

MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN *ROLL* DEPAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGFU (*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*)

(Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas IV SD Al-Husainiyyah Kecamatan Cidadap Kota Bandung)

1. **Indah Fadilla** (email: Indahfadilla@student.upi.edu)

2. **Anin Rukmana** (email: Anin_rukaman@upi.edu)

3. **Encep Sudirjo** (email: Encepsudirjo@upi.edu)

Program Studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterampilan siswa dalam pembelajaran *roll* depan serta dampak dari pembelajaran secara konvensional. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan perencanaan, pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran *roll* depan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *classroom action research (CAR)*, dengan desain penelitian model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tahapan, dimulai dari data awal bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran yaitu 39%, pada tindakan siklus I mencapai 63%, siklus II mencapai 76,25%, serta siklus III sebesar 90% maka target 90% telah tercapai. Maka dapat dikatakan bahwa dengan melalui model pembelajaran TGFU (*Teaching Games for Understanding*), keterampilan siswa pada pembelajaran *roll* depan dapat meningkat.

Kata Kunci : *roll* depan, model pembelajaran, dan TGFU (*Teaching Games for Understanding*)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik dengan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dalam upaya meningkatkan kualitas gerakan dan mengembangkan aspek-aspek tertentu seperti aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Tujuan yang ingin dicapai pada pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Menurut Mulyanto (2016) pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan dengan proses belajar untuk bergerak serta melakukan belajar melalui gerak. Belajar dengan melalui gerak bermaksud untuk mencapai tujuan pengajaran dalam pendidikan jasmani diajarkan untuk bergerak dengan melalui pengalaman gerak yang berbentuk pada perubahan aspek, baik jasmani maupun rohani. Selain itu, Lutan (2001, hlm, 14) pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan sebagai acuan untuk tujuan umum pendidikan jasmani yang harus selaras dengan tujuan umum pada satuan pendidikan.

Tujuan Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan potensi anak dalam keterampilan jasmani, keterampilan kognitif, dan keterampilan sosial siswa agar pertumbuhan dan perkembangan siswa meningkat sesuai dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan pendidikan nasional yaitu memcerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Rahayu (2013) berpendapat bahwa tujuan dari pendidikan jasmani ialah mengetahui, memahami, membangun, mengembangkan, serta menumbuhkan keterampilan pengelolaan diri dalam keterampilan gerak, sikap, dan pengetahuan. Berdasarkan pada jenis materi dalam pembelajaran pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dikelompokkan menjadi dua kategori yang berbeda yaitu : materi pokok dan

materi pilihan. yang harus memberikan kepada murid yang berupa pembelajaran permainan senam dan atletik. Materi pilihan merupakan materi yang dapat di pilih seperti materi pengenalan luar lingkungan sekolah atau sering disebut *outdoor education*. Senam ialah salah satu bagian materi pokok dari pendidikan jasmani kurikulum, hal ini tertulis dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Menurut Rosdiani (2013, hlm. 147) berpendapat bahwa :

Ruang lingkup Pendidikan Jasmani dalam aspek aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya; aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Oleh karena itu senam menjadi salah satu materi ajar yang harus diberikan kepada murid

Hidayat (dalam Anandita, 2010) senam merupakan sebuah latihan olah gerak tubuh yang diciptakan dengan secara sengaja serta ditata secara sistematis lalu dilakukan dengan sadar, yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan individu secara harmonis. Adapun menurut pendapat Mahendra (dalam Clarisa, Rukaman, & Dinangsit, 2016, hlm.64) senam adalah aktivitas pada jasmani yang paling efektif untuk lebih memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Gerak-gerakan senam memang sangat sesuai untuk mengisi program pendidikan jasmani. Gerak-gerakan yang dapat merangsang perkembangan pada aspek kebugaran jasmani, seperti pada kekuatan, kelenturan serta daya tahan otot yang ada pada seluruh bagian tubuh. Selain itu materi senam juga berpotensi untuk mengembangkan keterampilan pada gerak dasar, sebagai landasan penting bagi penguasaan keterampilan teknik suatu cabang olahraga.

Senam ialah berupa aktivitas fisik yang secara efektif untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dilihat dari gerakan senam yang kompleks serta melibatkan semua anggota dan fisiologis tubuh. Suharyana (2011) pembelajaran senam bagi peserta didik di sekolah dasar merupakan suatu alat untuk menggapai perkembangan secara keseluruhan bagi anak di usia sekolah dasar tersebut, perkembangan yang secara menyeluruh tersebut meliputi aspek fisik, mental, sosial, emosional, serta moral. Menurut Mahendra (2001, hlm. 10) menyatakan bahwa senam kependidikan ialah senam yang diterapkan untuk lingkungan sekolah dalam pembelajaran pendidikan jasmani, senam kependidikan ini yang memiliki arah tujuan untuk mencapai tujuan pada pendidikan di lingkungan sekolah yaitu tujuan yang ada pada pembelajaran senam.

Ditingkat Sekolah Dasar (SD) pada umumnya pembelajaran disampaikan lebih mengarah kepada pembelajaran olahraga yang berorientasi pada dasar cabang olahraga. Pada sekolah dasar gerakan senam yang diajarkan adalah roll depan karena merupakan gerakan dasar dari cabang

olahraga senam. Menurut Muhtar (2010, hlm. 399) mengemukakan bahwa, "Berguling bagi seorang anak merupakan bentuk gerakan nonlokomotor yang paling awal dilakukan". Teknik melakukan gerakan roll depan dengan awalan jongkok menurut Restianti (2010, hlm. 10), yaitu :

- a. Sikap permulaan jongkok, kedua tangan menumpu padam matras selebar bahu.
- b. Kedua kaki diluruskan, siku tangan ditekuk, kepala dilipat sampai dagu menyentuh dada.
- c. Mengguling kedepan dengan mendaratkan tengkuk terlebih dahulu dan kedua kaki dilipat rapat pada dada.
- d. Kedua tangan melemaskan tumpuan dari matras, pegang mata kaki, dan berusaha bangun.
- e. Kembali berusaha bangun.

Dalam kegiatan belajar mengajar, ketika peserta didik melakukan gerakan *roll* depan masih menampilkan keterampilan yang masih kurang baik. Pembelajaran yang diberikan harus berbentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih mengarah kepada dasar-dasar keterampilan gerak, dengan proses pembelajaran yang dimodifikasi dalam bentuk permainan yang bisa meningkatkan kemampuan siswa. Salah satunya ialah dengan melalui model pembelajaran sebagai inovasi dalam pembelajaran. Menurut Soekamto dkk. (dalam Wiarto, 2015, hlm. 77) mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran memiliki makna sebagai suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untu mecapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar". Seperti yang dikemukakan oleh Ma'riful (2012, hlm. 191) menyebutkan "Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, model cenderung kepada pola strategi dari bentuk penyampaian berbagai bahan pelajaran aktivitas olahraga.

Penerapan model selalu disesuaikan dengan karakteristik isi atau materi dari kelompok aktivitas olahraganyamerupakan sebuah model pembelajaran yang berkoordinasi pada kebutuhan anak dalam pembelajaran dengan bermain. Menurut Griffin dan Patton dalam Saryono dan Nopebri (2009, hlm. 62) berpendapat "TGfU (*Teaching Game for Understanding*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis." Seperti yang ditegaskan oleh David Bunker, dkk. (2013, hlm. 31) "*the primary purpose of teaching any game should be to improve student's game performance and to improve their enjoyment and participation in games, which lead to a more healthy lifestyle*". Tujuan utama dari mengajar dengan permainan adalah untuk mengembangkan penampilan bermain anak sehingga anak menjadi termotivasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dan membuat gaya hidup siswa menjadi lebih sehat. Dengan demikian model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dapat dijadikan sebagai salah satu pemecah dan sebuah obat

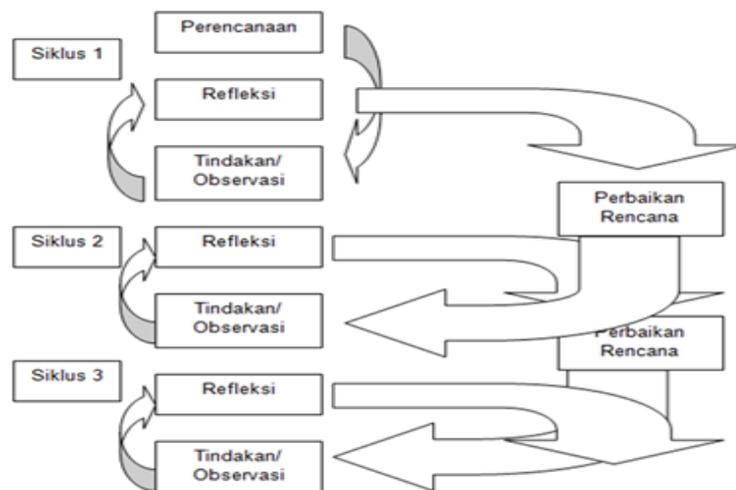
untuk perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dalam pembelajaran senam khususnya dalam roll depan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas disebut tidak ilmiah tetapi alamiah, dikatakan demikian karena penelitian tindakan kelas didasari atas kesadaran sendiri pelaku yang berkesempatan untuk mencoba melakukan penyempurnaan percobaan yang dilakukan secara berulang-ulang hingga menghasilkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih meningkat dari semula. Menurut Suparno (dalam Rahdiyanta 2012) mengemukakan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pelaksanaan pembelajaran di kelasnya”. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 135) Berpendapat bahwa “Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau dio sekolah tempatt ia mengeajar dengan penekianan pada penyempurnaan atau peniingkatan prosaes dan praktis pembellajaran”.

Desain yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah model yang di kembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggar yaitu model spiral. Arikunto (2013) model Spiriral didasarkan atas konsep pokok untuk penelitian bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukan langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hubungan anatar keempat komponen tersebut menunjukan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali invervensi saja.



Gambar 4. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan iMc Taggart (1988) dalam Arikunto (2013, hlm,, 137)

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Al-Husainiyyah, yang berlokasi di Jalan Bukti Jarian No 29, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat. Alasan pemilihan lokasi penelitian di SD Al-Husainiyyah karena adanya penemuan masalah pada pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran *roll* depan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari kegiatan penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD Al-Husainiyyah Kecamatan Cidadap Kota Bandung, keseluruhan siswanya 41 orang siswa yaitu 13 orang siswa perempuan dan 28 anak laki-laki. Alasan pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran senam lantai *roll* depan, sebagian siswa masih belum sanggup melakukan gerak dasar *roll* depan dengan benar sehingga diperlukan upaya perbaikan dan peningkatannya .

Insturmen Peneleitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas, untuk memperoleh hasil informasi secara efektif dalam pengumpulan data diperlukan beberapa instrument atau alat pengumpul data yang objektif. Instrumen yang digunakan yaitu berupa format instrumen perencanaan pembelajaran (IPKG,1) untuk mengukur perencanaan tindakan dalam hal ini kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran, format instrumen penilaian kinerja guru (IPKG,2) untuk mengukur guru dalam kemampuan melaksanakan pembelajaran, lembar aktivitas siswa, lembar tes hasil belajar, lembar catatan lapangan, dan format kepuasan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pada aspek kinerja guru pada data perencanaan di data awal diperoleh hasil yaitu 49,75%. Berdasarkan dengan analisis dari refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan mitra peneliti maka perencanaan pada pembelajaran meningkat secara signifikan pada setiap siklusnya. Bahwa hasil penilaian kinerja guru perencanaan pembelajaran pada tindakan siklus I yaitu mencapai 62,5% dan pada tindakan siklus II mengalami peningkatan secara signifikan menjadi 76,25% dan pada tindakan siklus III kembali meningkat hingga mencapai 91%. Dengan hasil yang diperoleh pada tindakan siklus III ini sudah mencapainya bahkan melampaui tujuan yang diharapkan yaitu 90%.

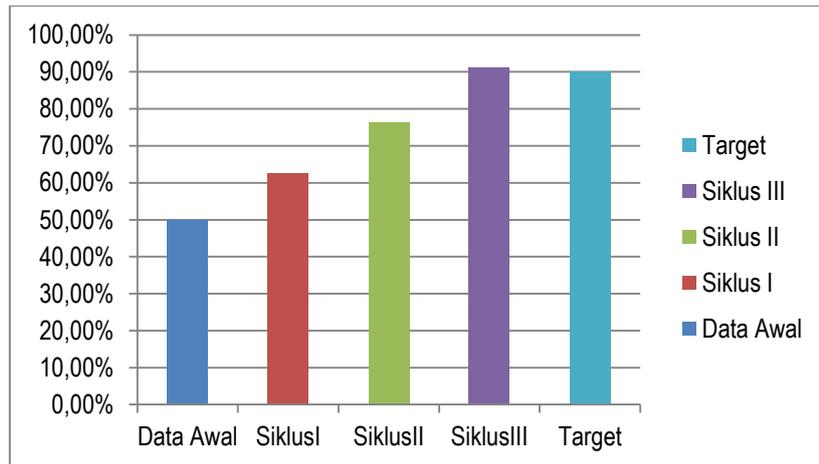


Diagram 1. Hasil Penilaian Perencanaan Pembelajaran Secara Keseluruhan

Pelaksanaan

Pada aspek kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dimulai dari observasi pelaksanaan data awal, tindakan siklus I, tindakan siklus II, hingga tindakan siklus III. Berdasarkan dengan analisis dari refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan mitra peneliti, maka pelaksanaan pembelajaran direfleksikan sesuai dengan kekurangan yang terjadi pada sebelumnya. Pada observasi data awal pelaksanaan hanya mencapai 46,25%, pada tindakan siklus I yaitu mencapai 63% dan pelaksanaan tindakan siklus II berhasil meningkatkan secara lebih baik mencapai 76% namun masih belum mencapai target yang diharapkan, setelah tindakan siklus III dilaksanakan hasil yang diperoleh mencapai 90%. Dengan hasil yang diperoleh pada tindakan siklus III ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 90%. Pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan sudah maksimal dan berhasil menjadi pengajar yang dapat menyampaikan pembelajaran roll depan pada siswa dengan baik.

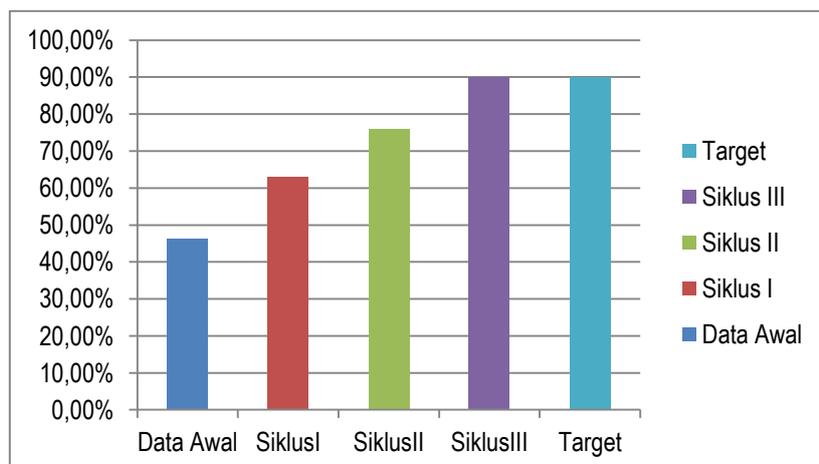


Diagram 2. Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Secara Keseluruhan

Aktivitas Siswa

Pada aspek aktivitas siswa dalam pembelajaran *roll* depan, mengalami kenaikan secara bertahap dimulai observasi data awal, tindakan siklus I, tindakan siklus II, hingga tindakan siklus III. Pada paparan hasil aktivitas siswa pada data awal terdapat 11 orang siswa (28,6%) dikategorikan kriteria baik, 30 orang siswa (73%) dikategorikan kriteria cukup dan tak ada siswa pada kriteria kurang. Pada tindakan siklus I 18 orang siswa (43,9%) dikategorikan kriteria baik, 23 orang siswa (56,1%) dikategorikan kriteria cukup dan tak ada siswa pada kriteria kurang, pada tindakan siklus I aktivitas siswa meningkat. Pada tindakan siklus II 28 orang siswa (68,2%) dikategorikan kriteria baik, 13 orang siswa (31,7%) dikategorikan kriteria cukup dan tak ada siswa pada kriteria kurang. Kemudian pada tindakan siklus III terdapat 37 orang siswa (90,2%) dikategorikan kriteria baik dan 4 orang siswa (9,7%) tak ada siswa pada kriteria kurang. Peningkatan aktivitas siswa terjadi pada setiap siklusnya dikarenakan oleh diberlakukannya peraturan kepada siswa selama proses pembelajaran dengan diberikan peringatan dan hukuman jika siswa tidak tertib dan pemberian motivasi kepada siswa agar percaya pada kemampuannya sendiri pada saat melakukan pembelajaran *roll* depan. Maka dengan hasil 90,2% pada tindakan siklus III maka, hasil aktivitas siswa telah mencapai 90% target yang diharapkan.

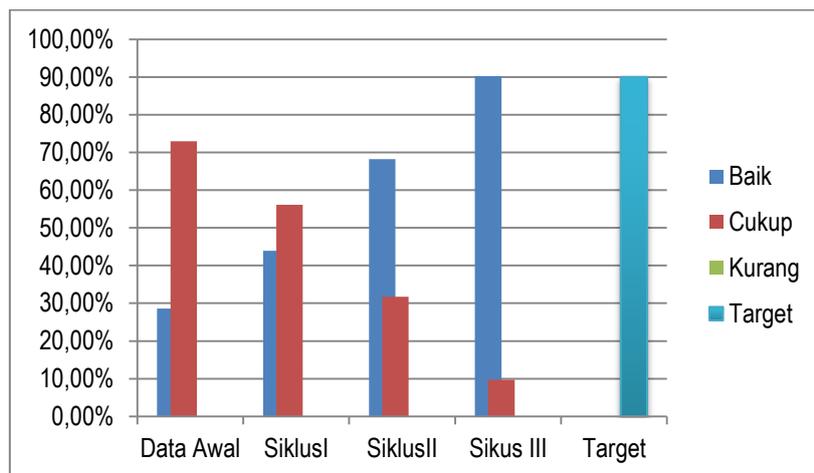


Diagram 3. Hasil Aktivitas Siswa Secara Keseluruhan

Hasil Belajar

Pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran *roll* depan, terdapat jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang siswa (39%) sedangkan pada tindakan siklus I jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran meningkat menjadi 22 orang siswa (53,6%), pada tindakan siklus II siswa yang sudah tuntas kembali meningkat menjadi 29 orang siswa (70,7%), dan pada tindakan siklus III siswa yang sudah tuntas mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 38 orang siswa (92,6%) dari keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 41 orang siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pembelajaran *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for*

Understanding) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap keterampilan dalam pembelajaran *roll* depan sehingga hasil belajar siswa telah mencapai bahkan melampaui target yang ingin dicapai sebelumnya yaitu 90%.

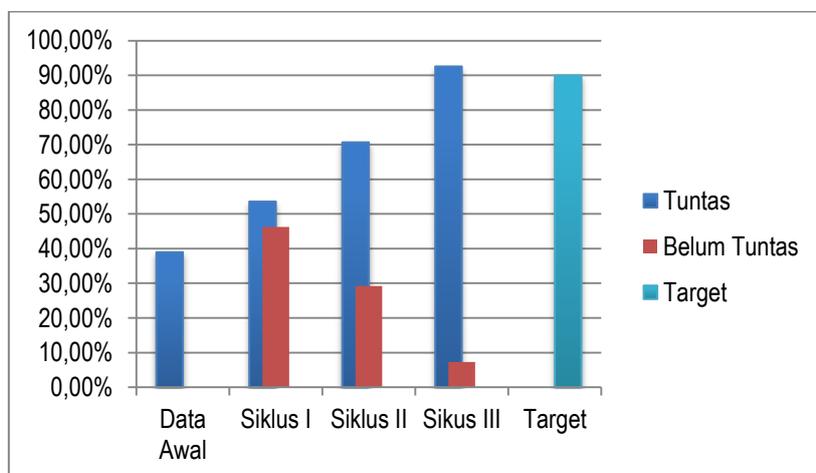


Diagram 4. Hasil Belajar Siswa Secara Keseluruhan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui proses pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan pembahasan yang telah dilaksanakan mengenai meningkatkan keterampilan *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada siswa kelas IV SD Al-Husainiyah Kecamatan Cidadap Kota Bandung, maka pembahasan hasil penelitian yang diperoleh dari temuan dilapangan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, aktivitas siswa dan hasil belajar dapat disimpulkan sebagai berikut.

Perencanaan Kinerja Guru

Perencanaan pembelajaran *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) yang dibuat sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran menjadikan sebagai arahan dan acuan untuk pelaksanaan pembelajaran. Simpulan pada perencanaan, telah memperoleh hasil yang dicapai mulai dari perencanaan pembelajaran pada tindakan siklus I yaitu perolehan persentase perencanaan kinerja guru mencapai 64%, pada tindakan siklus II telah mengalami peningkatan mencapai 74%, dan pada tindakan siklus III kembali meningkat mencapai 91%. Maka dengan perolehan persentase perencanaan kinerja guru pada tindakan siklus III sebesar 91% maka telah mencapai bahkan melebihi target yang diharapkan yaitu persentase 90%.

Pelaksanaan Kinerja Guru

Pelaksanaan pembelajaran, yang dilakukan dalam pembelajaran *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Peranan guru dalam pelaksanaan pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator bagi siswa dan lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dengan fokus pada pembelajaran

mulai dari kegiatan awal, kegiatan intin dan kegiatan akhir dengan upaya untuk meningkat hasil pembelajaran siswa yang dimulai dari aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif. Pembelajaran yang dikemas melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) bertujuan untuk eningkatkan keterampilan *roll* depan pada siswa. Kinerja guru yang maksimal pada pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan pula hasil belajar dari siswa. Simpulan pada pelaksanaan, telah memperoleh hasil yang dicapai mulai dari perencanaan pembelajaran tindakan siklus I perolehan persentase pelaksanaan kinerja guru mencapai 63%, pada tindakan siklus II mengalami peningkatan menjadi mencapai 76,25%, serta pada tindakan siklus III telah kembali meningkat mencapai 90%. Maka dengan perolehan pada tindakan siklus III, demikian hasil pelaksanaan kinerja guru telah mencapai target yang diharapkan yaitu pada perolehan persentase 90%.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan kegiatan yang dilakukan siswa yang mencakup aspek afektif selama proses pembelajaran *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) berlangsung yang diantaranya meliputi aspek disiplin, percaya diri, serta keberanian pada siswa. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tidak luput dari peran aktif guru dalam pengelolaan kelas yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Sehingga setiap siswa mengalami peningkatan pada aktivitasnya baik pada aspek disiplin, percaya diri, maupun keberanian. Dapat diketahui bahwa hasil aktivitas siswa pada data awal hanya mencapai 28,60%, pada tindakan siklus I baru mencapai 43,90%, pada tindakan siklus II mencapai 60,20%, dan pada tindakan siklus III sudah mencapai 90,20% atau telah melampaui target yang diharapkan yaitu 90%. Maka dapat disimpulkan, bahwa aktivitas siswa menjadi lebih meningkat. selama mengikuti pembelajaran *roll* depan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang terus mengalami peningkatan, maka dengan melalui model pembelajaran TGfU (*Teaching Games for Understanding*) yang dikemas dengan pembelajaran dengan beberapa permainan yang dilakukan secara bertahap yaitu dengan pembelajaran senam dalam bentuk bermain yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *roll* depan pada siswa kelas IV SD Al-Husainiyyah Kecamatan Cidadap Kota Bandung. Selain itu tidak terlepas dari perencana dan pelaksanaan serta aktivitas siswa yang baik akhirnya mampu memberikan hasil pembelajaran yang maksimal dengan ketuntasan siswa pada pembelajaran mencapai 92,6%. Maka dapat diketahui, bahwa peningkatan hasil belajar siswa dimulai dari data awal yaitu dengan ketuntasan siswa hanya mencapai 39%, pada tindakan siklus I meningkat mencapai 53,6%, kemudian peningkatan secara signifikan terjadi pada tindakan siklus II yang mencapai 70,7%, serta pada tindakan siklus III perolehan hasil ketuntasan siswa dalam keterampilan pembelajaran *roll* depan mencapai 90,2%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar

siswa ini berpengaruh pada keterampilan siswa dalam melakukan pembelajaran *roll* depan yang mampu melebihi kriteria ketuntas minimal secara maksimal, maka dari target yang diharapkan yaitu pada persentase 90% telah tercapai.

REFERENSI

- Anandita. (2010). *Mengenal Senam*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Lutan, R. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Taktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Clarisa, H, F., Rukaman, A., Dinangsit, D. (2016). *MENINGKATKAN GERAK DASAR BELAKANG DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MELALUI METODE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS V SDN 1 CIKALAHANG KECAMATAN DUKUPUNTANG KABUPATEN CIREBON*. *Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang*. 1 (1). hlm. 64.
- Kahri, M. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Banjarmasin: P3AI Universitas Lambung Mangkurat.
- Mahendra, A. (2001). *Pembelajaran Senam Di Sekolah Dasar Sebuah Pendekatan Pembinaan Pola Gerak Dominan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhtar, T. (2010) *Senam Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Mulyanto, R. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Rahayu, E.T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Restianti, H. (2010). *Mengenal Jenis Senam*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Saryono & Nopebri, S. (2009). *Gagasan Dan Konsep Dasar Teaching Games For Understanding (TGfu)*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 9 (1), hlm. 62.
- Suharjana, F. (2011). *Pengembangan Pembelajaran Senam Melalui Bermain Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 8 (1), hlm. 19.
- Werner, P, Thorpe & Bunker. (2013). *Teaching Games for Understanding: Evolution of a Model*. [Online]. Diakses dari: [mhttp://dx.doi.org/10.1080/07303084.1996.10607176](http://dx.doi.org/10.1080/07303084.1996.10607176)
<http://www.tandfonline.com/loi/ujrd20>
- Wiarso, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta:Laksitas.