

## **DEVELOPMENT OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PHYSICAL EDUCATION SPORTS AND HEALTH ELEMENTARY SCHOOL**

**Saputro, Dwi Catur Andy, I Kadek Suardika**  
UPT SD Negeri Selopuro 03  
Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar

Kontak koresponden: [dwicatur210390@gmail.com](mailto:dwicatur210390@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan instruksional partisipasi siswa dalam aktivitas fisik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan produk model permainan mengadopsi dari pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, dilakukan melalui beberapa tahapan: analisis kebutuhan, pembuatan produk, *validity*, uji coba tahap I, revisi produk, uji coba tahap II, revisi produk tahap 2 (revisi terakhir). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD dari Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar dengan 104 siswa dengan 5 guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data ini terdiri dari evaluasi untuk kualitas produk, saran untuk perbaikan produk dan respon siswa terhadap model. Uji validitas instrumen aspek kesesuaian ditunjukkan oleh 0,687, kemudahan ditunjukkan oleh 0,661, manfaat ditunjukkan oleh 0,559 dan kemenarikan ditunjukkan oleh 0,552. Berkorelasi menunjukkan bahwa instrumen totalitas berlaku. Hasil produk model permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan uji coba tahap II 4 model permainan dengan kategori baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk model permainan dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa untuk kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar.

**Kata Kunci:** Model Permainan, *TGfU*, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,

### **ABSTRACK**

*The aim of this development research is to produce a Sports and Health Physical Education game product to increase students' instructional participation in physical activity. This research is research and development (R&D). Game model product development adopts the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach, carried out through several stages: needs analysis, product creation, validity, phase I testing, product revision, phase II testing, phase 2 product revision (final revision). The subjects of this research were fourth grade elementary school students from elementary schools in Blitar Regency with 104 students and 5 Physical Education, Sports and Health teachers. Data was collected using a questionnaire. This data consists of evaluations for product quality, suggestions for product improvement and student responses to the model. The validity test of the suitability aspect of the instrument was shown by 0.687, ease was shown by 0.661, benefit was shown by*

*0.559 and attractiveness was shown by 0.552. Correlating shows that the totality of the instrument applies. Product results of the Physical Education, Sports and Health game model. Based on phase II trials, 4 game models are in the good category. The conclusion of this research is that game model products can be used to increase student participation for class IV elementary schools in Blitar Regency.*

**Keywords:** *Models Games, TGfU, Physical Education and Sport*

## **Pendahuluan**

Dewasa ini, pembelajaran yang baik mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan formal untuk mengantisipasi kebutuhan dan tantangan masa depan perlu terus-menerus dilakukan, diselaraskan dengan kebutuhan-kebutuhan di dalam hidup bermasyarakat. Demi mewujudkan semua itu, pemerintah terus berbenah diri dalam merubah kurikulum yang diterapkan di dalam sekolah-sekolah. Seperti yang kita tahu di era millennium ini telah berganti tiga kali, dari kurikulum 1994, kurikulum 2004 (KBK), kurikulum 2006 (KTSP) dan disempurnakan dengan kurikulum 2013 (*thematic integrated*).

Menurut Kemdikbud (2013: IV) kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi Abad 21. Pada abad ini, sebagaimana dapat kita bersama saksikan, kemampuan kreatifitas dan komunikasi akan menjadi sangat penting. Dalam mewujudkan kemampuan yang seperti itu saat ini, diperlukan suatu rumusan kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD sangat penting peranannya untuk mewujudkan terlaksananya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tersebut juga telah menyediakan ruangan untuk semua mata pelajaran khusus untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD, bertujuan untuk membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.

Menurut Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Tahun 2003 bahwa bahan kajian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dimaksudkan untuk “membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa

sportIVitas”. Pernyataan di atas juga telah diperkuat oleh BSNP (2006: 512) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktIVitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dari keterlaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diperlukan suatu pembelajaran yang menarik, menghibur dan dapat memperoleh baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor, seperti guru membuat sebuah metode permainan. Permainan adalah “berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi atau kesempatan yang dilakukan secara perorangan atau gabungan (Furqon, 2006: 7)”. Permainan bersifat terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi.

Demi menyongsong pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang baik dalam penerapan Kurikulum 2013. Alasan peneliti melakukan penelitian kelas IV dikarenakan pelaksanaan Kurikulum 2013 berada di kelas I, IV dan VII. Dari ketiga jenjang kelas tersebut peneliti mengambil kelas IV dikarenakan karakteristik dari kategori *Teaching Games for Understanding* dapat dipahami dan dilakukan oleh siswa kelas IV. TgFU memiliki permainan terorganisir secara indIVidu maupun kelompok yang agak tinggi. Sesuai pernyataan sebagai berikut “permainan untuk kelas 3 dan 4 biasanya anak secara fisik telah siap melakukan permainan kelompok (*group games*) dan permainan indIVidu yang telah terorganisir agak tinggi (Furqon, 2006: 7)”.

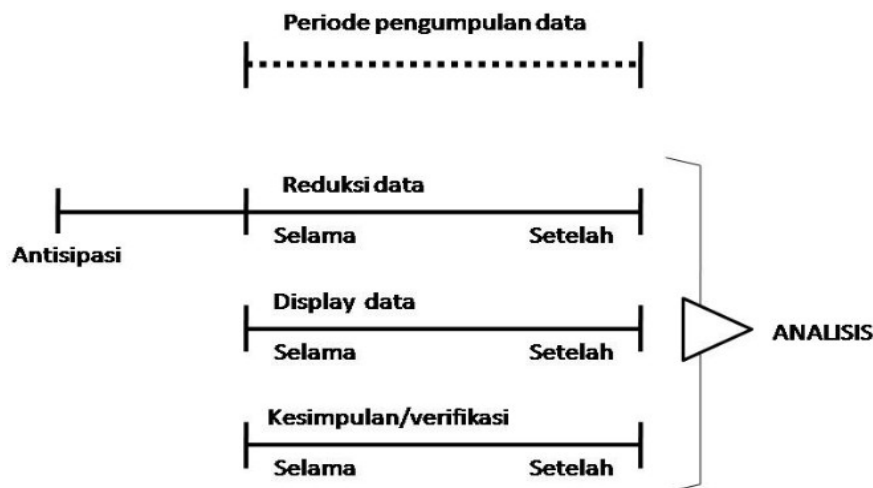
Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan kuisisioner terhadap guru dan siswa kelas IV. Ditemukan analisis kebutuhan untuk siswa, sebanyak 83 siswa (76,1%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang mudah dipelajari, sebanyak 85 siswa (78%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang menyenangkan, sebanyak 66 siswa (60.6%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang tidak aktif dalam belajar, sebanyak 65 siswa (59,6%) guru kadang-kadang memasukkan materi pelajaran lain, sebanyak 60 siswa (55%) guru kadang-

kadang mengajarkan materi pelajaran lain, sebanyak 98 siswa (89,9%) guru tidak pernah menerapkan permainan untuk tema “Perduli Terhadap Mahkluk Hidup”, sebanyak 47 siswa (47,1%) sangat setuju dan 59 siswa (54,1) setuju untuk dikembangkan model permainan untuk tema “Perduli Terhadap Mahkluk Hidup”. Sedangkan analisis kebutuhan untuk guru ditemukan guru hanya memiliki satu acuan pembelajaran Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, yaitu buku pegangan guru dan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan setuju apabila dikembangkan model permainan untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Berawal dari permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian dan pengembangan permainan untuk Kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar di SD di Kabupaten Blitar. Karena menariknya permasalahan tersebut maka penelitian ini terfokus pada “Pengembangan Model Permainan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Kelas IV SD di Kabupaten Blitar”.

## **Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian model pengembangan prosedural. Model tersebut adalah model yang bersifat kuantitatif dan kualitatif deskriptif yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan (*research and development*). Peneliti menggunakan teknik *purposive sample* karena berdasarkan tujuan peneliti yang sesuai dengan pelaksanaan kurikulum 2013 yaitu SD kelas IV dengan jumlah 5 sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dibagi menjadi dua yaitu analisis sebelum di lapangan dan analisis selama di lapangan sesuai dengan model Miles and Huberman dalam Sugiyono (2012:90-91). Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 3.1 Komponen dalam analisis data (*flow model*)  
 (sumber: Sugiyono, 2012:91)

Sedangkan analisis data kuantitatif berupa teknik analisis deskriptif presentase untuk menyajikan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun rumus untuk menghitung data presentase menurut Sudijono (2001:40) adalah:

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase hasil evaluasi subjek uji coba

$\bar{X}$  : Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

$X_i$  : Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% : Konstanta

Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data. Dijelaskan rincian presentase dengan kriteria kesimpulan sebagai berikut:

Menurut Arikunto (2006:246)

- a) Persentase kategori baik adalah = 76% - 100%
- b) Persentase kategori cukup adalah = 56% - 75%
- c) Persentase kategori kurang baik adalah = 40% - 55%
- d) Persentase kategori tidak baik adalah = < 40%

## Hasil

Pada tabel berikut ini akan disajikan tentang data hasil analisis kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

**Tabel Data Hasil Analisis Kebutuhan, Evaluasi Ahli, Uji Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar**

No	Komponen	Temuan
1	<b>Analisis Kebutuhan</b>	
	a. Hasil kuesioner dengan Guru SD Kelas IV di Kabupaten Blitar	1) Guru hanya memiliki satu acuan pembelajaran kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, yaitu buku pegangan guru. 2) Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan setuju apabila dikembangkan model permainan untuk mata pelajaran Dikjasor
	b. Hasil kuesioner dengan siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Blitar	1) Sebanyak 83 siswa (76,1%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang mudah dipelajari 2) Sebanyak 85 siswa (78%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang menyenangkan 3) Sebanyak 66 siswa (60.6%) materi yang sering diajarkan oleh guru kadang-kadang tidak aktif dalam belajar 4) Sebanyak 65 siswa (59,6%) guru kadang-kadang memasukkan materi pelajaran lain. 5) Sebanyak 60 siswa (55%) guru kadang-kadang mengajarkan materi pelajaran lain 6) Sebanyak 98 siswa (89,9%) guru tidak

No	Komponen	Temuan
		<p>pernah menerapkan permainan untuk tema “Perduli Terhadap Mahkluk Hidup”</p> <p>7) Sebanyak 47 siswa (47,1%) sangat setuju dan 59 siswa (54,1) setuju untuk dikembangkan model permainan untuk tema “Perduli Terhadap Mahkluk Hidup”</p>
2	Pengembangan Produk	<p>Pengembangan produk dilakukan setelah mendapatkan data awal yang diperoleh dari analisis kebutuhan dengan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menyusun model permainan berdasarkan kebutuhan subyek penelitian</li> <li>2) Menentukan jumlah model permainan yang akan disusun</li> <li>3) Menentukan media untuk penyajian model permainan</li> <li>4) Menyusun langkah-langkah model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar</li> <li>5) Produk buku model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar kemudian di evaluasi oleh 2 ahli dalam pengembangan ini yaitu: ahli permainan dan ahli pembelajaran.</li> <li>6) Dari hasil evaluasi dari 3 ahli, buku model permainan dapat digunakan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar</li> </ol>

No	Komponen	Temuan
3	<p><b>Evaluasi Ahli</b></p> <p>a. Hasil evaluasi ahli permainan (n=3) dengan jumlah instrument 25 pertanyaan</p> <p>b. Hasil evaluasi pembelajaran (n=2) dengan jumlah instrument sebanyak 23 pertanyaan</p>	<p>1) Dari evaluasi ahli permainan diperoleh hasil 87,32% (baik), sehingga model permainan untuk kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan</p> <p>2) Dari ahli permainan diperoleh masukan bahwa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mohon keterangan gambar <i>golf and mathematic game</i> lebih detail (jarak botol ke botol, botol ke kardus dan botol ke kertas).</li> <li>b) Perlu ada target gerakan dan evaluasi dalam proses pelaksanaan.</li> <li>c) Bouncing ball game perhatikan jarak.</li> <li>d) Perhatikan area pantul ke kardus apakah tidak terlalu jauh.</li> <li>e) Aspek gerakannya terlalu sedikit, hanya melempar sasaran dan harus ditambah.</li> <li>f) Pembagian kelompok penting</li> </ul> <p>1) Dari hasil evaluasi ahli pembelajaran diperoleh hasil 84,78%, sehingga model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan</p> <p>2) Dari evaluasi ahli pembelajaran diperoleh masukan bahwa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tujuan pembelajaran mohon disempurnakan.</li> <li>b) Proporsi pendahuluan kurang</li> </ul>



No	Komponen	Temuan
		<p>lebih 10% dari waktu keseluruhan dan penutup 5-10% dari waktu total.</p> <p>c) Pertajam pendekatan <i>scientific</i></p> <p>d) Perlu dihitung waktu ganti pakaian sebelum dan sesudah pembelajaran.</p>
4	<p><b>Kelompok Uji Coba</b></p> <p>a. Hasil uji coba tahap I (kelompok kecil) (n=44) siswa dan (n=2) guru dengan jumlah instrumen sebanyak 20 pertanyaan</p> <p>b. Hasil uji coba tahap II (kelompok besar) (n=109) siswa dan (n=5) guru dengan jumlah instrumen sebanyak 30 pertanyaan</p>	<p>1) Dari uji coba tahap I untuk siswa (kelompok kecil) diperoleh hasil 75,03 % sehingga model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan</p> <p>2) Dari uji coba tahap I untuk guru (kelompok kecil) diperoleh hasil 74 % sehingga model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan.</p> <p>1) Dari uji coba tahap II (kelompok besar) untuk siswa diperoleh hasil 84,09% sehingga model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan</p> <p>2) Dari uji coba tahap II (kelompok besar) untuk guru diperoleh hasil 85% sehingga model permainan untuk siswa kelas IV di Kabupaten Blitar dapat digunakan</p>

Evaluasi kuesioner di dalam penelitian pengembangan ini tidak hanya dari segi *content validity* melainkan juga *construct validity*. Di dalam pelaksanaan

evaluasi kuesioner, peneliti menambah ke validan dari kuesioner yang akan di uji cobakan pada penelitian pengembangan dengan produk model permainan untuk kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Blitar dengan menggunakan *software SPSS 20*.

Penggunaan SPSS 20 untuk analisis faktor pada kuesioner ini menggunakan 19 subjek untuk uji coba, dengan hasil sebagai berikut:

**KMO and Barlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy		0.573
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	3.124
	Df	6
	Sig.	0.793

**Anti-image Matrices**

		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004
Anti-image Covariance	VAR00001	0.991	0.019	-0.064	-0.027
	VAR00002	0.019	0.953	0.071	0.145
	VAR00003	-0.064	0.071	0.860	-0.289
	VAR00004	-0.027	0.145	-0.289	0.846
Anti-image Correlation	VAR00001	0.687 <sup>a</sup>	0.020	-0.069	-0.030
	VAR00002	0.020	0.661 <sup>a</sup>	0.078	0.161
	VAR00003	-0.069	0.078	0.559 <sup>a</sup>	-0.339
	VAR00004	-0.030	0.161	-0.339	0.552 <sup>a</sup>

**Communities**

	Initial	Extraction
VAR00001	1.000	0.070
VAR00002	1.000	0.289
VAR00003	1.000	0.556
VAR00004	1.000	0.596

Extraction Method: Principal Component Analysis.

**Total Variance Explained**

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	CumulatIve %	Total	% of Variance	CumulatIve %
1	1.511	37.773	37.773	1.511	37.773	37.773
2	0.979	24.483	62.256			
3	0.877	21.936	84.193			
4	0.632	15.807	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

**Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component
	1
VAR00001	0.264
VAR00002	-0.538
VAR00003	0.745
VAR00004	0.772

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 1 components extracted.

Dari analisis faktor di atas untuk ke validan dari kuesioner yang telah dirancang oleh peneliti untuk uji coba di atas dinyatakan valid dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Untuk nilai *MSA (Measure of Sampling Adequacy)* harus di atas 0.5 dengan memperhatikan tabel *Anti-images Matrices* pada output SPSS 20.
- 2) Nilai dari *Anti-images Matrices* pada kolom *Anti-image Correlation* adalah Var00001 dengan nilai 0,687; Var00002 dengan nilai 0,661; Var00003 dengan nilai 0,559; Var00004 dengan nilai 0,552.
- 3) Indikator dari 20 soal tidak dihilangkan dan dinyatakan valid dikarenakan pada tabel *Compenent Matrix* menunjukkan 1 kolom *Component*.
- 4) Pada uji *score* untuk *method regression* tetap menunjukkan hasil yang sama.

#### a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dengan instrumen 20 butir pertanyaan untuk 44 siswa kelas IV dan 2 guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, berikut hasil dari uji coba kelompok kecil: (lampiran).

**Tabel Data Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil (n=44) Siswa dan (n=2) Guru Dikjasor**

No	Subjek	<i>Golf and mathematic game</i>	<i>Bouncing ball game</i>	<i>Fly paper game</i>	<i>Paper ball game</i>	<i>Baiting game</i>
1	Siswa	77.55	77.55	79.11	76.84	77.27
2	Guru	68.75	71.87	75	81.25	75
Rata-rata (%)		73.15	74.71	77.05	79.04	76.13
Kategori		C	C	B	B	B

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh hasil rata-rata uji kelompok kecil dari siswa dan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV untuk model permainan *Golf and mathematic game* adalah 73,15% dengan kategori cukup, model permainan *Bouncing ball game* adalah 74,71% dengan kategori cukup, model permianan *Fly paper game* adalah 77,05% dengan kategori baik, model permainan *Paper ball game* adalah 79,04% dengan kategori baik dan model permainan *Baiting game* adalah 76,13% dengan kategori baik.

## b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar dengan instrumen 20 butir pertanyaan untuk 109 siswa kelas IV dan 5 guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV di Kabupaten Blitar, berikut hasil dari uji coba kelompok besar:

**Tabel Data Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar (n=109) Siswa dan (n=5) Guru**

No	Subjek	<i>Golf and mathematic game</i>	<i>Bouncing ball game</i>	<i>Fly paper game</i>	<i>Paper ball game</i>	<i>Baiting game</i>
1	Siswa	86.25	86.25	83.75	85	83.75
2	Guru	84.58	84	82.86	83.89	85.15
Rata-rata (%)		85.41	85.13	83.3	84.44	84.45
Kategori		B	B	B	B	B

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil rata-rata uji kelompok besar dari siswa dan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV untuk model permainan *Golf and mathematic game* adalah 85,41% dengan kategori baik, model permainan *Bouncing ball game* adalah 85,13% dengan kategori baik, model permainan *Fly paper game* adalah 83,3% dengan kategori baik, model permainan *Paper ball game* adalah 84,44% dengan kategori baik dan model permainan *Baiting game* adalah 84,45% dengan kategori baik.

## Simpulan

Produk pengembangan ini berisikan tentang model permainan sebagai berikut: (1) *Golf and mathematic game*. (2) *Bouncing ball game*. (3) *Fly paper game*. (4) *Paper ball game*. (5) *Baiting game*. Kelebihan dari produk pengembangan model permainan mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk siswa kelas IV sekolah dasar ini antara lain: (1) pengembangan model permainan disusun dan dikemas dalam bentuk buku dan dilengkapi model permainan yang diVideokan, (2) model permainan ini tidak meninggalkan unsur dari tujuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga serta tidak lepas dari Kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik, (3) model permainan yang dikembangkan ini lebih menyeimbangkan antara aktivitas kognitif, sikap dan keterampilan, (4) model permainan ini berperan untuk meningkatkan partisipasi siswa di dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan

Jasmani dan Olahraga, (4) berisi tentang pengembangan model permainan yang dapat dimengerti dengan mudah oleh guru dan siswa.

### Referensi

- A. Juan Moreno. 2010. *MotIVation and Performance in Physical Education: an Experimental Test*. (2010) 9, 79-85
- Annarino, 1980. *Curriculum Theory And Design in Physical Education*. C.V. Mosby Company. London.
- Ardhana, Wayan. 2002. *Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam lokakarya Jurusan Ilmu Keolahragaan UM: Malang.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Balakrishnan, Malathi,dkk. 2011. *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' CognitIVe Learning Outcome*. Vol:53 2011-05-20.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman
- BSNP, 2006. *Standar Isi Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Badan Standar Satuan Pendidikan.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Christopher. 1997. *Inquiring into Teaching Games for Understanding: How Models Based Teaching and Assessment Can Inform Practice*. BEd, UnIVersity of Victoria
- Dagget, Sara. 2013. *Physical Educationand Literacy —The Odd Couple or aMatch Made in Heaven?Vol. 3 Pg:42*
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. BSNP. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional.
- Desai, Kanubhai M. *Importance of Physical Education in the Modern Age*.Vol. 2, Issue:4.
- Furqon, M. 2006. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta: USM.
- Gaudas, dkk 2010. *A. QualitatIVe Evaluation Of A Life-Skills Program in a Physical Education Context*. Vol. 7, pp 315-334.
- Gutiérrez, David, dkk. 2012. *Assessment of primary school students' decision-making related to tactical contexts*. Vol. 1, No. 1, July 2012, pp. 7–12 ISSN: 2254-7339DOI: 10.7821/naer.1.1.7-12
- Heidi. 2011. *Fifth-Grade Students' Tactical U nderstanding, Decision-Making and T ransfer of Knowledge in a Tactical Games Model Net/W all Sampling U nit*. Paper 426.
- Hurlock, Elizabeth B. 1990. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

- Kemdikbud, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 67 Tahun 2013, Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta.
- Kirk, Kelvin, dkk. 2012. *The Future For Primary Physical Education*. Vol: 3, 38-44.
- Kr. Ajay. 2011. *Importance of Physical Education, Games & Sports ActIVities*. Vol. 2 (11), 2011, 570-573.
- Lutan, Rusli. 2001. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. UT.
- Morrison dkk. 2012. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta. Kencana.
- Mu'arifin. 2001. *Pengembangan Sikap Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani se-Kota Malang*. UNESA. Surabaya.
- Nathan, Sanmuga, dkk. 2013. *Effect of Teaching Games for Understanding in 5 versus 5 mini game play, cardiovascular fitness , leg power and 30m running speed among Malaysian School elite players*. ISSN: 2046-9578, Vol.11 No.II (2013)
- Pauweni, Mirdayani. 2012. Pengembangan Model Permainan Bolabasket Sebagai Taki Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Kalbe Kelas di Kota Gorontalo. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>, Online (akses, 12 Maret 2014).
- Pill, Shane, dkk. 2011. *Rethinking Sport Teaching in Physical Education: A Case Study of Research Based Innovation in Teacher Education*. Volume 37. Issue:3.
- Roney, Ed.D., 2011. *A Programmatic Approach to Teaming and Thematic*. Vol. 6. Number 1.
- Sudianto, Mungit. 2005. Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 15 (1): 28-36
- Standage, Martyn, dkk. 2003. *A Model of Contextual Motivation in Physical Education: Using Constructs From Self-Determination and Achievement Goal Theories to Predict Physical ActIVity Intentions*. Vol. 95, No. 1, 97-110.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Webb, dkk. 2006. *Teaching Games for Understanding (TGf U)*. New Zealand Physical Educator. Faculty of Education - Papers (ArchIVe). UnIVersity of Wollongong
- Webb, dkk. 2012. *CreatIVe unit and lesson planning through a thematic/integrated approach to Teaching Games for Understanding (TGf U)*. New Zealand Physical Educator, 45 (3), 17-22
- Winarno, M.E. 2006. *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan.