|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\ricky wibowo\Desktop\logo\TEGAR\New folder\Untitled-2.jpg | TEGAR 1 (1) (2019)  **Journal of Teaching Physical Education in Elementary School**  <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index> | | |  |
| **PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN KASTI (FIELDING GAMES FORMAT)**  **Friskie Siti Al’Fiyah Mawar Dani1, Didin Budiman2, Agus Mahendra3**  1Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia | | | | |
| **Info Artikel**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Sejarah Artikel:*  Diterima Januari 2018  Disetujui Maret 2018  Dipublikasikan April 2018  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Keywords:*  Motion education model, locomotor basic motion, manipulative basic motion, game cast | | **Abstrak**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan kasti apakah dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa, dan meningkatkan gerak lokomotor, dan manipulatif siswa?. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus, setiap siklusnya dilakukan 2 pertemuan. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan di SDN 044 Cicadas Awigombong yang ada di Kota Bandung dan yang menjadi sampelnya kelas IV E yang berjumlah 34 (17 laki-laki dan 17 perempuan). Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan insrumen GPAI (*Games Performance Asessment Instrument*). Hasil dari penelitian ini dilihat dari nilai rata – rata yang didapatkan setiap siswanya Berdasarkan data hasil penelitian yang digambarkan dalam grafik dapat disimpulkan bahwa pemahaman keterampilan bermain kasti siswa kelas IV SDN 044 Cicadas Awigombong siswa dapat melakukan pembelajaran bermain kasti pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan baik.  **Abstract**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ The purpose of this study was to determine the effect of the application of the game-based motion education model whether it can improve students' playing skills, and improve locomotor motion, and manipulative students. The research method uses Classroom Action Research (CAR), this type of research uses quantitative research. The study was conducted at SDN 044 Cicadas Awigombong and the samples were class IV E which amounted to 34 (17 males and 17 females). The instrument carried out in this study is to use GPAI instruments (*Games Performance Assessment Instrument*). The results of this study are seen from the average scores obtained by each student Based on the data from the initial observations depicted in the graph it can be concluded that understanding the skills of playing fourth grade students of SDN 044 Awigombong Cicadas is quite low, namely only 71.90% of their abilities of 75%. From the results of this study students can make a round playing lesson on learning Physical Education well.  © 2019 Universitas Pendidikan Indonesia | | |
|  Alamat korespondensi:  E-mail: friskiesiti@gmail.com | | | ISSN 2614-5626 | |

## Pendahuluan *(INTRODUCTION)*

Pada jaman modern ini pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia terutama pada pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani diharapkan mampu memberikan pengajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran penjas dengan baik dan menyenangkan.

Guru penjasorkes harus mampu memberikan pelayanan aktivitas gerak bagi peserta didiknya karena melalui kegiatan bermain dalam suatu permainan maka keinginan anak untuk memperoleh manfaat dengan bergerak, berfantasi, berimajinasi, bergembira, dan berkreasi sesuai dengan minatnya dapat terpenuhi (Khasanah, 2012). karena pada dasarnya tugas utama guru penjasorkes di sekolah dasar adalah mengemas semenarik mungkin pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik dan perkembangan anak-anak sekolah dasar.

Untuk menunjang kebugaran, pendidikan jasmani pada anak-anak Sekolah Dasar diharapkan untuk berlatih beberapa jenis olahraga, salah satunya adalah permainan bola kasti. Olahraga ini termasuk jenis permainan dengan menggunakan bola kecil atau disebut dengan permainan bola kecil (Gustafianuus Abe, 2013).

Naskah ini, secara mengangkat pembelajaran kasti dalam pendidikan jasmani. Kasti merupakan salahsatu olahraga yang digemari oleh kalangan anak-anak yang dilakukan secara beregu.. Untuk dapat melakukan permainan kasti dengan baik dan lancar maka setiap pemain harus memiliki keterampilan teknik dasar bermain kasti dengan baik, adapun teknik dasar bermain kasti meliputi teknik lari, teknik melempar bola, teknik menangkap bola, teknik melambung bola, teknik memukul bola (Waryati, 1994). Dari empat teknik dasar permainan kasti yang harus dikuasai oleh siswa, guru wajib menganalisis kemampuan awal siswa sehingga pada akhirnya guru dapat memberikan solusi dalam pembelajaran (Khasanah, 2012).

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 044 Cicadas awigombong masih banyak siswa yang kurang dalam keterampilan bermain kasti terutama pada siswa kelas IV. Hal ini terjadi dikarenakan mayoritas guru penjas di SD tersebut masih menggunakan pendekatan dan model yang kurang tepat, yaitu masih menggunakan pembelajaran teknis. Pendekatan Teknis menekankan siswa untuk menguasai teknik-teknik olahraga. Menurut para ahli, pendekatan teknis ini memiliki kelemahan di antaranya adalah: 1) membutuhkan waktu yang tidak sebentar 2) membutuhkan tahapan hirarkis dari mulai yang termudah sampai yang tersulit 3) membutuhkan rasa sabar pada anak karena pendekatan teknis bayak mengandung proses drill yang dilakukan berulang-ulang. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Sebab pembelajaran teknis lebih cocok digunakan untuk strategi latihan atlit. Sucipto, (2014, hlm. 97) mengatakan pendekatan teknis merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada pembelajaran teknik dasar permainan/pertandingan.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan memilih salah satu model pembelajaran yang tepat sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Sapitri, Kurniawan, & Sulistri, 2016). Pendekatan sama dengan metode yang artinya cara atau alat yang digunakan untuk mengatur aktivitas siswa dalam mencapai tujuan (Gerlach, dkk, 1980). Michael W. Metzler (2000) menyebutkan bahwa, untuk menetapkan apakah sebuah model itu baik dapat membuat patokan yang bersumber dari beberapa faktor, yang terpenting dari faktor itu ialah penentuan tujuan, penentuan sasaran belajar, penentuan bahan, pengetahuan tentang karakteristik anak dan derajat kompetensi guru.

Dalam konstelasi model – model pembelajaran yang sudah dikembangkan dalam penjas di SD, terdapat cara model pembelajaran yang efektif dengan pembelajaran penjas di SD, yaitu model pendidikan gerak. Sebab dengan model pendidikan gerak kemampuan anak dalam melakukan gerakan akan berkembang, secara tidak langsung anak melakukan berbagai gerakan yang tidak biasa ia lakukan, karena dengan bebasnya melakukan gerakan sendiri. (Mahendra, 2017, hlm. 3) anak dianjurkan untuk mencari geraknya sendiri. Pendekatan atau model ini dianggap sebagai sebuah paradigma baru yang mengajarkan kepada setiap individu untuk berpartisipasi dalam budaya gerak.

Dalam bentuk penerapannya, tantangan dan permasalahan gerak (movement problems) disajikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang selalu memperhitungkan keterlibatan faktor kognitif, afektif, sosial, serta teknik-teknik atau keterampilan untuk dipecahkan oleh siswa dan penyajian bentuk masalah gerak berupa permainan (Friskawati, 2015).

Pada pembelajaran gerak terdapat situasi yang menstimulasi proses pembelajaran pada aspek kognitif siswa (Rahmi, 2017).

(Abduljabar, 2010:176) menyatakan tentang tugas-tugas gerak pada pendekatan pembelajaran berbasis masalah gerak, yaitu “Tugas-tugas gerak disini bukan berupa tugas gerak baku atau standar dari cabang-cabang olahraga formal, melainkan dapat berupa gerak modifikasi, yang menyajikan tantangan baru kepada siswa untuk dipecahkan”.

Melalui pengalaman gerak, siswa bisa mendapatkan perasaan-perasaan diakui, memiliki dan keberhasilan. Di samping itu sifat-sifat sosial seperti kejujuran, sportivitas, dan dapat dipercaya, yang mendukung kepribadian yang diinginkan secara sosial dapat dikembangkan (Rustiana, 2013).

Pola gerak dasar merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai keterampilan dalam berolahraga dan aktivitas fisik seumur hidup. Untuk mengatasi kelemahan guru yang sering mengajarkan pendekatan teknis, adalah dengan mengajarkan model pendidikan gerak yang berformat permainan. Dalam tahap lebih lanjut pendidikan gerak juga dapat diarahkan pada pembelajaran permainan. Guru menggunakan berbagai strategi bermain-dan-merenungkan yang konstruktivis untuk memperluas pengetahuan siswa tentang apa dan bagaimana cara bermain (McNeill, Fry, & Hairil, 2011). Format permainan pada pendidikan gerak biasanya diberikan setelah anak diajari tentang pola gerak dasar, sehingga pola gerak dasar yang dipelajari terebut digunakan dalam permainan.

Dengan permasalahan seperti yang dikemukakan di atas, peneliti memandang bahwa permainan kasti perlu diajarkan dengan model dan pendekatan yang lebih tepat, yaitu peneliti memilih dengan model pendidikan gerak berbasis permainan.

## METODE *(mETHOD)*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif.

Sesuai dengan kondisinya maka jenis penelitian yang penulis lakukan adalah jenis penelitian tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) mempunyai manfaat yang cukup besar, baik bagi guru yaitu dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

Secara umum, “*action research*” digunakan untuk menemukan pemecahan permasaalahan yang dihadai seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun di tempat-tempat tugas lain”.

Penelitian ini dilakukan Dengan 2 Siklus dan setiap Siklusnya dilakukan 2 Tindakan sehingga semuaya berjumlah 4 pertemuan, satu tindakan satu pertemuan.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa- siswi kelas IV di salah satu SD di Kota Bandung, dan yang menjadi sampelnya kelas IV E yang berjumlah 34 siswa 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*).

Menurut (Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) bahwa GPAI telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan di biasakan dalam berbagai variasi permainan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN *(RESULT & DISCUSSION)*

Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari setiap tindakan yang dilakukan apakah keterampilan bermain kasti, dan gerak lokomotor, dan manipulatif siswa meningkat atau tidak. Dari hasil observasi awal yang telah diteliti oleh peneliti tersaji di dalam gambar 1

Gambar 1

Hasil Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi awalpada tabel 4.1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain kasti masih sangat rendah, siswa yang mendapatkan nilai A=0 (0%), B=13 (38,24%), C=14 (41,18%), D=6 (17,65%), E=1 (2,94%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 71,90%.

Gambar 2

Hasil Siklus 1 Tindakan 1

Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain kasti siswa yang mendapatkan nilai A=1 (2,94%), B=18 (52,94%), C=14 (41,18%), D=1 (2,94%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 74,7%. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan dari rata-rata observasi awal yaitu 71,90% naik sebanyak 2,80 menjadi 74,69%. Dan juga dari hasil ketercapaian siswa dari 38,24% naik sebanyak 17,64 menjadi 55,88%

**Gambar 3**

**Hasil Siklus 1 Tindakan 2**

Dari tabel 3 Siklus 1 Tindakan 2 peneliti menemukan hasil dari pembelajaran permainan kasti di SDN 044 Cicadas Awigombong yang mendapatkan nilai A =3 (8,82%), B=21 (61,76%), C=8 (23,35%), D=2 (5,88%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 75,0%. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan dari rata-rata pada siklus 1 tindakan 1 sebesar 74,69% naik 0,52% menjadi 75,21%.

Gambar 4

Hasil Siklus 2 Tindakan 1

Dari tabel 4.4 di atas pada proses pembelajaran siklus 2 tindakan mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN 044 Cicadas Awigombong dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti yang mendapatkan nilai A=5 (14,71%), B=24 (70,59%), C=5 (14,71%), D=0 (0%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,17%. Hasil yang diperoleh sudah melebihi nilai KKM sekolah, yaitu 75., keterampilan bermain kasti mengalami peningkatandari rata-rata siklus 1 tindakan 2 yaitu 75,21 % naik sebesar 1,96 menjadi 77,17%.

Gambar 5

Siklus 2 Tindakan 2

Berdasarkan data diatas tentang keterapilan bermain kasti pada siswa SDN 044 Cicadas Awigombong ada peningkatan pada siswa dan dapat melakukan keterampilan pada permainan kasti siswa yang mendpatkan nilai A=11 (32,34%), B=19 (55,88%), C=4(11,76%), D=0 (0%), E=0 (0%). Hasil Siklus 2 Tindakan 2 presentase rata-ratanya mencapai 79,46% berdasarkan data tersebut keterampilan bermain kasti mengalami peningkatandan sudah melebihi nilai KKM sekolah yaitu 75. Dari hasil sebelumnya yaitu Siklus 2 Tindakan yang presentasenya hanya 77,17%.

Penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti, meningkatkan gerak lokomotor, dan manipulatif pada siswa kelas IV SDN 044 Cicadas Awigombong. Penerapan model penndidikan gerak berbasis permainan menjadi strategi yang cocok diterapkan di sekolah dasar, sebab siswa SD sangat senang bermain, sehingga siswapun sangat antusias untuk mengiuti pembelajaran tersebut, tidak hanya antusias tetapi siswapun mendapatkan kebahagiaan saat mengikuti pembelajaran, hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hal itu berarti pada penelitian ini siswa mampu bergerak bebas sebab dalam model pendidikan gerak menekankan anak untuk bergerak anak mencari sendiri gerakan yang mampu dipikirkannya dan melakukannya sesuai dengan kemampuan sendiri tanpa harus membandingkannya dengan gerakan dari gerakan anak yang lain (Mahendra, 2017).

Para ahli menyebut bahwa model pendidikan gerak lebih bersifat eksploratif, karena lebih mengarahkan anak-anak untuk mencari sendiri gerakan yang mampu dipikirkannya dan ditantang untuk mampu mengubah dan mengembangkannya juga sesuai dengan kemampuan sendiri (Mahendra, 2017).

Berdasarkan data hasil penelitian mengunakan lembar GPAI penelitian di setiap tindakan keterampilan bermain kasti, didapatkan hasil data awal rata-rata presentase keterampilan siswa sebesar 71,90 %. Dari hasil penelitian siklus 1 tindakan 1 rata-rata presentase mengalami peninngkatan yaitu menjadi 74,69%, begitu juga dengan hasil rata-rata pada siklus 1 tindakan 2 menjadi 74,98%. Selanjutnya rata-rata presentase dari hasil sikus 2 tindakan 1 meningkat menjadi 77,17%. Kemudian melanjutkan penelitian ke siklus 2 tindakan 2 mengalami peningkatan pada rata-rata presentasenya menjadi 79, 46%. Dilihat dari siklus 2 tindkan 2 sebagian besar siswa sudah memahami dan dapat melaksanakan keterampilan bermain kasti dengan baik yakni dari 34 siswa yang mencapai nilai di atas KKM 75 ada 30 siswa, 4 diantaranya masih kurang dalam menguasai keterampilan bermain kasti. Hal ini menggambarkan bahwa pada keterampilan bermain kasti sudah 88,24% siswa dapat memahami dan dapat melaksanakan keterampilan bermain kasti dengan baik. Oleh karena itu peneliti menyudahi penelitian sampai siklus 2 tindakan 2. Adapun hasil ari data diatas dapat digambarkan dengn grafik di bawah ini:

Diagram 6

Hasil Akhir Penelitian

Berdasarkan data hasil observasi awal yang digambarkan dalam grafikdi atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman keterampilan bermain kasti siswa kelas IV SDN 044 Cicadas Awigombong cukup rendah yaitu hanya 71,90% kemampuan yang mereka miliki kurang dari 75%. Oleh itu peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pendidikan gerak berbasis permainan kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti, dan meningkatkan erak lokomotr dan manipulatif siswa. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan mampu meningkatkan keterampilan siswa pada permainan kasti sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti yaitu mancapai 75% bahkan melebihi 75%. Dari hasil penelitian ini siswa dapat melakukan pembelajaran bermain kasti pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik.

Untuk dapat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan gerak anak, maka guru penjasorkes harus memiliki kemampuan untuk memodifikasi keterampilan yang hendak diajarkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Nur Khasanah, 2012). Namun demikian, kualitas siswa itu sendiri (faktor internal) sangat menentukan, seperti contoh bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan motoriknya baik, maka dia diprediksi akan lebih mudah belajar keterampilan motoriknya (Sujana & Muhtar, 2014).

Berdasarkan data hasil analisis diatas adapun hal-hal yang menyebabkan penelitian yang menerapkan model pembelajaran model pendidikan gerak pada siswa kelas IV E SDN 044 Cicadas Awigombong, bahwa keterampilan siswa dalam pembelajaran kasti meningkat dengan adanya:

1. Siswa mengamati gerakan yang di demonstrasikan oleh peneliti dan mengamati apa yang dilakukan oleh teman didalam proses pembelajaran. Dari menyimak penjelasan serta demonstrasi yang dilakukan oleh guru siswa mampu memahami dan melakukan gerakan yang baik dan benar (Dimyati dan Mudjiono, 2006:191, Faizin, Muchammad 2014:6).
2. Siswa kerjasama dalam kelompok masing-masing sehingga dapat memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan melakukan kerjasama kelompok dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial (Santyasa, 2007:30, Hartanto. Agung Budi, 2014:2).
3. Rasa percaya diri siswa mendorong keinginan siswa untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti. Dengan percaya diri yang tinggi siswa lebih berani dan tidak ragu-ragu dalam melakukan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti. Siswa sudah melakukan dengan semangat dan percaya diri (Trianto, 2007:63, Mustagfiri, 2013:5).
4. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dalam melakukan interaksi dengan teman dan kelompoknya sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak satu arah. Siswa juga lebih senang belajar bila mereka dapat berperan aktif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2008:68, Abdul, dkk, 2013:13).
5. Siswa menumbuhkan rasa tanggung jawab didalam kelompoknya sendiri sehingga siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik didalam kelompoknya didalam mengikuti proses pembelajaran (Depdiknas, 2006:163, Sadu. Dana, 2014:7).
6. Siswa mampu mempraktekkan tugas-tugas gerak yang diberikan mulai dari sikap awalan, sikap pelaksanaan hingga sikap akhiran. Sehingga semua komponen gerak yang diterapkan dapat dilalui oleh siswa dengan baik sesuai dengan indikator-indikatornya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:234, Kartika, 2014:8).

Berdasarkan teori-teori pendukung hasil penelitian yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar keterampilan bermain kasti meningkat melalui penerapan model pendidian gerak pada siswa kelas IV E SDN 044 Cicadas awigombong. Untuk itu disarankan kepada guru penjasorkes untuk berupaya menerapkan model pendidikan gerak dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar keterampilan bermain kasti. Selain itu, model pendidikan gerak ini juga dapat dijadikan referensi dan prinsip fundamental yang bersifat progresif dan konstruksif dalam meneliti cabang olahraga yang lain terutama dalam pembelajaran permainan kasti.

## KESIMPULAN *(CONCLUSION)*

Hasil penelitian yang telah dilakukan dari observasi awal sampai siklus 2 tindakan 2 yang dilakukan di kelas IV SDN 044 Cicadas Awigombong, dilihat dari rata-rata yang telah diperoleh peneliti dapat menyimpulkan bahwa . Penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan kasti dapat meningkatkan keterampilan bermain, penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan dapat meningkatkan gerak lokomotor, dan penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan dapat meningkatkan gerak manipulatif siswa di SD tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis merangkum implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut. Penelitian ini bisa di jadikan acuan oleh guru sebagai gambaran dalam mengembangkan keterampilan siswa dalam akivitas pembelajaran permainan kasti, Seorang guru harus bisa memberikan pengajaran yang mengarahkan siswa untuk mengenal gerakan lokomotor dan manipulatif siswa, Seorang guru harus bisa memberikan pengajaran yang menyenangkan dan menekankan anak untuk bergerak sesuai dengan kemampuan gerak anak dan mencari gerakannya sendiri. Bagi seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan pembeajaran aktivitas permainan yang membuat siswa semangat dan aktif, Bagi pihak sekolah, dapat mendukung sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah untuk proses pembelajara pendidikan jasmani, Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian serupa. Penulis menyarankan untuk diadakan penelitian lebih lanjut dengan waktu dan tindakan lebih banyak supaya dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek yang terkandung dalam Pendidikan kesehatan jasmani khususnya pada pemahaman siswa terhadap kesehatan diri, serta kajian yang lebih luas tentang pendidikan kesehatan jasmani khususnya pada pemahaman kesehatan diri, Bagi lembaga agar dapat memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran khusunya dalam pembelajaran gerak dasar.

## DaFTAR PUSTAKA *(REFERENCE)*

Dewi Indah Nur Khasanah. (2012). PENERAPAN DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN ASSURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMUKUL BOLA DALAM PERMAINAN KASTI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOREJO KECAMATAN BANJARSARISURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012, *Unknown*(Unknown), No Pages. Retrieved from http://www.dt.co.kr/contents.html?article\_no=2012071302010531749001

Dra Srihati Waryati, Drs. wahyu Sulistyo, D. S. (1994). *PENDIDIKAN PERMAINAN KECIL*.

Gustafianuus Abe. (2013). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MELEMPAR DALAM BERMAIN KASTI MELALUI PENERAPAN BOLA MODIFIKASI PADA SISWA KELAS V SDN BANYUSARI. *E-Journal Tadulako Physical Education, Health And Recreation,* *1*, 1–10.

Mahendra. (2017). *Model Pendidikan Gerak*.

McNeill, M. C., Fry, J. M., & Hairil, M. (2011). Motivational Climate in Games Concept Lessons. *ICHPER -- SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, *6*(1), 34–39. Retrieved from http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sph&AN=63193798&site=ehost-live

Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, *17*(2), 231–243. https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231

Rahmi, M. (2017). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *2*(1), 16–27. https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6397

Rustiana, E. R. (2013). Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(1), 139–149. https://doi.org/10.1007/BF02103626

Sapitri, U. E., Kurniawan, Y., & Sulistri, E. (2016). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Kalor. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, *1*(2), 64–66. https://doi.org/10.26737/jipf.v1i2.66

Sucipto. (2014). *Pembelajaran Pencak Silat*.

Sujana, R., & Muhtar, T. (2014). PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTOR DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA, *1*(3).