

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan bagaimana meningkatkan gerak dasar meluncur dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

Rancangan peneliti disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan dan disusun agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin (dalam Subroto, 2016, hlm. 34) yaitu terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Kristiyanto (2010, hlm. 28) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian masalah praktis yang memiliki tujuan utama untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani atau memperbaiki kualitas proses dan hasil kepelatihan olahraga.”

Lebih spesifiknya kristiyanto (2010) menyatakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru atau calon pelatih olahraga dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran pendidikan jasmani/ kepelatihan olahraga tersebut dilakukan, dimulai dari adanya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya. (hlm. 17)

Maka dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kekurangan dan kelemahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dapat teridentifikasi dan terdeteksi, untuk selanjutnya dicari solusi yang tepat.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani yang ada disekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 4 April sampai dengan tanggal 2 Mei penelitian ini dilakukan di Gelanggang kolam renang UPI dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Tersedianya kolam renang yang cukup luas untuk aktivitas pembelajaran
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran akuatik khususnya, siswa mengalami banyak hal, yakni kurang terampilnya siswa dalam tugas gerak meluncur.
3. Selama praktek pengajaran berlangsung peneliti telah mengamati dan menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung yang terdiri dari 25 siswa dengan komposisi perempuan 13 dan laki-laki 12 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek.

Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu, variabel input, variabel proses, dan variabel output.

1. Variabel input adalah subjek penelitian yang dijadikan sumber pengambilan data. Variabel input dari penelitian ini adalah kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung
2. Variabel proses adalah variabel tindakan yang diyakini dapat mempengaruhi atau menyebabkan perubahan dalam variabel output. Variabel proses dari penelitian ini adalah implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung
3. Variabel output adalah variabel yang perubahannya disebabkan karena pemberian tindakan pada variabel proses. Variabel

Tri Widia Pandini, 2018

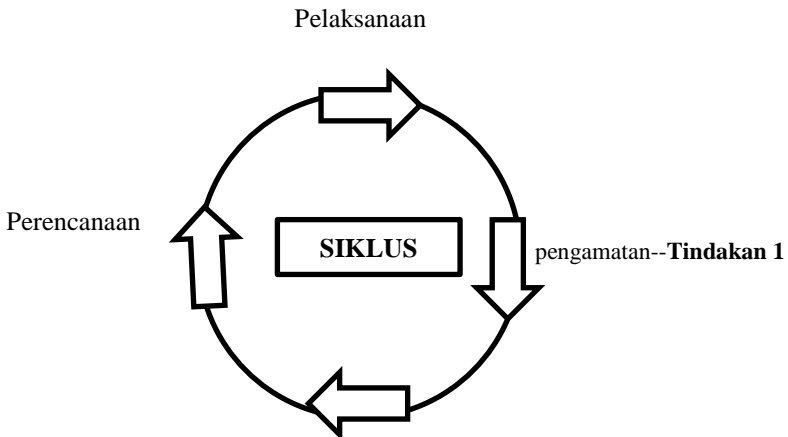
IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

output dari penelitian ini adalah peningkatan gerak dasar meluncur pada pembelajaran aktivitas akuatik.

E. Prosuder Penelitian

Rangkaian proses penelitian akan dilakukan dengan menempuh empat tahapan proses, yaitu (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi dan interpretasi, (4) tahap analisis dan refleksi. Berikut ini disajikan gambar pentahapannya:



Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAKNA MELALUI MEDIA
 PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GELAMBATAN MELUNCUR PADA
 AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN
 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu



Refleksi

Gambar 3.1 Prosedur atau Tahapan SPTK

F. Rencana Penelitian

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008)

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus prospektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko. (hlm. 91)

Rencana penelitian digunakan sebagai dasar atau patokan dalam melakukan penelitian agar pelaksanaannya dapat berjalan secara benar, baik, dan lancar. Oleh karenanya, rancangan penelitian mempunyai manfaat yang besar bagi kelancaran sebuah penelitian. Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) dibantu oleh observer (guru Penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini penelitian dan observasi menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain yaitu aktivitas permainan air untuk meningkatkan gerak dasar meluncur dengan menggunakan media pelampung dalam aktivitas akuatik.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- b. Membuat lembar observasi yaitu
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasi fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan cara merekam ini dapat dijadikan bahan untuk evaluasi dan koreksi guru sebagai proses perbaikan tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.
 - 3) Membuat jurnal harian atau buku harian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan aktivitas permainan air dengan menggunakan media pelampung didalam pembelajaran aktivitas akuatik.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran aktivitas akuatik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas akuatik melalui pendekatan bermain yaitu aktivitas permainan air dengan menggunakan pelampung.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menyiapkan variasi permainan air dengan menggunakan media pelampung dalam pembelajaran aktivitas akuatik yang telah dirancang dalam satuan pengajaran (scenario pembelajaran).
- b. Penelitian mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan jadwal pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan refleksi terhadap semua data yang diperoleh dari hasil observasi, sehingga diketahui apakah penelitian yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar meluncur dengan menggunakan media pelampung dalam pembelajaran aktivitas akuatik. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan.

Siklus 1:

1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah aktivitas permainan mendorong buaya dengan cara melakukan gerak dasar meluncur dengan bantuan teman saling berpasangan, 1 orang mengambang dengan posisi badan lurus, kedua lengan lurus kedepan menggunakan pelampung, lalu paternya memegang kedua pergelangan kaki sambil mendorong melepaskan pegangannya. Diakhir acara dilakukan game (permainan) yang mengarah kepada keterampilan gerak dasar meluncur.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya pada siklus II.

Siklus 2:

1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah aktivitas permainan buaya bergerak di air estafet, membuat barisan berbanjar dan melakukan gerak dasar meluncur dengan menggunakan papan pelampung, dimulai dari barisan yang paling belakang sampai orang yang ke dua lalu estafetkan papan pelampung untuk melakukan gerak dasar meluncur. Diakhir acara dilakukan game (permainan) yang mengarah kepada keterampilan gerak dasar meluncur.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya.

Tabel 3.1

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Program tindakan pada gerak dasar meluncur melalui pendekatan bermain

Siklus	Tindakan	Tujuan	permainan
1	1	Agar siswa mencoba keberanian meluncur dengan bantuan orang lain	Permainan mendorong buaya
	2	Mencoba keberanian agar siswa meluncur tanpa bantuan orang lain	Buaya bergerak di air
2	1	Agar siswa merasa senang dengan permainan meluncur sehingga gerak dasar meluncur pada siswa bisa meningkat	Buaya estafet
	2	Agar siswa mampu melakukan gerak dasar meluncur dengan baik	Permainan roket air

G. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan peneliti untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada saat proses pembelajaran

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

aktivitas akuatik melalui pendekatan bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Riduwan (2004, hlm. 104) “Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.”

Adapun penjelasan observasi menurut Lutan dkk. (2016, hlm. 54) “Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.”

Cara atau metode tersebut pada umumnya ditandai oleh pengamatan tentang apa yang benar-benar dilakukan oleh individu, dan membuat pencatatan-pencatatan secara objektif mengenai apa yang diamati.

Observasi yang dilakukan peneliti sebagai guru yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung. Alat yang digunakan adalah lembar observasi tentang aktivitas siswa dan guru.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu alat atau instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data, dimana peneliti mencatat segala aspek pembelajaran baik dari awal pembelajaran maupun diakhir pembelajaran. Moloeng (2005, hlm. 153) mengungkapkan bahwa “Catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.”

Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat dalam penelitian ini yaitu mengenai kejadian yang terjadi pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Catatan Lapangan

Tindakan :

Hari/Tgl :

Waktu :

Pengajar :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Observer

Gambar 3.2 Format Catatan Data Lapangan

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti adalah foto-foto kegiatan pembelajaran ketika sedang berlangsung serta absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

4. Hasil Tes Meluncur

Kriteria penilaian gerak dasar meluncur dalam proses pembelajaran akuatik sebagai berikut:

Meluncur

a. Posisi Tubuh

- 1) Posisi tubuh harus sejajar dengan permukaan air
- 2) Posisi kepala harus sejajar dengan permukaan air
- 3) Hadapkan wajah ke dasar kolam
- 4) Tiupkan udara saat meluncur

b. Posisi Kaki

- 1) Satu kaki berada di lantai
- 2) Satu kaki berada di dinding kolam
- 3) Tolak kaki yang berada di dinding kolam
- 4) Luruskan kaki saat menolak dan saat meluncur

c. Posisi Lengan

- 1) Kedua lengan di luruskan sejajar dengan kepala
- 2) Kedua lengan menjepit telinga
- 3) Kedua siku lengan tidak di bengkokan
- 4) Saat meluncur tangan tetap lurus disamping kepala

Tabel 3.2 Format Penilaian Meluncur

NO	Aspek	Kriteria	Skor
----	-------	----------	------

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1.	Posisi Tubuh	<ol style="list-style-type: none"> 1) Posisi tubuh harus sejajar dengan permukaan air 2) Posisi kepala harus sejajar dengan permukaan air 3) Hadapkan wajah ke dasar kolam 4) Tiup udara saat meluncur 	4
----	--------------	--	---

Table 3.2 Lanjutan

2.	Posisi Kaki	<ol style="list-style-type: none"> 1) Satu kaki berada dilantai 2) Satu kaki berada di dinding kolam untuk menolak 3) Tolak kaki yang berada dipinggir kolam 4) Luruskan kaki saat menolak sampai luncuran berhenti 	4
----	-------------	---	---

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3.	Posisi lengan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kedua lengan diluruskan sejajar dengan kepala 2) Kedua lengan menjepit telinga 3) Kedua siku lengan tidak dibengkokan 4) Saat meluncur tangan tetap di samping kepala 	4
----	---------------	---	---

Sebagai penilaiannya dengan menggunakan angka 1-4. Berikut ini adalah keterangan nilai kriteria meluncur:

Table 3.3 Kriteria Penilaian Gerak Dasar Meluncur

Nilai	Kriteria penilaian gerak dasar meluncur
4	Hanya 4 kriteria yang dilakukan
3	Hanya 3 kriteria yang dilakukan
2	Hanya 2 kriteria yang dilakukan
1	Hanya 1 kriteria yang dilakukan

Kriteria penilaian tersebut berpedoman pada kisi-kisi penilaian menurut Thomas (2006, hlm.57) diterjemah oleh Alfons, yang terdapat pada Firmansyah (2003).

Format Observasi Hasil Peningkatan Gerak Dasar Meluncur pada Pembelajaran Aktivitas Aquatik

Tabel 3.4 Tabel Format Observasi

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Format Nilai Maksimal pada Setiap Tes Keterampilan
Tabel 3.5 Tabel Format Nilai Maksimal Tes Keterampilan

Indikator		Keterampilan yang di nilai												Skor Maksimal	
No	Nama	Keterampilan Gerak Dasar Meluncur												Total	Nilai Akhir
		Posisi Tubuh				Posisi Kaki				Posisi Lengan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
Melakukan gerak dasar meluncur yang baik dan benar		N1 Posisi Tubuh N2 Posisi Kaki N3 Posisi Lengan												4	
		Jumlah												12	

Cara menghitung perolehan nilai akhir.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

H. Teknik Analisis Data

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dari pelaksanaan siklus akan dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Secara garis besar analisis data dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Menelaah seluruh data yang terkumpul.
2. Data yang terkumpul akan dihitung untuk dipresentasikan agar lebih mudah di baca untuk hasilnya.
3. Dibuat kalimat sesuai dengan hasil dari analisis data.
4. Mengevaluasi hasil dari penelitian tentang kekurangan dari penelitian tersebut untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu