tidak berkonsentrasi kepada guru yang sedang mendemonstrasikan materi pembelajaran. Serta metode pembelajaran yang pasif dan dikarenakan minimnya alat peraga. Hal ini membuat belum optimalnya hasil belajar peserta didik dari segi aspek ketrampilan rendah, dari 34 peserta didik hanya 13 orang atau 38,2% yang tuntas dan yang belum tuntas 21 orang atau 61,8%, sedangkan untuk aspek pengetahuan dari 34 peserta didik 28 orang atau 82,4% yang tuntas dan yang belum tuntas 6 orang atau 17,6%. Melihat belum optimalnya hasil belajar tersebut peneliti akan menerapkan model pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar, tangkap dan pukul dengan target capaian 80% peserta didik bisa tuntas dengan materi yang diberikan.

Permasalahan yang ada tersebut harus segera diatasi, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang diharapkan sebaiknya guru dapat menerapkan model pembelajaran penjasorkes yang konstruktif. Model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, memotivasi dan bersemangat, sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar yang kondusif dengan model pembelajaran yang konstruktif. Salah satu model pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar peserta didik adalah model pembelajaran

Problem Based Learning dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan banyak memiliki kesempatan dan mencoba sehingga peserta didik menjadi lebih fokus terhadap materi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan rangkaian panyajian materi ajar yang diawali dengan

penjelasan masalah, mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen menciptakan dan membagikan ide mereka untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes akan membantu atau memudahkan peserta didik dalam mengumpulkan informasi, melaksanakan eksperimen, menciptakan dan membagikan ide untuk memecahkan masalah. Peserta didik bisa menjelaskan tentang materi pelajaran tersebut sesuai dengan informasi, ide dan eksperimen yang dilakukannya.

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Permainan Kasti

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti. Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran permainan kasti adalah sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan Kompetensi yang ingin dicapai dari permainan kasti tanpa menggunakan peta konsep namun tetap menggunakan gambar yang isinya gambar adalah langkah-langkah gerakan Pukulan bola dan tangkapan bola. 2) Guru mendemonstrasikan Pukulan bola dan tangkapan bola dengan cara menunjuk salah satu peserta didik yang nilainya baik dari materi Permainan kasti kemudian dari gerakan tersebut dijelaskan oleh guru bagaimana salahnya tanpa memberi tahu secara langsung pembenarannya. 3) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan pendapat dengan membuat kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. bagaimana praktik yang baik pukulan dan tangkapan bola yang kemudian peserta didik melakukan eksperimen di depan peserta didik lain. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran atau acak. 4) Guru menyimpulkan ide atau pendapat beberapa kelompok yang telah dipresentasikan oleh peserta didik. guru juga memberikan tugas untuk memacu peserta didik bereksperimen di rumah dengan membuat laporan berlatih.

Guru memberikan refleksi dan mengevaluasi proses yang peserta didik gunakan untuk melakukan gerakan bermain kasti

yang benar. Kemudian guru menjelaskan materi keseluruhan dan memberikan kesimpulan kepada peserta didik bagaimana teknik Pukulan bola, Tangkapan bola dan Lemparan bola yang benar. Selain langkah diatas apabila hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan, dapat juga guru menerapkan Model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk permainan kasti dengan pelaksanaan yang berbeda namun komponen-komponen dari model pembelajaran *Problem Based Learning* tetap terpenuhi yaitu dengan cara: 1) Guru menyampaikan kompetensi tentang materi permainan kasti yang ingin dicapai, yaitu berisi tentang bagaimana peserta didik dapat melakukan komponen permainan kasti seperti pukulan bola dan tangkapan bola yang baik dan benar. 2) Guru menyampaikan materi permainan kasti inti-intinya saja yaitu dengan menggunakan peta konsep atau bisa juga menggunakan gambar langkah-langkah permainan kasti. Langkah-langkah tersebut terdiri dari bagaimana peserta didik melakukan permainan kasti komponen pukulan bola & tangkapan bola yang baik dan benar. 3) Guru membagi kelas menjadi 5 hingga 8 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 atau 6 orang, cara membagi anggota kelompok yaitu dengan memilih 3 kriteria peserta didik dengan kriteria atas, tengah dan bawah, kemudian setiap anak-anak yang masuk dalam kriteria tersebut dijadikan satu kelompok yang berisi tentang peserta didik yang memiliki hasil belajar baik, sedang, dan kurang. 4) Guru menentukan Leader atau ketua kelompok dengan menunjuk salah satu peserta didik dengan kategori hasil belajar baik didalam masing-masing kelompok. 5) Guru memberikan sebuah permasalahan berupa masalah teoritis atau kognitif dan masalah Psikomotor atau praktik kepada setiap kelompok untuk mencoba menjelaskan bagaimana gerakan permainan kasti yang betul sesuai dengan gambar atau video yang telah diberikan dan guru menghendaki peserta didik melakukan permainan kasti dengan perwakilan beberapa orang dalam kelompok sebagai pelaku untuk memecahkan masalah secara teoritis dan praktik yang ada. 6) Setiap kelompok melakukan praktik dan eksperimen permainan kasti untuk memecahkan permasalahan yang telah diberikan oleh guru.

7) Setiap kelompok mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil eksperimen yang telah dilakukannya serta menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan dan diberikan gambar oleh guru sebelumnya di depan keseluruhan peserta didik baik dikelas ataupun di lapangan. 8) Kelompok lain menanggapi pendapat dan diperkenankan bertanya kepada yang presentasi. 9) Guru menyimpulkan ide/pendapat dari setiap kelompok yang sudah melakukan presentasi dan itu dilakukan secara klasikal dalam arti guru menyimpulkan di depan keseluruhan kelompok yang tujuannya agar setiap peserta didik mampu menangkap hasil presentasi dan tanggapan yang sudah dilakukan. 10) Guru menerangkan kembali keseluruhan materi yang diberikan pada hari itu yaitu berupa apakah permainan kasti, apa saja komponen permainan kasti, bagaimana pelaksanaan teknik pukulan bola dan tangkapan bola yang baik dan benar. Setelah langkah berikut, guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Peserta didik yang belum jelas dengan materi yang telah dipelajari dapat ditanyakan kembali pada sesi ini. Sesi tanya jawab diakhiri setelah semua peserta didik merasa paham dengan materi permainan kasti yang telah diajarkan oleh guru. Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi penilaian gerakan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan pemahaman permainan kasti peserta didik

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul. Pelaksanaan PTK terdapat 4 (empat) komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah (1) Perencanaan; (2) Tindakan; (3) Pengamatan; (4) Refleksi (Iskandar, 2011).

Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas V SD Negeri Turi 2 kec. Panekan kab. Magetan Jawa timur dengan 34 peserta didik, terdiri dari 16 putra dan 18 putri tahun ajaran 2019/2020.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian tindakan kelas dan juga jenis sumber data yang dimanfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Penjelasan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut

Tabel 1 Teknik dan alat pengumpulan data

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Hasil belajar permainan kasti	Peserta didik	Tes Praktik	Tes Tangkap, Pukul Bola
2	Keaktifan peserta didik	Peserta didik	Pengamatan	Lembar Observasi
3	Penggunaan alat pembelajaran	Peristiwa	Pengamatan	Lembar Observasi
4	Nilai hasil belajar permainan kasti	Dokumen	Studi Simak	Daftar Nilai
5	RPP, Silabus, Kurikulum	Dokumen	Studi Simak	Analisis Content (Isi)

TEMUAN ATAU HASIL DAN DISKUSI

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul, baik itu kualitas proses maupun kualitas hasil. Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri Turi 2 Kec. Panekan Kab. Magetan dengan menggunakan model Problem Based Learning. Proses pembelajaran gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul yang dulunya bersifat membosankan dan tidak menarik, akan menjadi menyenangkan dan menantang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian di siklus 1, pertemuan pertama merupakan tindak lanjut dari permasalahan gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul yang ditunjukkan oleh peserta didik kelas V SD Negeri Turi 2 Kec. Panekan Kab. Magetan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul bola. Melalui permasalahan tersebut, guru dan peneliti melakukan diskusi untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang ada tersebut. Pada siklus 1 pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan tentang gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul. Selain itu peserta didik juga diperkenalkan tentang apa itu model pembelajaran Problem Based

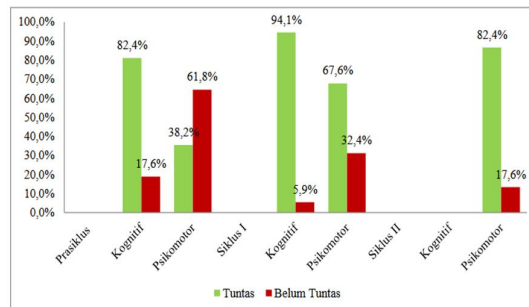
Learning. Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan pertama masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Kekurangan ini sebenarnya berasal dari pengertian peserta didik. Para peserta didik pada pertemuan ini belum mengerti benar bagaimana cara melakukan gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul yang benar. Karena pada pertemuan pertama mereka kebingungan tentang bagaimana cara melakukan lempar tangkap dan pukul bola yang benar.

Selain itu kelemahan yang berasal dari peserta didik adalah mereka masih enggan mencoba dikarenakan kurangnya konsentrasi peserta didik. Kelemahan yang berasal dari guru adalah memperpanjang waktu ketika diadakan evaluasi di akhir pembelajaran sehingga waktu pembelajaran seringkali bertambah beberapa menit. Demi memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus 1, guru memberikan solusi bahwa menanamkan sikap saling menghargai itu sangat penting karena setiap individu ingin dihargai. Selain itu memberikan motivasi untuk bisa melakukan lempar tangkap dan pukul bola dengan benar juga harus diperhatikan. Peserta didik diberi materi tentang latihan-latihan yang dapat menunjang lempar tangkap dan pukul bola yaitu dengan melihat berbagai macam gambar gerakan lempar tangkap dan pukul boladengan mempraktikannya sendiri.

Pada proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan kedua ini berjalan dengan baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Peserta didik sudah memahami tentang gerakan lempar tangkap dan pukul bola. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik yang ingin mencoba dan beberapa peserta didik yang tadinya sama sekali tidak bisa menangkap bola sekarang mereka sudah mulai berusaha walaupun belum begitu maksimal. Pada siklus 1 ini peningkatan persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan yang cukup tajam. Dari 38,2% meningkat menjadi 67,6%. Ini membuktikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menandakan bahwa peningkatan pada siklus 1 ini adalah 67,6%. Karena didalam perencanaan untuk tiap siklus hanya mengadakan 2 kali pertemuan, maka untuk

selanjutnya terutama untuk mencapai target yang direncanakan harus melangkah kesiklus selanjutnya yaitu siklus yang kedua.

Didalam siklus 2 proses pembelajaran didasarkan pada siklus 1. Hanya saja materi di perdalam lagi ke posisi badan saat melakukan pukulan dan tangkapan. Disiklus 2 ini terjadi peningkatan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul yang cukup tajam pula. Dari persentase 67,6% menjadi 82,4% atau 28 peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM (75) dan hanya 6 peserta didik yang nilainya dibawah KKM (75). Keberhasilan siklus 2 ini tidak lepas dari peranan guru yang memberikan motivasi yang cukup baik serta memberikan bentuk latihan dan pembelajaran yang tepat dan efektif dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul. Penelitian Tindakan Kelas ini sudah berjalan dengan baik, peneliti yang bekerja sama dengan guru menemukan beberapa hal yaitu : 1.Kemampuan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul meningkat.Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil selama proses pembelajaran dari siklus 1 dan siklus 2. Sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 38,2% atau 13peserta didik. Selanjutnya setelah diadakan tindakan pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua terjadi peningkatan yang cukup baik yaitu 67,6% pada siklus 1. Melangkah pada tindakan selanjutnya pada siklus 2 pertemuan pertama dan kedua hasilnya mampu melebihi target capaian yang direncanakan yaitu 82,4%. Dengan melihat hasil akhir dari tiap siklus, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 indikator pencapaian yang direncanakan yaitu 80% telah tercapai. Maka proses tindakan dan penelitian dihentikan dan dapat dikatakan berhasil. 2.Meningkatkan keaktifan peserta didik dan konsentrasi peserta didik.Dalam proses pembelajaran keaktifan peserta didik merupakan hal yang penting bagi peserta didik untuk mencapai indikator pencapaian.



Gambar 1 Diagram Batang Rekapitulasi Hasil Belajar gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul.kognitif dan Psikomotor Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dikarenakan banyak sekali proses diskusi dan analisa yang dilakukan oleh rekan peserta didik didalam kelompok maupun secara keseluruhan. Konsentrasi peserta didik dalam memahami gerakan gerak dasar manipulatif lempar tangkap dan pukul boladibuktikan dengan banyak peserta didik yang ingin mencoba sampai berkali-kali. 3.Meningkatkan keterampilan guru dalam memilih bentuk dan model pembelajaran.Dengan adanya penelitian ini dapat membuat guru menjadi semakin ahli dalam mengatur dan memilih bentuk serta menerapkan model pembelajaran. Pembelajaran menggunakan berbagai macam model seperti model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sedikit demi sedikit kekurangan dalam pembelajaran senantiasa dievaluasidan dianalisis untuk mencari solusi dan meminimalisir kekurangan dalam pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa saja berasal dari guru, peserta didik dan model pembelajaran yang digunakan. Faktor dari guru yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang

paling tepat, sarana dan prasarana yang digunakan guru serta teknik dalam mengajarkan materi pada peserta didik. Guru yang memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas dengan baik, maka materi yang disampaikan tersebut akan mudah diserap oleh peserta didik. Selain itu dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Faktor dari peserta didik adalah minat dan motivasi peserta didik yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Permainan Kasti melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* sehingga pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif dan ingin tahu bagaimana cara mempelajari serta mengajari sesama peserta didik dengan menggunakan bahasa yang saling mudah dimengerti dalam mata pelajaran penjasorkes dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif lempar, tangkap dan pukul pada permainan bola Kasti. Hal ini akan membantu peserta didik dalam mencapai indikator yang diharapkan. Kedua faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain, sehingga diupayakan dengan semaksimal mungkin agar faktor-faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas dan luar kelas. Dengan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajargerak dasar manipulatif lempar, tangkap dan pukul pada peserta didik kelas V SD Negeri Turi 2 Kec. Panekan Kab. Magetan tahun ajaran 2019/2020.

Sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru penjasorkes yang ingin menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini juga dapat menghapus anggapan peserta didik pada awalnya bahwa pelajaran Penjas khususnya Kasti menjadi sub pembelajaran yang susah dipraktikkan menjadi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Selain itu peserta didik mampu mencermati dan mengamati lebih jelas dan lebih dalam tentang cara melakukangerak dasar manipulatif lempar, tangkap dan pukul yang baik dan benar,

sehingga peserta didik mampu mempraktikkan dengan baik dan benar

REFERENSI

- Agus Kristiyanto. (2010). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga. Surakarta: UNS Press.
- Agus Suprijono. (2009). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agus Suprijono. (2016). Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Annurrahman. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Bandung : CV. ALFABETA.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Enggen, P. & Kauchak, D. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta : PT Undeks.
- Huda, M. (2015). Model –Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jihad, A. dan Haris, A. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kristiyanto, A. (2010). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga. Surakarta : UNS Press.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2016). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta : Kata Pena.
- Lidinillah, D.A.M. (2013). Pembelajaran Inovatif Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Bandung : UPI



- Mariyaningsih,N. & Hidayati,M. (2018). Bukan Kelas Biasa.Surakarta : CV. Kekata Group.
- Minarsih,T., Hadi,A., & Hanjaeli. (2010). Asyiknya Berolahraga 5 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi.Surabaya : PT Jepe Press Media Utama.
- Rosdani,D. (2013). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.Bandung : ALFABETA.
- Shoimin,A. (2014). 69 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Solihin,A.O & Hadziq,K. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas V.Bandung : CV. Mutiara Ilmu
- Sudjana,H. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.Bandung : PT Remaja Resdakarya.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Bandung : CV. ALFABETA.
- Sukrisno, Aminarni, Suwarjo, Sunarni, S. Masri'an & Asy'ari. (2009). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV.Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Sutikno,S. (2013). Belajar dan Pembelajaran.Lombok : Holistika Lombok
- Wiaro,G. (2015). Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani.Yogyakarta : Laksitas