

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
LOMPAT TINGGI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR
NEGERI 3 CURUGBADAK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Lusy Dwi Febriyani
NIM 2001673

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOMPAT TINGGI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 3 CURUGBADAK

oleh

Lusy Dwi Febriyani

NIM 2001673

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Lusy Dwi Febriyani

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

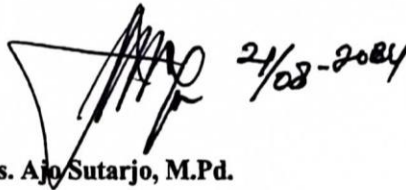
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Lompat Tinggi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 3 Curugbadak” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Serang.

Serang, 17 Juli 2024

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.
NIP 19620110198803 1 003

Pembimbing II



Fatihatusyidah, S.S., M.Pd.
NIP 920200819810701201

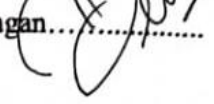
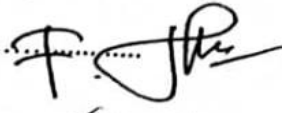

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Lusy Dwi Febriyani
NIM : 2001673
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning*
Untuk Meningkatkan Kemampuan Lompat Tinggi Siswa
Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 3 Curugbadak

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I	: Deni Wardana, M.Pd. NIP. 198105132005021004	Tanda tangan..... 
Penguji II	: Fitri Alfarisa, M.Pd. NIP. 198911062019032014	Tanda tangan..... 
Penguji III	: Farid Rizqi Maulana, M.Pd. NIP. 920230219980710101	Tanda tangan..... 
Ditetapkan di	: Serang	
Tanggal	: Agustus 2024	

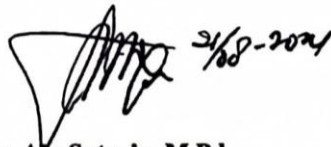
HALAMAN PERSETUJUAN

LUSY DWI FEBRIYANI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOMPAT TINGGI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 3 CURUGBADAK

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.

NIP 19620110198803 1 003

Pembimbing II



Fatihatusyidah, S.S., M.Pd.

NIP 920200819810701201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOMPAT TINGGI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 3 CURUGBADAK

Lusy Dwi Febriyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Masih banyak dari beberapa siswa sekolah dasar seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam melakukan teknik lompat tinggi pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Rendahnya kemampuan lompat tinggi siswa SD tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu siswa tidak berani dan takut ketika akan melompati mistar, siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya pada materi lompat tinggi, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai yang membuat guru tersebut tidak memberi pengetahuan lompat tinggi kepada siswa dan guru yang kurang kreatif dalam menggunakan metode atau model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan lompat tinggi pada siswa. Maka, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan lompat tinggi Siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Sesuai dengan jenis pendekatan yang dipilih yaitu menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Kemampuan lompat tinggi siswa diukur melalui instrumen tes pengetahuan dan keterampilan. Subjek penelitian ini yaitu siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak dengan jumlah 35 siswa. Semua data dianalisis dan diolah dari awal sampai akhir siklus, dengan hasil data nilai akhir yang menunjukkan bahwa pada kegiatan pra siklus memperoleh hasil 3%, siklus I 57%, dan siklus II 91%. Berdasarkan hasil tersebut, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Games Based Learning, Lompat Tinggi.*

ABSTRACT

APPLICATION OF THE GAMES BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE THE HIGH JUMP ABILITIES OF CLASS 5 STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 3 CURUGBADAK

Lusy Dwi Febriyani

Elementary School Teacher Education Study Program, UPI Campus in Serang, Indonesian Education University

Many elementary school students often experience obstacles or difficulties in performing high jump techniques in Physical Education, Sports and Health lessons. The low high jumping ability of elementary school students is influenced by several factors, including students not being brave and afraid when jumping over the bar, students lacking enthusiasm in participating in PJOK lessons, especially in high jump material, lack of adequate facilities and infrastructure which makes the teacher not provide jumping knowledge. high for students and teachers who are less creative in using appropriate learning methods or models to improve students' high jump abilities. So, the aim of this research is to find out the results of implementing the Games Based Learning learning model to improve the high jump ability of grade 5 students at State Elementary School 3 Curugbadak. This research uses a qualitative approach with the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycles. In accordance with the type of approach chosen, namely using the classroom action research model from Kemmis and Taggart. Each cycle includes planning, action, observation and reflection. Students' high jump ability is measured through knowledge and skills test instruments. The subjects of this research were Class 5 students at SD Negeri 3 Curugbadak with a total of 35 students. All data was analyzed and processed from the beginning to the end of the cycle, with the final value data showing that the pre-cycle activities obtained results of 3%, cycle I 57%, and cycle II 91%. Based on these results, it is proven that the application of the Games Based Learning learning model can improve the high jump ability of grade 5 students at State Elementary School 3 Curugbadak.

Keywords: *Learning Model, Games Based Learning, High Jump.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ix
SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN KEGIATAN PLAGIASI	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Daftar Istilah	5
BAB II MODEL PEMBELAJARAN <i>GAMES BASED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	7
2. Pendidikan Jasmani	10
3. Lompat Tinggi	13
4. Model Pembelajaran Lompat Tinggi Berbasis Permainan	20
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	27
A. Tempat dan Waktu Penelitian	27

B. Metode Penelitian dan Rencana Siklus Tindakan	27
C. Subjek Penelitian	32
D. Peran dan Posisi Penelitian dalam Penelitian.....	33
E. Tahapan Intervensi Tindakan	33
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	34
G. Data dan Sumber Data	34
H. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data	35
I. Teknik Analisis Data	44
J. Kriteria Keberhasilan	45
K. Keabsahan Data	45
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Profil Sekolah	47
1. Identitas Sekolah	47
2. Visi Misi	47
3. Keadaan Guru	48
4. Keadaan Siswa	48
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
C. Pembahasan	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR REFERENSI	99
LAMPIRAN	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa pada Siklus Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	36
Tabel 3.2	Pedoman Observasi Siswa pada Siklus Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	37
Tabel 3.3	Kisi-kisi Soal Evaluasi Siswa pada Siklus Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	39
Tabel 3.4	Evaluasi Siswa pada Siklus Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	40
Tabel 3.5	Kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	42
Tabel 3.6	Kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	42
Tabel 3.7	Rekapitulasi Nilai Akhir Kemampuan Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak dalam Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting	44
Tabel 4.1	Data Guru SD Negeri 3 Curugbadak	48
Tabel 4.2	Data Siswa SD Negeri 3 Curugbadak Tahun Ajaran 2023/2024	48
Tabel 4.3	Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Pra Siklus	49
Tabel 4.4	Analisis Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Pra Siklus	50
Tabel 4.5	Hasil Angket Sikap Siswa Pra Siklus	50
Tabel 4.6	Analisis Hasil Angket Sikap Siswa Pra Siklus	52
Tabel 4.7	Hasil <i>Pre Test</i> Pra Siklus Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting	52
Tabel 4.8	Analisis Hasil <i>Pre Test</i> Pra Siklus Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting	53
Tabel 4.9	Hasil Praktek Pra Siklus Lompat Tinggi Gaya Gunting	54

Tabel 4.10	Analisis Hasil Praktek Pra Siklus Lompat Tinggi Gaya Gunting	55
Tabel 4.11	Nilai Akhir Pra Siklus Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	56
Tabel 4.12	Analisis Nilai Akhir Pra Siklus Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	57
Tabel 4.13	Kekurangan dan Rencana Perbaikan Pra Siklus	57
Tabel 4.14	Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus I	63
Tabel 4.15	Analisis Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus I	64
Tabel 4.16	Hasil Angket Sikap Siswa Siklus I	64
Tabel 4.17	Analisis Hasil Angket Sikap Siswa Siklus I	66
Tabel 4.18	Hasil Observasi Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting pada Siklus I Setelah Menggunakan Media Kardus	66
Tabel 4.19	Analisis Hasil Observasi Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting pada Siklus I Setelah Menggunakan Media Kardus	67
Tabel 4.20	Hasil Praktek Siklus I Lompat Tinggi Gaya Gunting	68
Tabel 4.21	Analisis Hasil Praktek Siklus I Lompat Tinggi Gaya Gunting	69
Tabel 4.22	Nilai Akhir Siklus I Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	70
Tabel 4.23	Analisis Nilai Akhir Siklus I Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	71
Tabel 4.24	Kekurangan dan Rencana Perbaikan Pra Siklus	72
Tabel 4.25	Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus II	78

Tabel 4.26	Analisis Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus II	79
Tabel 4.27	Hasil Angket Sikap Siswa Siklus II	79
Tabel 4.28	Analisis Hasil Angket Sikap Siswa Siklus II	81
Tabel 4.29	Hasil Observasi Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting pada Siklus II Setelah Menggunakan Media Karet	81
Tabel 4.30	Analisis Hasil Observasi Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Gunting pada Siklus II Setelah Menggunakan Media Karet	82
Tabel 4.31	Hasil Praktek Siklus II Lompat Tinggi Gaya Gunting	83
Tabel 4.32	Analisis Hasil Praktek Siklus II Lompat Tinggi Gaya Gunting	84
Tabel 4.33	Nilai Akhir Siklus II Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	85
Tabel 4.34	Analisis Nilai Akhir Siklus II Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak	86
Tabel 4.35	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Pra Siklus	89
Tabel 4.36	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus I	92
Tabel 4.37	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Lompat Tinggi Gaya Gunting Siswa pada Siklus II	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Gaya Gunting Pada Lompat Tinggi	14
Gambar 2.2	Ilustrasi Gaya Guling Pada Lompat Tinggi	15
Gambar 2.3	Ilustrasi Gaya Guling Sisi Pada Lompat Tinggi	16
Gambar 2.4	Ilustrasi Gaya Guling Perut Pada Lompat Tinggi	16
Gambar 2.5	Ilustrasi Gaya Flop Pada Lompat Tinggi	17
Gambar 2.6	Ilustrasi Awalan Lompat Tinggi Gaya Gunting	18
Gambar 2.7	Ilustrasi Tolakan Lompat Tinggi Gaya Gunting	19
Gambar 2.8	Ilustrasi Melayang di Udara Lompat Tinggi Gaya Gunting	19
Gambar 2.9	Ilustrasi Awalan, Tolakan, Melayang, dan Mendarat Lompat Tinggi Gaya Gunting	20
Gambar 2.10	Latihan Melompat dengan Rintangan Kardus atau Box	22
Gambar 2.11	Latihan Melompat dengan Rintangan Mistar Karet	23
Gambar 2.12	Latihan Melompat dengan Rintangan Kardus dan Terakhir Melewati Mistar Karet	23
Gambar 3.1	Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart	29
Gambar 4.1	Lompat Tinggi dengan Rintangan Kardus atau Box	61
Gambar 4.2	Lompat Tinggi dengan Rintangan Karet	76
Gambar 4.3	Praktek Lompat Tinggi Gaya Gunting Media Mistar pada Pra Siklus	89
Gambar 4.4	Praktek Lompat Tinggi Gaya Gunting Media Kardus pada Siklus I	91
Gambar 4.5	Praktek Lompat Tinggi Gaya Gunting Media Karet pada Siklus II	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	SK Dosen Pembimbing	104
Lampiran 2.	Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1	107
Lampiran 3.	Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2	108
Lampiran 4.	Surat Izin Penelitian	109
Lampiran 5.	Surat Balasan Izin Penelitian	110
Lampiran 6.	Lembar Validasi Soal Instrumen Tes	111
Lampiran 7.	Hasil Evaluasi Pengetahuan & Sikap Siswa pada Pra Siklus	113
Lampiran 8.	Hasil Evaluasi Pengetahuan & Sikap Siswa pada Siklus I	114
Lampiran 9.	Hasil Evaluasi Pengetahuan & Sikap Siswa pada Siklus II	115
Lampiran 10.	Hasil Data Lapangan Lompat Tinggi Gaya Gunting Pra Siklus	116
Lampiran 11.	Hasil Data Lapangan Lompat Tinggi Gaya Gunting Siklus I	117
Lampiran 12.	Hasil Data Lapangan Lompat Tinggi Gaya Gunting Siklus II	118
Lampiran 13.	RPP Lompat Tinggi Gaya Gunting Siklus I	119
Lampiran 14.	RPP Lompat Tinggi Gaya Gunting Siklus II	122
Lampiran 15.	Kegiatan Evaluasi Siswa di Dalam Kelas	125

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JtKREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Metode+Penelitian+Kualitatif+&ots=vDEsy_ZaM0&sig=XY715xhtgrwS_Zw2tOzjnStbhU&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20Penelitian%20Kualitatif&f=false
- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. UPI Sumedang Press. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=orHNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Filsafat+Pendidikan+Jasmani&ots=zX25ZtcGB&sig=2muRbaDfuPPDOSXndgazJAwDPYw&redir_esc=y#v=onepage&q=Filsafat%20Pendidikan%20Jasmani&f=false
- Anita, R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Lompat Tinggi Gaya Straddle Menggunakan Balok Berjenjang Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kertanegara Kecamatan Kertanegara Kabupaten Purbalingga Tahun 2013. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(11). doi: <https://doi.org/10.15294/active.v2i11.2469>
- Awali, M. (2020, June). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Gunting Melalui Metode Permainan Lompat Tali pada Siswa Kelas VA SD Negeri 72 Pagar Alam. *In Seminar Nasional Olahraga* (Vol. 2, No. 1). doi: <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semolga/article/view/89/93>
- Afrizal, A. (2018). Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Lompat Tinggi Gaya Gunting pada Siswa Putri Kelas V SD Negeri 117 Palembang. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 3(1), 1-9. doi: <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v3i1.80>
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Disertasi). Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro. doi: <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/id/eprint/53>
- Dapan, E. P. (2017). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia.
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauzan, F. (2019). *Model Pembelajaran dalam Berbagai Pendekatan*.

- Gomez, F. *Menambah Tinggi Lompatan Vertikal*. [Online]. Diakses dari <https://id.wikihow.com/Menambah-Tinggi-Lompatan-Vertikal>.
- Hijir, S. (2019). Peningkatan Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas V SD Negeri 003 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(3), 557-562. doi: <https://stkiprokania.ac.id/e-jurnal/index.php/IJOBE/article/view/266>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Penerbit UPI Press.
- Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2020). *Model Pendekatan Bermain pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*. Penerbit Deepublish.
- Auliya, N. H. et.al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=qijKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=Metode+Penelitian+Kualitatif+%26+Kuantitatif&ots=lkfg49a0cz&sig=mvowauOGAJ1RjDEosf7T0ZZEQsM&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20%26%20Kuantitatif&f=false
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Mappaompo, M. A., & Nur, M. (2023). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Penerbit NEM. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bwfAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=DasarDasar+Pendidikan+Jasmani.+%09Penerbit+NEM&ots=bpvn9fVgsi&sig=yRel6UFbfOEIdI0atIeE75iDXpjQ&redir_esc=y#v=onepage&q=DasarDasar%20Pendidikan%20Jasmani.%20%09Penerbit%20NEM&f=false
- Milawati, I. (2013). *Implementasi Pendekatan Permainan dalam Belajar Lompat di SMP Nasional Kota Bandung: Penelitian Tindakan Kelas*. (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia. doi: <http://repository.upi.edu/id/eprint/4179>
- Mudhofir, M. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Straddle Melalui Pendekatan Bermain. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 1(1), 35-44. doi: <https://doi.org/10.28926/jprp.v1i1>

- Nasrudin, A. (2015). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangasari Tahun Pembelajaran 2014/2015*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. doi: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/26219>
- Nugraheni, G. W. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I*. (Tesis). FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. doi: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64863>
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau. doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Pratiwi, V. A. (2023). *Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas III SDN Umbul dalam Kegiatan Pembelajaran Penjaskes Berbasis Team Games Tournament*. (Tesis). Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang. doi: <http://repository.upi.edu/id/eprint/91498>
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Scopindo Media Pustaka. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=75vFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Strategi+Belajar+Mengajar&ots=XyeXXUI4Eq&sig=6I_UFtCwllYRfKU2dRp99k7D6g&redir_esc=y#v=onepage&q=Strategi%20Belajar%20Mengajar&f=false
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2CenDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Aplikasi+ModelModel+Pembelajaran+dalam+Penelitian+%09Tindakan+Kelas&ots=MI5xtuNRpO&sig=S5mdDSDILHlnaeLxdNTilAX3aY&redir_esc=y#v=onepage&q=Aplikasi%20ModelModel%20Pembelajaran%20dalam%20Penelitian%20%09Tindakan%20Kelas&f=false
- Rohman, F. (2022). *5 Gaya Lompat Tinggi dan Karakteristiknya*. [Online]. Diakses dari <https://katadata.co.id/intan/berita/634bfb80a3cb/5-gaya-lompat-tinggi-dan-karakteristiknya>.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Suherman, A. (2018). *Kurikulum pembelajaran penjas*. UPI Sumedang Press.
- Susanti, S., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 80-89. doi: <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1>
- Sukmawati, W. (2022). *Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Siliwangi. doi: <http://repositori.unsil.ac.id/8089/>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>