

**GAME SENSE APPROACH UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH  
WAKTU AKTIF BELAJAR DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN**  
**JASMANI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



**Oleh :**

**YANGYANG KUSTIAWAN**  
**1403106**

**PROGRAM STUDI**  
**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**  
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**BANDUNG**  
**2021**

## **LEMBAR HAK CIPTA**

### **GAME SENSE APPROACH UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

Oleh:

Yangyang Kustiawan

Sebuah karya tulis ilmiah yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada fakultas Pendidikan Olahraga dan  
Kesehatan

©Yangyang Kustiawan 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

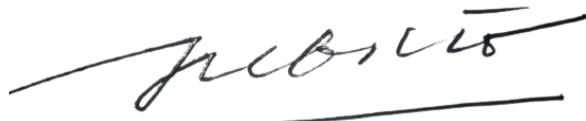
KTI ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan di cetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa seijin dari penulis

## LEMBAR PENGESAHAN

### **GAME SENSE APPROACH UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**



**Drs. H. Toto Subroto, M.Pd**  
**NIP. 196208081987031002**

**Pembimbing II**



**Dr. Nuryadi, M.Pd**  
**NIP. 197101171998021001**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**



**Dr. Yusuf Hidayat M.Si.**  
**NIP. 196808301999031001**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul "**"Game Sense Approach Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani"**". Skripsi ini dapat selesai dengan disertai bantuan dari berbagai pihak baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung dan tak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, terimakasih.

Bandung, Agustus 2021

Penulis,

Yangyang Kustiawan  
NIM 1403106

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertai dengan judul **“Game Sense Approach Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Penulis

Yangyang Kustiawan

NIM. 1403106

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan Allah SWT skripsi ini dapat diselesaikan oleh Penulis. Dalam penyelesaian skripsi ini Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu dalam kesempatan yang baik ini perkenankan Penulis untuk mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Raden Boyke Mulyana, M.pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes., AIFO. Selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga.
3. Bapak Dr. Yusuf Hidayat, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Drs. H. Toto Subroto, M.Pd dan Bapak Dr. Nuryadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing, memberikan arahan, meluangkan waktunya dalam kesibukannya dan dorongan motivasi juga semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Seluruh Bapak, Ibu dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, bantuan, informasi, serta pengertian selama penulis menjalankan.
6. Orang tua Bapak Male Sucarwana dan Ibu Eka Kartika yang senantiasa memberikan dukungan, penguatan, pengorbanan, kasih sayang, kesabaran, dan

doa yang secara terus menerus sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Adik saya Dexy Aprian yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa PJKR 2014 yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar UKM Futsal UPI yang menjadi wadah sebagai aspirasi, bakat untuk meraih prestasi sampai akhir perkuliahan.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini, semoga selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, kemudahan, kelancaran, karunia, serta rahmat dilancarkan dalam segala urusan oleh Allah SWT.

Semoga segala bimbingan, bantuan dan kontribusi dari berbagai pihak yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dapat dibalas lebih sempurna oleh Allah SWT. Aamiin.

## **ABSTRAK**

**Game Sense Approach untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB)  
dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani**

**Yangyang Kustiawan  
1403106**

Kualitas pendidikan ditentukan oleh peran guru dalam melaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan *game sense approach* dalam mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya pembuktian dari berbagai sumber baik buku, artikel, ataupun fakta-fakta lainnya yang mendukung terhadap waktu aktif belajar dalam pendidikan jasmani. Metode yang digunakan yaitu deskriptif dan *literature study*. Teknik pengumpulan data menggunakan *library research*. Jenis data menggunakan tekstual atau konsep. Aspek analisis melengkapi definisi, konsep, pandangan, pemikiran dan argumentasi. Sumber data pada penelitian adalah data sekunder.

Hasil kajian *literature study* bahwa penggunaan *game sense approach* pada dasarnya pemanfaatan teknik untuk memecah permasalahan pada proses pembelajaran dimana hasil akhir atau pencapaian pada pembelajaran, siswa mampu mewujudkan jiwa kompetensi yang didasari dari persepsi, kognitif, dan respon. Lebih lanjut *game sense approach* lebih menekankan pada pemahaman gerakan daripada penguasaan gerakan. Sehingga untuk memahami tugas tersebut dibutuhkan beberapa perencanaan diantaranya adalah perencanaan waktu yang tepat dan penentuan indikator keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu *game sense approach* untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) dalam pendidikan jasmani berdasarkan beberapa teori *game sense approach* mampu meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dalam pendidikan jasmani, walaupun tidak ditemukan adanya penelitian yang menyatakan dukungan secara kuantitatif tetapi lebih kepada ungkapan atau dukungan teori ataupun artikel secara kualitatif serta pendapat para ahli dan peneliti sebelumnya dari setiap artikel yang dikumpulkan.

Kata Kunci: *game sense approach*, jumlah waktu aktif belajar, pendidikan jasmani

## **ABSTRACT**

### **Game Sense Approach to Increase the Amount of Active Learning Time (JWAB) in Physical Education**

**Yangyang Kustiawan  
1403106**

The quality of education is determined by the teacher's role in implementing effective and efficient learning. The use of a game sense approach in achieving learning objectives requires evidence from various sources, either books, articles, or other facts that support active learning time in physical education. The method used is descriptive and literature study. Data collection techniques using library research. This type of data uses textual or conceptual. Aspects of analysis include definitions, concepts, views, thoughts and arguments. The source of data in this study is secondary data.

The results of the literature study show that the use of game sense approach is basically the use of techniques to solve problems in the learning process where the final result or learning achievement, students are able to realize the spirit of competence based on perception, cognitive, and response. Furthermore, the game sense approach places more emphasis on understanding movement rather than mastering movement. So to understand the task, some planning is needed including planning the right time and determining indicators of success in physical education learning.

The conclusion in this study is the game sense approach to increase the amount of active learning time (JWAB) in physical education, based on several theories the game sense approach is able to increase the amount of active learning time in physical education, although there is no research that states quantitative support but more to the expression or support of theories or articles qualitatively as well as the opinions of previous experts and researchers from each article collected.

Keywords: game sense approach, active learning time, physical education

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>PENDAHULUAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.3.1 Tujuan Umum .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.3.2 Tujuan Khusus.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB II .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>2.1 Hakikat <i>Game Sense Approach</i> Pada Pembelajaran.</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2 Pelaksanaan Teknis <i>Game Sense Approach</i> Pada Pembelajaran.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>2.3 Hakekat Pendidikan Jasmani.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>2.4 Hakikat Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB).....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB III.....</b>	Error! Bookmark not defined.

<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.2 Sumber Data .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.3 Teknik pengumpulan Data .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4 Analisis Data .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.1 Organize.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.2 Synthesize .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.3 Identify,.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.4 Formulate .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB IV .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1 Temuan.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.1 Organize.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.2 Synthesize .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.3 Identify.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB V.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>SIMPULAN IMPLIKASI SARAN DAN REKOMENDASI....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>5.1 Simpulan.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>5.2 Implikasi.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>5.3 Saran.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>5.4 Rekomendasi .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
2.1	Perbedaan Rencana Pengalaman Pembelajaran antara Pendekatan Tradisional dan <i>Game Sense Approach</i> (Teakel, 2011, hlm. 2) .....	13
2.2	Perbandingan antara Pendekatan Teknik dan <i>Game Sense</i> (Joy dan Barbara, 2005, hlm. 37) .....	17
4.1	Daftar Artikel dan Anotasi <i>Game Sense Approach</i> .....	30
4.2	Daftar Artikel dan Anotasi <i>Academic Learning Time Physical Education</i> (ALT-PE) dan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) .....	43

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1. Alur Penerapan Pembelajaran <i>Game Sense Approach</i> .....	14
2.2. Proses Pengambilan Keputusan Siswa dalam <i>Game Sense</i> .....	19
3.1 Langkah-langkah penulisan kajian teori dalam penelitian.....	34
3.2 Alur Analisa Data Penelitian.....	36
4.1 Kerangka Paradigma <i>Game Sense Approach</i> Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Pada Pendidikan Jasmani .....	72

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar, B. C. de, & Light, R. L. (2015). A challenge to the idea of an authentic version of a Game Based Approach. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance*, 6(1), 34–39.
- Agust, K., Suherman, A., & Nuryadi, N. (2019). Effectiveness of Teaching Physical Education on Junior High School in Indonesia. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(2), 123–124. <https://doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.35>
- Akutsu, T. (2020). Changes after Suzuki: A retrospective analysis and review of contemporary issues regarding the Suzuki Method in Japan. *International Journal of Music Education*, 38(1), 18–35. <https://doi.org/10.1177/0255761419859628>
- Ball, S. J. (2006). Education Policy and Social Class. In *Routledge* (1st ed.). Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business This.
- Behets, D. (1996). Comparing teaching behavior during active learning time among physical education specialist and nonspecialist teachers. *Journal of Classroom Interaction*, 31(2), 23–29. <https://login.bucm.idm.oclc.org/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/comparing-teaching-behavior-during-active/docview/619343771/se-2?accountid=14514%0Ahttps://ucm.on.worldcat.org/atoztitles/link?sid=ProQ:&issn=07494025&volume=31&issue=2&>
- Breed, R., & Spittle, M. (2012a). Developing Game Sense through Tactical Learning. *Active & Healthy*, 19(1), 19–21.
- Breed, R., & Spittle, M. (2012b). Developing Game Sense through Tactical Learning. *Active & Healthy*, 19(1), 19–21.
- Brooker, R., Kirk, D., Braiuka, S., & Bransgrove, A. (2000). Implementing a Game Sense Approach to Teaching Junior High School Basketball in a Naturalistic Setting. *European Physical Education Review*, 6(1), 7–26. <https://doi.org/10.1177/1356336X000061003>
- Derri, V., Emmanouilidou, K., Vassiliadou, O., Kioumourtzoglou, E., & Loza-

- Olave, E. (2007). Academic learning time in physical education (ALT-PE): is it related to fundamental movement skill acquisition and learning? *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 3(6), 12–23. <https://doi.org/10.5232/ricyde2007.00602>
- Fu, Y., Burns, R. D., Yang, W., Brusseau, T. A., & Hannon, J. C. (2017). Effects of a health-related physical fitness intervention on middle school students' academic learning time during physical education. *Journal of Public Health and Emergency*, 1, 67–67. <https://doi.org/10.21037/jphe.2017.07.02>
- Godbout, P., Brunelle, J., & Tousignant, M. (1983). Academic learning time in elementary and secondary physical education classes. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 54(1), 11–19. <https://doi.org/10.1080/02701367.1983.10605266>
- Hastie, P. A. (2016). Selected Teacher Behaviors and Student ALT-PE in Secondary School Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 13(3), 242–259. <https://doi.org/10.1123/jtpe.13.3.242>
- Hickson, C., & Fishburne, G. (2004). What is effective physical education teaching and can it be promoted with generalist trained elementary school teachers? *AARE Annual Conference*. <http://www.aare.edu.au/04pap/hic04158.pdf>
- Ibrahim, A. at. l. (2018). Metode Penelitian. In I. Ismail (Ed.), *Gunadarma Ilmu* (1st ed., Vol. 1). Gunadarma Ilmu. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Jarrett, K., & Harvey, S. (2016). Similar, but not the same: Comparing the game based approaches of Teaching Games for Understanding (TGfU) and Game Sense. *Ejournal de La Recherche Sur l'intervention En Éducation Physique et Sport -EJRIEPS*, 38. <https://doi.org/10.4000/ejrieps.900>
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Models of Teaching*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=LCrDAwAAQBAJ>
- Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of Teaching* (5th ed.). Prentice Hall of India Private Limited.
- Juliantine, T. (2006). Studi Tentang Perbandingan Pendidikan Jasmani Antara Indonesia Dengan Jepang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(3), 10–20.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013). Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bandung: FPOK UPI*.

- Kirk, D. (2010). *Sport Coaching: Professionalisation and Practice* (1st ed.). Elsevier.
- Ko, J., & Sammons, P. (2003). Effective teaching. In *Effective Teaching* (Issue September). <https://doi.org/10.4324/9780203427439>
- Landi, D., Walton-Fisette, J., & Sutherland, S. (2021). *Physical Education in the US* (pp. 40–52). <https://doi.org/10.4324/9781003003991-3>
- leanne Brookes. (2006). How the Game Sense Approach in Physical Education can develop Cognitive Thingking. *Physical Education at Somerville House, 1*.
- leanne Brookes. (2016). HOW THE GAME SENSE APPROACH IN PHYSICAL EDUCATION. *Physical Education & Sport Pedagogy, 1*(1).
- Lesmana, H. S. (2018). Peran Motor Educability Di Dalam Meningkatkan Keterampilan Olahraga pada Pembelajaran Penjas. *HALAMAN OLAHRAGA NUSANTARA, 1*(1), 115–125.
- Light, R., Curry, C., & Mooney, A. (2014). Game sense as a model for delivering quality teaching in physical education. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education, 5*(1), 67–81. <https://doi.org/10.1080/18377122.2014.868291>
- Light, R. L. (2021). Game Sense. *Game Sense for Coaching and Teaching, 4*–11. <https://doi.org/10.4324/9781003131557-2>
- Lutan, R., & Suherman, A. (2000). Perencanaan pembelajaran penjaskes. In *Jakarta: Depdikbud*.
- McNeill, M. C., Fry, J. M., Wright, S. C., Tan, W. K. C., Tan, K. S. S., & Schempf, P. G. (2004). “In the Local Context”: Singaporean Challenges to Teaching Games on Practicum. In *Sport, Education and Society* (Vol. 9, Issue 1, pp. 3–32). <https://doi.org/10.1080/1357332042000175791>
- Meiers, M. (2007). Globalization, Standards and Professionalism in Times of Change. In T. TOWNSEND & R. BATES (Eds.), *Handbook of Teacher Education* (Issue January). Springer. <https://doi.org/10.1007/1-4020-4773-8>
- Memmert, D., & Harvey, S. (2010). Identification of non-specific tactical tasks in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy, 15*(3), 287–305. <https://doi.org/10.1080/17408980903273121>

- Metzler, M. W. (2016). Adapting the Academic Learning Time Instructional Model to Physical Education Teaching. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(2), 44–55. <https://doi.org/10.1123/jtpe.1.2.44>
- Nasution, W. N. (2018). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR. In A. Daulay & Sumaiyah (Eds.), *PERDANA PUBLISHING* (1st ed., Vol. 1). PERDANA PUBLISHING. [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id)
- Nuryadi, N., Negara, J. D. K., Juliantine, T., Slamet, S., & Gumilar, A. (2018). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Kemampuan Konsentrasi dan Respon Kortisol. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 122–128. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12578>
- Pill, S. (2011). Teacher engagement with teaching games for understanding - game sense in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 11(2), 5–13.
- Pill, S. (2016a). *Informing Game Sense pedagogy with dynamic systems theory for coaching volleyball*. November.
- Pill, S. (2016b). The Game Sense Approach: Developing thinking players. *Advances in Australian Football: A Sociological and Applied Science Exploration of the Game*, February, 42–49.
- Pratiwi, F., Ma'mun, A., & Hendrayana, Y. (2018). *Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Melalui Penerapan Inovasi Bola Bersuara Bagi Tunanetra*. 1, 420–425.
- Ramzannezhad, R., Rahmaninia, F., Hemmatinezhad, M. A., Benar, N., & Keshtan, M. H. (2011). Goals of Participation in Physical Education Classes. *Pedagogics Psychology Medical-Biological Problems of Physical Training and Sports*, 7(June), 111–117.
- Shute, S., Dodds, P., Placek, J. H., Rife, F., & Silverman, S. (2016). Academic Learning Time in Elementary School Movement Education: A Descriptive Analytic Study. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(2), 3–14. <https://doi.org/10.1123/jtpe.1.2.3>
- Silverman, S., Dodds, P., Placek, J., Shute, S., & Rife, F. (1984). Academic

- Learning Time in Elementary School Physical Education (Alt-pe) for Student Subgrups and Instructional Activity Units. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 55(4), 365–370. <https://doi.org/10.1080/02701367.1984.10608416>
- Soemosasmito, S. (1988). *Dasar, proses dan efektivitas belajar mengajar pendidikan jasmani*.
- Suherman, A. (2009). Revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani. *Bandung: CV. Bintang Warli Artika.*
- Suherman, A., & Mahendra, A. (2000). Dasar-dasar pendidikan jasmani dan kesehatan. In *Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Suntoda, A. (2017). Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar melalui Penerapan Pengajaran Peer Teaching dalam Pembelajaran Tennis. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 2(2), 106. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i2.7984>
- Thembelihle, G., & Timothy, G. K. (2018). Adopting Game Sense Approach To Teaching and Coaching of Sports in Zimbabwe. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 4(3), 129–140. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1214697>
- Vogler, E. W., DePaepe, J., & Martinek, T. (1990). Effective Teaching in Adapted Physical Education. *Adapted Physical Activity*, Wittrock 1986, 245–250. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-74873-8\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-642-74873-8_37)
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–27. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>
- Webster, G. (1993). *Effective teaching in adapted physical education a review*. 9(3), 25+. <https://link.gale.com/apps/doc/A13254209/AONE?u=anon~d48155ca&sid=gogleScholar&xid=5917d2e0>
- Winarno, M. E. (2006). *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (1st ed.). Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, FIP Univ. Negeri Malang.