

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED
LEARNING* DALAM PERMAINAN KASTI *LIKE GAMES***

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Cisit 2 Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Oleh

Gilang Jaya Saputra

NIM 1206175

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2017

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*
DALAM PERMAINAN KASTI *LIKE GAMES*.**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Cisit 2 Kota Bandung)

Oleh
Gilang Jaya Saputra

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

© Gilang Jaya Saputra 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2017

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

LEMBAR PENGESAHAN

Gilang Jaya Saputra

**PENERAPAN MODEL *MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING*
DALAM PERMAINAN KASTI *LIKE GAMES*.**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Cisu Kota Bandung)

Disetujui dan Disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing

Suherman Slamet, M.Pd.

NIP. 197603062005011010

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Didin Budiman, M.Pd.

NIP. 197409072001121001