

**PENERAPAN MODEL *GAME SENSE* (TGFU) UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIASME DAN KETERAMPILAN BERMAIN
PADA PERMAINAN BOLA TANGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar



Oleh
Huda Badroni
(1504404)

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**PENERAPAN MODEL *GAME SENSE* (TGFU) UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIASME DAN KETERAMPILAN BERMAIN
PADA PERMAINAN BOLA TANGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas
Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Huda Badroni

Universitas pendidikan Indonesia

Desember 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto copy atau lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

HUDA BADRONI

NIM 1504404

**PENERAPAN MODEL *GAME SENSE* (TGFU) UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIASME DAN KETERAMPILAN
BERMAIN PADA PERMAINAN BOLA TANGAN**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN 044 Cicadas
Awigombong)**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING:

Pembimbing I



Dr. Agus Mahendra, MA.

NIP. 196308241989031002

Pembimbing II



Suherman Slamet, M.Pd

NIP. 197603062005011010

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Dekolah Dasar Pendidikan Jasmani

FPOK UPI



Dr. Agus Mahendra, MA.

NIP. 196308241989031002

**PENERAPAN MODEL GAME SENSE (TGfU) UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIASME DAN KETERAMPILAN BERMAIN
DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN**

**(Penelitian Tindakan kelas pada siswa kelas V SD Negeri 044 Cicadas
Awigombong)**

Huda Badroni

Program Studi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya antusiasme dan keterampilan bermain pada siswa, hal ini di tunjukan oleh siswa yang kesulitan menguasai gerakan-gerakan dasar seperti menangkap bola yang sering gagal, melempar bola yang tidak kena sasaran, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bola tangan. Pada saat mengajar penulis menganggap bahwa kurang terkuasainya model TGfU pada saat pembelajaran bola tangan. Dengan keterbatasan penulis saat itu pembelajaran masih belum mampu menimbulkan antusiasme siswa untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan melalui penerapan model game sense (TGfU). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*). Partisipan penelitian ini adalah SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V H dengan jumlah siswa 26 siswa dengan perincian 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Hasil penelitian observasi awal antusiasme sebesar 42,3% dan keterampilan bermain sebesar 70,40%. Siklus 1 tindakan 1 antusiasme sebesar 48,4% dan keterampilan bermain sebesar 71,05%. Siklus 1 tindakan 2 antusiasme sebesar 54,8 % dan keterampilan bermain sebesar 72,29%. Siklus 2 tindakan 1 antusiasme sebesar 66,3% dan keterampilan bermain sebesar 74,45%. Siklus 2 tindakan 2 antusiasme sebesar 78,5% dan keterampilan bermain sebesar 78,09%. Dapat dikatakan bahwa melalui model game sense (TGfU) antusiasme dan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bola tangan dapat meningkat.

Kata Kunci : Model *Game Sense* (TGfU), antusiasme, Keterampilan Bermain, Permainan Bola Tangan

APPLICATION OF THE GAME SENSE (TGFU) MODEL TO INCREASE ENTHUSIASM AND SKILLS PLAY IN HANDBALL GAME

(Classroom Action Research on Grade V students of 044 Cicadas Awigombong State Elementary School)

Huda Badroni

Penjas PGSD Study Program, Indonesian University of Education

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of enthusiasm and playing skills in students, this is shown by students who have difficulty mastering basic movements such as catching balls that often fail, throwing balls that are not hit by the target, the number of students who have difficulty in learning handball. At the time of teaching the authors assume that the TGFU model is not overpowering when learning handball. With the limitations of the author when learning is still not able to cause enthusiasm for students to learn. The purpose of this research is to increase the enthusiasm and playing skills of students in learning handball games through the application of the game sense model (TGfU). The method used is classroom action research (CAR), using an observation sheet instrument and a GPAI (Games Performance Assessment Instrument). The participants of this study were SDN 044 Cicadas Awigombong, Bandung. The subject used in this study was class V H with a total of 26 students with details of 11 male students and 15 female students. The results of the initial observations of enthusiasm were 42.3% and playing skills were 70.40%. Cycle 1 action 1 enthusiasm was 48.4% and playing skills were 71.05%. Cycle 1 of action 2 enthusiasm was 54.8% and playing skill was 72.29%. Cycle 2 of action 1 enthusiasm was 66.3% and playing skill was 74.45%. Cycle 2 action 2 enthusiasm was 78.5% and playing skills were 78.09%. It can be said that through the game sense model (TGfU) enthusiasm and playing skills in learning handball games can be increased.

Keywords: Model Game Sense (TGfU), enthusiasm, Play Skills, Handball Games

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Dilihat dari Segi Teori	6
1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan.....	7
1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik	7
1.4.4 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN & HIPOTESIS... 9	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Ciri-ciri Model Pembelajaran	10
2.1.1.2 Fungsi Model Pembelajaran	10
2.1.2 Model pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGfU)...	11
2.1.2.1 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i>	12
2.1.3 Hakikat Keterampilan.....	13

2.1.3.1	Pengertian Keterampilan.....	13
2.1.3.2	Klasifikasi Keterampilan	14
2.1.4	Hakikat Bermain	15
2.1.5	Teori Bermain	16
2.1.6	Hakikat Antusiasme	17
2.1.7	Definisi Permainan Bola Tangan	17
2.1.7.1	Teknik Dasar Permainan Bola Tangan	18
2.2	Penelitian terdahulu yang relevan.....	18
2.3	Kerangka Berfikir	19
2.4	Hipotesis	21
BAB III	METODE PENELITIAN	22
3.1	Desain Penelitian	22
3.2	Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
3.2.1	Partisipan	24
3.2.2	Tempat Penelitian.....	24
3.2.3	Waktu Penelitian	25
3.2.4	Variabel Penelitian	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4	Instrumen Penelitian	26
3.4.1	Instrumen Pengamatan GPAI.....	26
3.4.2	Instrumen Pengungkap Data Antusiasme Siswa.....	29
3.4.3	Lembar Observasi	34
3.4.4	Dokumentasi.....	34
3.4.5	Catatan Lapangan	35
3.5	Prosedur Penelitian	36
3.6	Analisis Data.....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1	Hasil Penelitian	43
4.1.1	Deskripsi Data Awal	43
4.1.1.1	Hasil Observasi Awal terhadap Antusiasme.....	43
4.1.1.2	Hasil Observasi Awal terhadap Keterampilan Bermain	45
4.1.2	Deskripsi Siklus 1 Tindakan 1	46

4.1.2.1 Tahap Perencanaan	46
4.1.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	47
4.1.2.3 Tes dan Observasi Siklus 1 Tindakan 1	48
4.1.2.4 Hasil Tes dan Observasi Siklus 1 Tindakan 1	50
4.1.2.4.1 Antusiasme	51
4.1.2.4.2 Keterampilan Bermain	53
4.1.2.5 Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus 1 Tindakan 1	55
4.1.2.6 Refleksi Siklus 1 Tindakan 1	55
4.1.3 Deskripsi Siklus 1 Tindakan 2	56
4.1.3.1 Tahap Perencanaan	56
4.1.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	56
4.1.3.3 Tes dan Observasi Siklus 1 Tindakan 2.....	58
4.1.3.4 Hasil Tes dan Observasi Siklus 1 Tindakan 2	58
4.1.3.4.1 Antusiasme	59
4.1.3.4.2 Keterampilan Bermain	61
4.1.3.5 Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus 1 Tindakan 2	63
4.1.3.6 Refleksi Siklus 1 Tindakan 2	63
4.1.4 Deskripsi Siklus 2 Tindakan 1	64
4.1.4.1 Tahap Perencanaan	64
4.1.4.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	64
4.1.4.3 Tes dan Observasi Siklus 2 Tindakan 1	66
4.1.4.4 Hasil Tes dan Observasi Siklus 2 Tindakan 1	66
4.1.4.4.1 Antusiasme	67
4.1.4.4.2 Keterampilan Bermain	69
4.1.4.5 Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus 2 Tindakan 1	71
4.1.4.6 Refleksi Siklus 2 Tindakan 1	71
4.1.5 Deskripsi Siklus 2 Tindakan 2	72

4.1.5.1 Tahap Perencanaan	72
4.1.5.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	72
4.1.5.3 Tes dan Observasi Siklus 2 Tindakan 2.....	74
4.1.5.4 Hasil Tes dan Observasi Siklus 2 Tindakan 2	74
4.1.5.4.1 Antusiasme	75
4.1.5.4.2 Keterampilan Bermain	77
4.1.5.5 Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus 1 Tindakan 2	79
4.1.5.6 Refleksi Siklus 2 Tindakan 2	79
4.2 Pembahasan Penelitian	80
4.2.1 Data Awal.....	80
4.2.2 Siklus 1 Tindakan 1	80
4.2.2.1 Hasil Tes Siklus 1 Tindakan 1 Antusiasme	81
4.2.2.2 Hasil Tes Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan bermain	81
4.2.3 Siklus 1 Tindakan 2.....	81
4.2.3.1 Hasil Tes Siklus 1 Tindakan 1 Antusiasme	81
4.2.3.2 Hasil Tes Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	82
4.2.4 Siklus 2 Tindakan 1	82
4.2.4.1 Hasil Tes Siklus 2 Tindakan 1 Antusiasme	82
4.2.4.2 Hasil Tes Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	82
4.2.5 Siklus 2 Tindakan 2.....	83
4.2.5.1 Hasil Tes Siklus 2 Tindakan 2 Antusiasme	83
4.2.5.2 Hasil Tes Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain.....	83
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Implikasi	86
5.3 Rekomendasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92
Lampiran 1 Surat Keputusan	93
Lampiran 2 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	96
Lampiran 3 Catatan Lapangan.....	141

Lampiran 4 Hasil Antusiasme	146
Lampiran 5 Hasil Keterampilan Bermain.....	153
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	158
Lampiran 7 Surat Balasan.....	159
Lampiran 8 Dokumentasi	160
RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	25
Tabel 3.2 Komponen GPAI	26
Tabel 3.3 Komponen dan Data Kriteria	28
Tabel 3.4 Indikator Komponen GPAI.....	29
Tabel 3.5 Penilaian Acuan Norma	30
Tabel 3.6 Lembar Observasi Siswa.....	30
Tabel 3.7 Penilaian Acuan Norma (PAN).....	40
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Antusiasme Siswa.....	41
Tabel 4.1 Observasi Awal Antusiasme pada Permainan Bola Tangan	43
Tabel 4.2 Distribusi Observasi Awal Antusiasme	44
Tabel 4.3 Observasi Awal Keterampilan Bermain Pada Permainan Bola Tangan	45
Tabel 4.4 Persentase Observasi Awal Keterampilan Bermain.....	46
Tabel 4.5 Indikator Antusiasme Siswa.....	49
Tabel 4.6 Lembar Observasi Antusiasme Siswa.....	49
Tabel 4.7 Instrumen Keterampilan Bermain	50
Tabel 4.8 Siklus 1 Tindakan 1 Antusiasme pada Permainan Bola Tangan	51
Tabel 4.9 Distribusi Siklus 1 Tindakan 1 Antusiasme Siswa	52
Tabel 4.10 Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Tangan	53
Tabel 4.11 Persentase Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain	54
Tabel 4.12 Siklus 1 Tindakan 2 Antusiasme pada Permainan Bola Tangan	59
Tabel 4.13 Distribusi Siklus 1 Tindakan 2 Antusiasme Siswa	60
Tabel 4.14 Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Tangan	61
Tabel 4.15 Persentase Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain	62
Tabel 4.16 Siklus 2 Tindakan 1 Antusiasme pada Permainan Bola Tangan	67
Tabel 4.17 Distribusi Siklus 2 Tindakan 1 Antusiasme Siswa	68
Tabel 4.18 Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Tangan	69
Tabel 4.19 Persentase Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain	70
Tabel 4.20 Siklus 2 Tindakan 2 Antusiasme pada permainan Bola Tangan	75
Tabel 4.21 Distribusi Siklus 2 Tindakan 2 Antusiasme Siswa	76
Tabel 4.22 Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Tangan	77
Tabel 4.23 Persentase Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Desain PTK.....	23
Gambar 3.2 Format Catatan Lapangan	36
Gambar Diagram 4.1 Hasil Antusiasme Siklus 1 Tindakan 1	52
Gambar Diagram 4.2 Hasil Keterampilan Bermain Siklus 1 Tindakan 1	54
Gambar Diagram 4.3 Peningkatan Keterampilan bermain tahap Observasi awal ke Siklus 1 Tindakan 1	55
Gambar Diagram 4.4 Hasil Antusiasme Siklus 1 Tindakan 2	60
Gambar Diagram 4.5 Hasil Siklus 1 Tindakan 2	62
Gambar Diagram 4.6 Peningkatan tahap Siklus 1 Tindakan 1 ke Siklus 1 Tindakan 1	63
Gambar Diagram 4.7 Hasil Antusiasme Siklus 2 Tindakan 1	68
Gambar Diagram 4.8 Hasil Siklus 2 Tindakan 1	70
Gambar Diagram 4.9 Peningkatan tahap Siklus 1 Tindakan 2 ke Siklus 2 Tindakan 1	71
Gambar Diagram 4.10 Hasil Antusiasme Siklus 2 Tindakan	76
Gambar Diagram 4.11 Hasil Siklus 2 Tindakan 2	78
Gambar Diagram 4.12 Peningkatan tahap Siklus 1 Tindakan 2 ke Siklus 2 Tindakan 2.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan.....	93
Lampiran 2 RPP	96
Lampiran 3 Catatan Lapangan	141
Lampiran 4 Hasil Antusiasme	146
Lampiran 5 Hasil Keterampilan Bermain	153
Lampiran 6 Surat Izin Peneltian.....	158
Lampiran 7 Surat Balasan	159
Lampiran 8 Dokumentasi	160
Lampiran Riwayat Hidup.....	162

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Afhdal (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny 2015*. Isbn. 978-602-73403-0-5
- Arikunto. S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Darajat dan Abduljabar (2012). *Aplikasi Statistik dalam Penjas*. Bandung: Bintang Warliartika.
- Elfiadi (2016). Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini. *Itqan, Volume VII Nomor 1, Tahun 2016*.
- Fikri dan Mudjihartono (2016). Penerapan Model-Model Permainan untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 1 Nomor 1, April 2016*.
- Gustiana, A.D. (2011). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini. *Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011 ISSN 1412-565X*
- Hadisaputra. M. S. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Berburu Binatang Dan Benteng-Bentengan Terhadap Gerak Dasar Lokomotor Dan Manipulatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JMP Online Vol. 3 No. 2 Februari (2019) 253-267*.
- Hakim. L. (2017). Pengaruh Pembelajaran Tgfu Dan Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Sepakbola Dengan Kemampuan Motorik Tinggi Dan Kemampuan Motorik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Volume III Nomor 1, Desember 2017*.
- Hermansah. B. (2018). Modifikasi Permainan Bola Tangan Terhadap Hasil Belajar Passing Dalam Pembelajaran Bola Tangan Mahasiswa. *Wahana Didaktika Vol. 16 No.1 Januari 2018 : 35-41*.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 2 Nomor 2, September 2017*.
- Hidayatullah. F. (2017). Ketepatan Penggunaan Istilah Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Siswa Sekolah Menengah

Pertama Negri Kecamatan Bangkalan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No. 1, 22 April 2017.*

Ilma. N. (2015). Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 3 Nomor 1 Februari 2015.*

Juliantine, dkk. (2015). *Model-Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani.* Bandung: Bintang Warliartika.

Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani.* Bandung: CV Bintang WarliArtika.

Mahendra. A (2017). *Teori belajar motorik.* Bandung.

Memmert dan Harvey (2008). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solution for Further Development. *Journal of Teaching in Physical Education, 220-240.*

Ngatman dan Andriyani. (2017). *Tes dan Pengukuran untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga.* Yogyakarta: Fadilatama.

Pujianto (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model Teaching Game For Understanding (TGfU). *Journal Of Physical Education, Health And Sport Volume 1 No.2, Tahun 2014.*

Puteh (2011). Pendekatan Bermain dalam Pengajaran Bahasa dan Literasi bagi Pendidikan Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu ISSN: 2180-4842, Volume 1 No.2, Tahun 2011.*

Putri (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Tennis melalui Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU). *Jurnal Pembelajaran Olahraga, Volume 3 No. 2, Tahun 2017.*

Qohhar & pazriansyah (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Bola. *Physical Activity Journal Volume 1 Nomor 1, Tahun 2019.*

Rahayu. J. S. (2013). Pemetaan Penelitian Teaching Games For Understanding (TGfU) Tahun 2000 - 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 9, Nomor 2, November 2013.*

Riyadi, S. (2011). Pemrosesan Informasi dalam Belajar Gerak. *Jurnal Ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411 -8319 Vol. 11 No. 2 Tahun 2011*

Rosianah, D. dkk. (2013). Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pasa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation (2) (2013)*

- Setiono (2015). Pengaruh Penerapan Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGFU) terhadap Hasil Belajar Pasing atas Bola Voli pada Siswa Kelas VII Negeri 5 Jombang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Bravo's Jurnal Volume 3 No. 3 Tahun 2015*.
- Siahaan (2015). Perbedaan Hasil Belajar Kemampuan Gerak Dasar Melempar dan Koordinasi Kelincahan melalui Pembelajaran Bola Tangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 22 No.2, Tahun 2015*.
- Sjukur. S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3, November 2012*.
- Soewarti, Rr. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Lempar Lembing Melalui Modifikasi Permainan Rudal Meledak Pada Siswa Kelas VI SDN Jambangan Kabupaten Sidoarjo. *Rr. Soewarti / JMP Online Vol. 3 No. 6 Juni (2019) 853 - 867*
- Subroto, Dkk. (2016). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung.
- Suciati (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca “Tunggu Aku”. *ISSN 1410-0053. Insania, Vol. 23, No. 2, Juli – Desember 2018*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka (1992). *Teori Bermain*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidik
- Susanto (2017). Pengembangan Tes Keterampilan Dasar Olahraga Bola Tangan bagi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Volume 21 No. 1, Tahun 2017*.
- Utami & Nopembri (2011). Pandangan Guru Pendidikan Jasmani SMA terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, No.1, Tahun 2011*.
- Widayati. A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Volume VI Nomor 1, Tahun 2008*.
- Yudha, Dkk. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 8 No. 2, Tahun 2017*.

2. Selain Buku dan Artikel Jurnal

Maryati (2010). Hubungan Antara Antusiasme Belajar Siswa Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngeplak Boyolali (Skripsi). Universitas 11 Maret Surakarta

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005. Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Permendikbud No. 37 Tahun 2018, Mengenai Kompetensi Inti (KI) Dan Kompetensi Dasar (KD) Dalam Kurikulum 2013.

Saputra (2019). Penerapan Model Inquiri dalam Handball Like Games (skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.