



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
**JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)**

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



Modifikasi Model Pembelajaran TGT dengan Permainan Modifikasi *Ball Throwing Jump Games* Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD

Frendy Aru Fantiro^{a1}, Ima Wahyu Putri Utami^{b2}, Abdurrohman Muzakki^{c3}, Eldina Asri Widyatama^{d4}

^{a,b,c,d} Universitas Muhammadiyah Malang

¹freddy_aru@umm.ac.id, ²imawahyu@umm.ac.id, ³muzakki@umm.ac.id, ⁴eldinaasyama@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat: Diterima 29 Juli 2021 Revisi 29 Agustus 2021 Dipublikasikan 27 September 2021	Pembelajaran penjas yang membosankan, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran penjas tersebut. Perlu adanya modifikasi model pembelajaran dengan permainan agar siswa dengan mudah memahami materi gerak dasar lokomotor yang jarang sekali diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi ball throwing jump games pada materi gerak dasar lokomotor kelas 3 SD dan untuk mengetahui keefektifan pengembangan model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi ball throwing jump games serta untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gerak lokomotor pada mata pelajaran pendidikan jasmani SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojorejo II Modo Lamongan dengan jumlah siswa kelas 3 yaitu 12 siswa. Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian ADDIE dimana didalamnya terdapat 5 tahapan yaitu analisis (<i>analyze</i>), perancangan (<i>design</i>), pengembangan (<i>development</i>), implementasi (<i>implementation</i>) dan evaluasi (<i>evaluation</i>). Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu dari validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 89% yang artinya materi yang dikembangkan sangat valid dan layak diuji cobakan, validasi ahli model pembelajaran mendapat presentase sebesar 91% yang artinya model pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak diuji cobakan, validasi ahli permainan mendapat

Kata kunci:

Modifikasi, Model pembelajaran TGT, Permainan modifikasi

presentase sebesar 86% yang artinya permainan modifikasi yang dikembangkan layak dan valid untuk diuji cobakan, hasil dari respon guru penjas mendapat presentase sebesar 95% yang artinya pembelajaran tersebut layak diterapkan di lapangan atau didalam pembelajaran penjas dan hasil dari 12 respon siswa mendapat hasil rata-rata presentase sebesar 88% yang artinya pembelajaran tersebut menarik dan layak diterapkan didalam pembelajaran pendidikan jasmani.

ABSTRACT

Keywords:

Modification, TGT Learning Model, Modified Game



Copyright © 2021, Frendy Aru Fantiro, M.Pd, dkk.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Physical education learning is boring, so there needs to be innovation in physical education learning. It is necessary to modify the learning model with games so that students can easily understand the basic locomotor movement material that is rarely taught. This study aims to determine the process of developing a TGT learning model with a modified game of ball throwing jump games on locomotor basic motion material for grade 3 elementary school and to determine the effectiveness of developing a TGT learning model with a modified game of ball throwing jump games and to improve students' understanding of motion material. locomotor in elementary physical education subjects. This research was conducted at SDN Mojorejo II Modo Lamongan with the number of 3rd grade students, namely 12 students. The stages in this research are using the ADDIE research model in which there are 5 stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). The research method used is quantitative and qualitative with the type of research that is development research. The data collection technique used is using observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study are from the validation of the material experts who get a percentage of 89%, which means that the material developed is very valid and worthy of testing, the validation of the learning model experts gets a percentage of 91%, which means that the learning model developed is very valid and deserves to be tested, expert validation the game got a percentage of 86% which means that the modified game developed is feasible and valid to be tested, the results of the physical education teacher's response get a percentage of 95% which means that the learning is feasible to be applied in the field or in physical education learning and the results of the 12 student responses get average results The average percentage is 88%, which means the learning is interesting and feasible to be applied in physical education learning.

How to cite: Frendy Aru Fantiro, dkk. (2021). Modifikasi Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi *Ball Throwing Jump Games* Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, Vol 9 No 2, 208-216. doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.18021>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki ciri yaitu belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan bergerak. Melalui aktivitas gerak didalam pendidikan jasmani akan membuat siswa memiliki badan yang sehat dan bugar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Wijayanto et al., 2020) bahwa pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak.

Didalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga (“Nasionalisme Olahraga,” 2015). Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar (Nugroho, 2012). Keterampilan gerak dasar yang akan diajarkan didalam pendidikan jasmani meliputi tiga hal yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulative (Muzakki & Saputra, 2020). Ketiga gerak tersebut selalu digunakan didalam kehidupan sehari-hari (Fantiro & Arifin, 2019). Menurut pendapat ahli bahwa gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Yudanto, 2008). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah gerak perpindahan tubuh dari satu tempat ketempat lainnya seperti berlari, melompat, dan berjalan.

Agar siswa mudah memahami materi gerak lokomotor, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yaitu salah satunya adalah adanya modifikasi model pembelajaran (Muammal & Muzakki, 2021). Modifikasi model pembelajaran ini adalah pengembangan model pembelajaran yang sudah ada dan di modifikasi dengan permainan agar pembelajaran tidak monoton (Nugroho, 2012). Menurut pendapat (Muna, 2020) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran menyeluruh dari suatu proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani SDN Mojorejo II pada tanggal 24 Oktober 2020, dapat diketahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tersebut sudah berjalan sebagai mana mestinya. Sarana dan prasarana yang tersedia cukup memadai. Materi yang diajarkan dan dipraktikkan juga lebih mengarah pada cabang atletik saja atau yang sering dilombakan. Penggunaan model pembelajaran pada saat pembelajaran pendidikan jasmani juga perlu ditingkatkan, karena hanya menggunakan satu model pembelajaran saja dan digunakan terus menerus. Model yang digunakan belum mampu mengarahkan siswa untuk memahami materi secara mudah. Hal ini menyebabkan perlu adanya modifikasi model pembelajaran dengan permainan modifikasi agar lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III SDN Mojorejo II, juga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III tersebut kurang memahami materi tentang gerak dasar. Tidak pahamnya tentang materi tersebut, diakibatkan karena pada saat pembelajaran guru jarang sekali menerangkan materi gerak dasar tersebut. Dengan adanya modifikasi model

pembelajaran dengan permainan modifikasi, yang mana didalam permainan tersebut memuat contoh pengaplikasian gerak lokomotor akan lebih memudahkan siswa dalam memahami gerak lokomotor.

Sesuai dengan paparan masalah melalui analisis kebutuhan, peneliti ingin mengajukan pengembangan model pembelajaran yaitu modifikasi model pembelajaran dengan permainan untuk materi salah satu gerak dasar yaitu gerak lokomotor. Model pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini akan dimodifikasi dengan permainan modifikasi *Ball Throwing Jump Games* pada materi gerak lokomotor kelas III SD. Dimana dalam sintak modifikasi model pembelajaran ini terdapat gabungan dan modifikasi dari sintak model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan *Ball Throwing Jump Games*. Oleh karena itu perlu dilakukannya penelitian dengan judul “Modifikasi Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi *Ball Throwing Jump Games* Pada Materi Gerak Locomotor Kelas III SD”.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dimana terdapat 5 tahapan didalamnya yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Salim, 2019). Analisis dilakukan setelah melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan dan kendala dalam pembelajaran penjas di SD. Pada tahap perancangan, peneliti merancang untuk mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada dengan permainan modifikasi yang sesuai dengan materi yang ditentukan (Hishamudin, 2016). Dalam tahap perancangan peneliti menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan permainan modifikasi yang cocok dengan model pembelajaran yang dipilih dan materi yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan adalah dimana pada tahap ini rancangan yang sudah dirancang diwujudkan dalam sebuah produk yaitu berupa buku panduan pembelajaran dan video pembelajaran (Colliver & Veraksa, 2019). Dan produk yang sudah dirancang akan divalidasi oleh validasi ahli model pembelajaran, validasi ahli permainan dan validasi ahli materi (Forest, 2017). Pada tahap implementasi, produk yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator dapat di implementasikan atau diuji cobakan di lapangan atau di sekolah (*metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 2016). Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi somatif (Colliver & Veraksa, 2019). Data yang dikumpulkan bertujuan untuk melihat keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojorejo II Modo Lamongan dengan jumlah subjek yaitu 12 siswa pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan instrument penelitian wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada teknik analisis data kuantitatif analisis data diambil dari data hasil validator para ahli yaitu ahli model pembelajaran, ahli permainan, ahli materi dan ahli pembelajaran (Salim, 2019). Sedangkan pada teknik analisis data kualitatif diambil dari komentar dan saran dari para ahli dan kemudian data tersebut

disaring melalui alur penyaringan data kualitatif agar data yang diperoleh valid (Salim, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 16 Juni 2021 di SDN Mojorejo II Modo Lamongan diperoleh data dari peneliti mengenai uji coba modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Salim, 2019).

Tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap analisis awal ini didapatkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang membuat siswa bosan saat pembelajaran perlu ditingkatkan, karena pembelajaran yang monoton akan membuat siswa mudah bosan. Sering dijumpai penggunaan model pembelajaran di dalam pembelajaran penjas kurang begitu diperhatikan. Saat pembelajaran penjas berlangsung guru hanya melakukan pemanasan, kemudian menyampaikan materi atletik dan kemudian siswa dibiarkan bermain sendiri tanpa bimbingan guru penjas. Materi yang sering disampaikan lebih mengarah ke cabang atletik saja, bahkan saat ditanyai siswa tidak paham apa itu gerak dasar, apa itu gerak dasar lokomotor. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi didalam pembelajaran penjas tersebut. Berdasarkan pemaparan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi pembelajaran didalam pembelajaran penjas yang dapat membuat siswa bersemangat dan tidak bosan saat mengikuti pembelajaran penjas.

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi dasar dan mengembangkan materi yang di terapkan dalam modifikasi model pembelajaran dengan permainan modifikasi (Gani et al., 2021). Selain itu peneliti juga merancang permainan modifikasi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan (Sugiyono, 2015). Oleh sebab itu dalam perancangan ini secara menyeluruh peneliti merancang konten hingga konstruk serta menyusun instrument penelitian guna untuk mengumpulkan data dari produk yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji validasi ahli yaitu kepada dosen ahli validasi materi, dosen validasi ahli model pembelajaran dan dosen ahli validasi permainan. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor 32 dari skor maksimal yaitu 36 dengan memperoleh presentase sebesar 88,88% yang dibulatkan menjadi 89% yang artinya materi tersebut memiliki kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi. Hasil kevalidan mengacu pada tabel 3.13 kriteria kevalidan (Gede et al., 2014). Hasil dari validasi materi ini mendapat catatan dari validator yaitu untuk menambahkan pendahuluan pembelajaran penjas seperti pemanasan, inti kemudian penutup dan juga pada soal evaluasi ditambahkan soal yang mengandung aspek psikomotor (Eler & Acar, 2018). Dengan hasil demikian materi yang digunakan layak sebagai materi uji coba dilapangan dan peneliti siap melakukan uji coba produk dilapangan dengan syarat revisi sesuai saran dosen ahli validator materi. (Colliver & Veraksa, 2019) "Pembelajaran yang aktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, seperti menganalisis materi dengan contoh yang ada dilingkungan sekitarnya, serta menilai dan dapat menyampaikannya".

Hasil yang didapatkan peneliti dari uji validasi ahli model pembelajaran yaitu memperoleh skor 29 dari skor maksimal yaitu 32. Melalui perhitungan presentase

didapatkan hasil validasi model pembelajaran sebesar 90,62% dan dibulatkan menjadi 91% yang artinya model pembelajaran tersebut memiliki kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi. Hasil kevalidan mengacu pada tabel 3.13 kriteria kevalidan (Gede et al., 2014). Dengan hasil demikian model pembelajaran yang digunakan layak sebagai model pembelajaran uji coba dilapangan dan peneliti siap melakukan uji coba produk dilapangan.

Hasil validasi permainan memperoleh skor 24 dari skor maksimal yaitu 28. Melalui perhitungan presentase didapatkan hasil validasi permainan sebesar 85,71 % dan dibulatkan menjadi 86% yang artinya permainan tersebut memiliki kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi. Hasil kevalidan mengacu pada tabel 3.13 kriteria kevalidan (Gede et al., 2014). Dengan hasil demikian permainan yang digunakan layak di uji coba dilapangan dan peneliti siap melakukan uji coba produk dilapangan. Menurut (Colliver & Veraksa, 2019) “bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara yang menyenangkan, tidak berorientasi pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif”. Bermain sambil belajar dapat dilakukan pada saat pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran (Fletcher et al., 2018). Hal ini sangat cocok digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran pendidikan jasmani di SD.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2021 di kelas 3 SDN Mojorejo II Modo Lamongan. Tahap implementasi ini bertujuan untuk melihat kelayakan, keefektifan dan proses pengembangan model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD. Kelayakan dan keefektifan produk ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Berdasarkan hasil angket respon guru atau ahli pembelajaran memperoleh skor 19 dari skor maksimal yaitu 20. Melalui hasil perhitungan presentase mendapatkan hasil prosentase sebesar 95% yang artinya pembelajaran tersebut layak dan efektif diterapkan didalam pembelajaran penjas. “Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, karena siswa adalah pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa” (Rusman et al., 2020). Selain itu berdasarkan hasil angket siswa memperoleh skor rata-rata dari 12 siswa yaitu 35 dari skor maksimal yaitu 40. Melalui hasil perhitungan presentase mendapatkan hasil prosentase sebesar 88% yang artinya modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi *ball throwing jump games* menarik dan layak diterapkan didalam pembelajaran penjas SD kelas 3.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan pada tahap analisis sampai pada tahap implementasi produk yang dikembangkan (Masputri et al., 2016). Pada tahap analisis evaluasi dilakukan sesuai dengan saran dosen pembimbing. Evaluasi pada tahap design dilakukan dengan melihat kembali kompetensi dasar dan materi yang dikembangkan yang nantinya menjadi acuan pada konten dari produk yang dikembangkan. Evaluasi pengembangan dilakukan dengan melihat hasil validasi ahli materi, ahli model pembelajaran dan ahli permainan yang nantinya data yang diperoleh digunakan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Jumareng et al., 2021). Evaluasi implementasi dilakukan secara langsung dengan melibatkan 14 siswa kelas 3 SDN Mojorejo II Modo Lamongan secara luring dalam uji coba produk yaitu modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD untuk mengetahui kemenarikan dari produk yang dikembangkan.

Kelebihan dari penelitian ini adalah membuat siswa semangat, penasaran, dan ketagihan dalam memainkan permainan modifikasi yang dikembangkan dengan model pembelajaran TGT. Selain itu siswa juga menjadi mudah memahami materi gerak lokomotor tanpa perlu dijelaskan lebih detail.

SIMPULAN

Penelitian dengan modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD, dengan produk yang sudah dihasilkan yaitu berupa buku panduan dan video pembelajaran yang diimplementasikan pada tanggal 16 Juni 2021. Pengembangan model pembelajaran ini menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan model pembelajaran dengan permainan modifikasi ini memuat materi gerak lokomotor didalamnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Selain itu pengembangan model pembelajaran dengan permainan modifikasi ini juga sudah melalui uji validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli model permainan dan juga validasi ahli permainan melalui pengisian angket. Angket tersebut dijadikan panduan perbaikan pengembangan model pembelajaran dengan permainan modifikasi. Hasil dari penelitian ini yaitu dari validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 89% yang artinya materi yang dikembangkan sangat valid dan layak diuji cobakan, validasi ahli model pembelajaran mendapat presentase sebesar 91% yang artinya model pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak diuji cobakan, validasi ahli permainan mendapat presentase sebesar 86% yang artinya permainan modifikasi yang dikembangkan layak dan valid untuk diuji cobakan, hasil dari respon guru penjas mendapat presentase sebesar 95% yang artinya pembelajaran tersebut layak diterapkan di lapangan atau didalam pembelajaran penjas dan hasil dari 12 respon siswa mendapat hasil rata-rata presentase sebesar 88% yang artinya pembelajaran tersebut menarik dan layak diterapkan didalam pembelajaran pendidikan jasmani.

REFERENSI

- Colliver, Y., & Veraksa, N. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>
- Eler, N., & Acar, H. (2018). The effects of the rope jump training program in physical education lessons on strength, speed and VO 2 max in children. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060217>
- Fantiro, F. A., & Arifin, B. (2019). Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.135>
- Fletcher, G. F., Landolfo, C., Niebauer, J., Ozemek, C., Arena, R., & Lavie, C. J. (2018). Promoting Physical Activity and Exercise: JACC Health Promotion Series. In *Journal of the American College of Cardiology*. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2018.08.2141>
- Forest, E. (2017). ADDIE Model: Instructional Design. *Frameworks & Theories*.

- Gani, R. A., Jumareng, H., Kuswahyudi, K., Subandi, O. U., & Setiawan, E. (2021). Implementation Of Modification Game Methods To Improve Breaststroke Swimming Skills. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5404>
- Gede, I., Apriana, P. E., Md Tegeh, I., Suwatra, W., Pgsd, J., & Tp, J. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Think Pair share (TPS) terhadap Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas V Semester Genap SD Gugus III Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*.
- Hishamudin, F. (2016). Model ADDIE. In *Universiti Teknologi Malaysia*.
- Jumareng, H., Asmuddin, A., Maruka, A., Saman, A., Badaruddin, B., Setiawan, E., & Muzakki, A. (2021). The Effect Of Physical Fitness Gymnastics Training 2012 On Increasing Of Physical Fitness. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5509>
- Masputri, S., Sobri, A., & Kusumaningrum, D. (2016). Manajemen Pembelajaran Kelas Olahraga. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um025v1i12016p097>
- Muammal, I., & Muzakki, A. (2021). Kinerja Guru Penjas SD Di Masa Pandemi Covid-19: Pengaruh Praktek MSDM Terhadap Kinerja Guru Penjas SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3019>
- Muna, A. R. (2020). Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam MA Kelas XI Terbitan Kemenag Kurikulum 2013. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i1.2188>
- Muzakki, A., & Saputra, S. Y. (2020). Hubungan Antara Body Mass Index dengan Physical Fitness Pada Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12414>
- Nasionalisme Olahraga. (2015). *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/miki.v5i2.7877>
- Nugroho, D. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Melalui Aplikasi Permainan Beregu Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gancang Kecamatan Gumelar Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2011/2012. *Physical Education Health And Recreation Journal*.
- Rusman, A., Risnita, R., & Musa, M. (2020). Kompetensi Profesional Dan Kompetensi Paedagogi Guru Dengan Pencapaian Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfhal (Ra) Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i2.148>
- Salim, H. (2019). Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis. In *Jakarta: Kencana*.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, Alfabeta, cv. ____ (2016).
- Wijayanto, A., Or, S., Kom, S., Kurniawan, A. D. A. W., Putro, B. N., & Pengantar, K.

(2020). Prof. Dr. ME Winarno, M. Pd., dkk. *Disrupsi Strategi Pembelajaranolahraga Serta Tantangan Dalam Menghadapi New Normal Selama Masa Pandemi Covid-19.*

Yudanto. (2008). Implementasi Pendekatan Taktik Dalam Pembelajaran Invasi Games Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.*