

**PENGARUH *GAMES SITUATED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN  
KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL  
DI SMPN 66 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh :  
Muhammad Raihan Gibran  
NIM 1903402

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

## LEMBAR HAK CIPTA

### **PENGARUH *GAMES SITUATED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMPN 66 BANDUNG**

Oleh  
Muhammad Raihan Gibran  
1903402

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Pendidikan Olahraga kesehatan  
Universitas Pendidikan Indonesia

© Muhammad Raihan Gibran, 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia

...


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**

**PENGARUH *GAMES SITUATED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN  
KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL  
DI SMPN 66 BANDUNG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dr. Bambang AbdulJabar, M.Pd**  
**NIP. 196509091991021001**

**Pembimbing II**



**Dr. H. Carsiwan, M.Pd**  
**NIP. 197101052002121001**

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



**Dr. Yusuf Hidayat, S.Pd, M.Si.**  
**NIP. 19810608 200604 2 001**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

*Bismillahirrahmannirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Situated Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMPN 66 Bandung” 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 risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 1 Februari 2023  
Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Raihan Gibran  
NIM 1903402

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh *Game situated learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMPN 66 Bandung)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana olahraga yang penulis tempuh selama mengikuti program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi di Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen – dosen yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Penulis juga berterima kasih kepada keluarga serta rekan – rekan yang sudah memberikan banyak motivasi baik secara fisik maupun spiritual. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar memberikan manfaat yang lebih baik kedepannya. Selain itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang positif kepada para pembaca.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Atas izin dan rahmat dari Allah SWT penulis akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan perlindungan-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW karena dengan syafaatnya penulis bisa dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., MA., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Dr. H. Rd. Boyke Mulyana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Bapak Dr. Yusuf Hidayat, S.Pd., M.Si.
6. Bapak Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang sangat membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Dengan kesabaran dan semangatnya membuat penulis selalu termotivasi untuk memberikan yang terbaik.
7. Bapak Dr. H. Carsiwan, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu optimis dan berusaha memberikan yang terbaik bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI atas segala ilmu dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
9. Mamah, Ayah, & Kakang selaku keluarga yang selalu memberikan semangat serta do'a untuk penulis, sehingga skripsi ini bisa terlaksana dengan baik.
10. Ustadz Hanan Attaki dan Keluarga Besar Yayasan Pemuda Hijrah yang selalu memberi doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

11. Squad Inti yang selalu menemani keluh dan kesah selama penelitian berlangsung.
12. Sahabat serta orang – orang terdekat Afina, Karina, Trida yang telah mendukung selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
13. Semua teman – teman Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2019 atas pengalaman berharganya selama masa perkuliahan.
14. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namun selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan pahala dan balasan yang berlipat atas kebaikan, bantuan, do'a dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Bandung, 1 Februari 2023

Muhammad Raihan Gibran

**ABSTRAK**

**PENGARUH GAMES SITUATED LEARNING TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI  
SMPN 66 BANDUNG**

Muhammad Raihan Gibran  
[raihangibran7@upi.edu](mailto:raihangibran7@upi.edu)

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia  
Pembimbing I: Dr. Bambang AbdulJabar, M.Pd.  
Pembimbing II: Dr. H. Carsiwan, M.Pd

Penerapan pendekatan pembelajaran dapat berdampak pada kemampuan kognitif siswa pada kegiatan ekstrakurikuler futsal yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *games situated learning* dan *konvensional learning* terhadap kemampuan kognitif pada ekstrakurikuler di SMPN 66 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *pretest posttest control group design* dengan populasi siswa aktif yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMPN 66 dan sample sebanyak 20 siswa. Instrumen menggunakan lembar observasi yang sudah di uji validitas untuk mengukur kemampuan kognitif pada kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMPN 66 Bandung. Analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Levene Statistics*, *Paired Sample T-Test*, dan uji *N-Gain Score* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan pengolahan dan analisis data ditemukan terdapat pengaruh pada kelompok eksperimen dan control terhadap kemampuan kognitif ( $\text{sig } 0,000 < 0,05$ ), terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen dengan control sebesar ( $\text{sig } 0,001 < 0,05$ ). Games situated learning memiliki tingkat efektifitas lebih tinggi dibandingkan dengan konvensional learning, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan persentase *N-Gain Score* kelompok eksperimen sebesar 63,5% sedangkan kelompok control sebesar 44,1%. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *games situated learning* dan *konvensional learning* terhadap kemampuan kognitif pada ekstrakurikuler futsal, terdapat perbedaan pengaruh antara *games sirtuated learning dengan konvensional learning* terhadap kemampuan kognitif pada kegiatan ekstrakurikuler di SMPN 66 Bandung.

**Kata Kunci:** Games Situated Learning, Konvensional Learning, Kemampuan Kognitif



**ABSTRACT**  
**THE EFFECT OF GAMES SITUATED LEARNING ON COGNITIVE**  
**ABILITY IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT SMPN 66**  
**BANDUNG**

Muhammad Raihan Gibran

[raihangibran7@upi.edu](mailto:raihangibran7@upi.edu)

Study program Physical Education Health and Recreation

Indonesia University of Education

Mentor I: Dr. Bambang AbdulJabar, M.Pd.

Mentor II: Dr. H. Carsiwan, M.Pd

The application of a learning approach can have an impact on students' cognitive abilities in optimal futsal extracurricular activities. This study aims to determine the effect of games situated learning and conventional learning on cognitive abilities in extracurriculars at SMPN 66 Bandung. The method used in this study was an experiment with a pretest posttest control group design with a population of active students participating in futsal extracurricular activities at SMPN 66 and a sample of 20 students. The instrument uses an observation sheet that has been tested for validity to measure cognitive ability in futsal extracurricular activities at SMPN 66 Bandung. Data analysis used the Shapiro-Wilk test, Levene Statistics, Paired Sample T-Test, and N-Gain Score test with the help of the SPSS 25 application. Based on data processing and analysis it was found that there was an effect in the experimental and control groups on cognitive abilities ( $\text{sig } 0.000 < 0.05$ ), there is a difference in effect between the experimental and control groups of ( $\text{sig } 0.001 < 0.05$ ). Games situated learning has a higher level of effectiveness compared to conventional learning, this can be seen from the results of calculating the percentage of the N-Gain Score for the experimental group of 63.5% while the control group is 44.1%. So it can be concluded that there is an effect of games situated learning and conventional learning on cognitive abilities in extracurricular futsal, there is a difference in the effect of games situated learning and conventional learning on cognitive abilities in extracurricular activities at SMPN 66 Bandung.

**Kata Kunci:** Games Situated Learning, Konvensional Learning, Kemampuan Kognitif

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Struktur Organisasi .....	7
BAB II .....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pendidikan.....	9
2.2 Pendidikan Sebagai Proses.....	9
2.3 Pendidikan Jasmani .....	10
2.4 Kurikulum .....	12
2.4.1 Intrakulikuler .....	13
2.4.2 Kokulikuler .....	13
2.4.3 Ekstrakurikuler .....	13
2.5 Makna Belajar .....	14
2.6 Konsep Gerak.....	14

2.7 Komponen Gerak .....	15
2.8 Pembelajaran Gerak .....	15
2.9 Pengertian Games.....	16
2.10 Pengertian <i>Games situated learning</i> .....	16
2.11 Konvensional Learning .....	26
2.12 Ekstrakurikuler Futsal .....	32
2.13 Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa .....	33
2.14 Kemampuan Kognitif .....	36
2.15 Kerangka Berpikir .....	41
2.16 Hipotesis .....	43
BAB III .....	44
METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.2 Populasi.....	45
3.3 Sampel .....	45
3.4 Instrumen Penelitian.....	46
3.5 Prosedur Penelitian.....	49
3.5.1 Panduan Didaktik .....	49
3.5.2 Panduan Metodik .....	49
3.6 Analisis Data .....	54
3.6.1. Analisis Deskriptif.....	54
3.6.2. Uji Homogenitas.....	55
3.6.3. Uji Normalitas .....	55
3.6.4. Statistika Parametrik T-Test .....	56
3.6.5 Uji N Gain Score.....	56
BAB IV .....	58
PEMBAHASAN .....	58
4.1 Uji Validitas .....	58
4.2 Uji Reliabilitas .....	59
4.3 Hasil Penelitian .....	59
4.3.1 Hasil Penghitungan Uji Homogenitas .....	60
4.3.2 Hasil Penghitungan Uji Normalitas .....	61
4.3.3 Hasil Paired Sample Test .....	62
4.3.4 Hasil Uji N Gain .....	62

4.4 Diskusi Penemuan dan Pembahasan.....	64
BAB V .....	68
KESIMPULAN DAN SARAN .....	68
5.1. Kesimpulan .....	68
5.2 Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kata Kerja Kemampuan Kognitif .....	40
Tabel 3. 1 Sampel.....	46
Tabel 3. 2 Domain Kognitif Taksonomi Bloom .....	46
Tabel 3. 3 Lembar Observasi.....	46
Tabel 3. 4 Skala.....	48
Tabel 3. 5 Treatment .....	49
Tabel 3. 6 Kriteria Indeks N-Gain .....	57
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score .....	57
Tabel 4. 1 Uji Validitas .....	58
Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas.....	59
Tabel 4. 3 Tabel Analisis Deskriptif Kelompok Kontrol .....	60
Tabel 4. 4 Tabel Uji Homogenitas Pretest & Post Test.....	60
Tabel 4. 5 Tabel Uji Normalitas Kelompok Kontrol & Eksperimen .....	61
Tabel 4. 6 Tabel Uji Paired Sample Test Kelompok Kontrol & Eksperimen.....	62
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Score.....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Hieraki Kemampuan Kognitif Menurut Revisi Taksonomi Bloom.....	41
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Validitas.....	74
Lampiran 2. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Eksperimen .....	82
Lampiran 3. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Kontrol .....	83
Lampiran 4. SK Penelitian .....	84
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian .....	85
Lampiran 6. SK Pembimbing Skripsi .....	105
Lampiran 7. <i>Treatment</i> .....	109
Lampiran 8. Uji Homogenitas, Uji Normalitas, dan Uji <i>Paired Sample Test</i> .....	114

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2015). *Pedagogi olahraga: Konsep dan pendekatan pengajaran*.
- Acuña, M. H., Ogilvie, K. W., Baker, D. N., Curtis, S. A., Fairfield, D. H., & Mish, W. H. (1995). The Global Geospace Science Program and its investigations. In *Space Science Reviews* (Vol. 71, Issues 1–4). <https://doi.org/10.1007/BF00751323>
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*. 243.
- Anam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2.
- Anderson, J. R., Reder, L. M., & Simon, H. A. (1996). Situated Learning and Education. *Educational Researcher*, 25(4), 5. <https://doi.org/10.2307/1176775>
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism). *Researchgate, February*, 0–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. . (2008). Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran. *Animal Genetics*, 39(5), 561–563. [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB 2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB%202-06208241034.pdf)
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M., & Ronning, R. (2014). Cognition and Instruction. *Cognition and Instruction*. <https://doi.org/10.4324/9781315802480>
- Cenani, S., Arentze, T. A., & Timmermans, H. J. P. (2013). Agent-based modeling of cognitive learning of dynamic activity-travel patterns. *Transportation Letters*, 5(4), 184–200. <https://doi.org/10.1179/1942787513Y.0000000003>
- CHOW, B. C., & CHAN, L. (2011). Gross Motor Skills of Hong Kong Preschool Children. *Asian Journal of Physical Education & Recreation*, 17(1), 71–77. <https://doi.org/10.24112/ajper.171890>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Erlina. (2019). *PENGARUH KOMPETENSI GURU DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI*.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無 *No Title No Title No Title*. 7–33.
- Fuentes, M. M. M. (2017). 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 *Title. 2015*, 1–14.
- Gee, J. P. (2008). Learning and Games. The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. *The Mit Press*, 21–40. <https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.021>
- Gide, A. (2020). Kajian Pustaka Pendidikan Jasmani. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(5), 5–24.
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Husdarta, H. J. . (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). Fifth Edition Models of Teaching. *Prentice Hall of India*, 1–479.



- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013). Model- model pembelajaran pendidikan jasmani. *Bandung : FPOK UPI*.
- Khadijah, M., & Fitria, N. (2021). Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Pada Anak Perempuan. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.570>
- Kirsch, I., Lynn, S. J., Vigorito, M., & Miller, R. R. (2004). The Role of Cognition in Classical and Operant Conditioning. *Journal of Clinical Psychology*, 60(4), 369–392. <https://doi.org/10.1002/jclp.10251>
- Ladley, P. (2010). *Games Based Situated Learning: games-ED Whole Class Games and Learning Outcomes*.
- Lineros, J., & Hinojosa, M. (2012). Theories of Learning and Student Development. *National Forum of Teacher Education Journal*, 22(3), 1–5.
- Mahendra, A. (2012). Pembelajaran Gerak. *Pembelajaran Gerak*, 19–20.
- Mahendra, A. (2017). Pengembangan Manajemen Kelas Olahraga: Pokok-pokok Pikiran tentang Pengembangan Pembinaan Olahraga Bagi Pelajar. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 2, 96–105.
- Mahendra, A., & Saputra, Y. M. (2006). Perkembangan dan belajar Motorik. In *Depdiknas*.
- Melati, R. (2016). *PENGARUH PENGEMBANGAN DESTINASI WISATA CIPANAS TERHADAP PERILAKU REMAJA*. 40–65.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasution, F. (2011). *Psikologi Umum: Buku Panduan untuk Fakultas Tarbiyah*.
- Nisa, D. . (2018). Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam. *BAB 2 Kajian Teori*, 1, 1–37.
- Nurgiyantoro, B. (1988). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah: sebuah pengantar teoretis dan pelaksanaan*.
- Nurjadin. (2014). *Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran “Taksonomi Bloom.”* [http://nurjadinrusmin.blogspot.com/2014/07/ranah-kognitif-dalam-pembelajaran\\_8.html](http://nurjadinrusmin.blogspot.com/2014/07/ranah-kognitif-dalam-pembelajaran_8.html)
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan. *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. 1–7. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Overskeid, G. (2008). They should have thought about the consequences: The crisis of cognitivism and a second chance for behavior analysis. *Psychological Record*, 58(1), 131–151. <https://doi.org/10.1007/BF03395606>
- Parrinello, M., & Rahman, A. (1980). THE DEMOCRATIC CONCEPTION IN EDUCATION. *Neuroscience*, 1(1), iii–vii. <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=2854659&tool=p>

Muhammad Raihan Gibran, 2023

**PENGARUH GAMES SITUATED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMPN 66 BANDUNG**

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

- mcentrez&rendertype=abstract%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articl  
 erender.fcgi?artid=3100238&tool=pmcentrez&rendertype=abstract%0Ahttp://  
 www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8423474
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. PT Asri Mahasatya.
- Pishghadam, R., & Pourali, S. (2011). Metaphorical Analysis of Iranian MA University Students' Beliefs: A Qualitative Study. *Higher Education Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.5539/hes.v1n1p27>
- Rahayu, R. J. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I perpustakaan.upi.edu*. 7–28.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Penjas*. Alfabeta.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 1, 418.
- Samio, S. (2018). Aspek – Aspek Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(2), 36–43. <https://doi.org/10.30743/best.v1i2.791>
- Samsudin. (2017). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI : Dilengkapi silabus dan RPP mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan* (p. 391). Jakarta : Litera.
- Schmidt, R. A. (1991). *Motor learning & performance: From principles to practice*.
- Slavin. (2003). Educational psychology. In *Psychological Bulletin* (Vol. 21, Issue 4).
- Slavin. (2006). *Educational psychology : theory and practice* (8th ed.). Boston, MA : Pearson Education.
- Song, J. H., & Thompson, L. (2013). Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 26(3), 43–71.
- SUCI. (2016). *Kegiatan Kokurikuler dalam Kurikulum*. 18–79.
- Sucipto dkk, (2000 ). (2000). *Pengaruh model pembelajaran personal terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar bermain futsal siswa*. 2(april), 1–9.
- Sugihartono, D. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Education Pendidikan Jasmani Berbasis Kompetensi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–16.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Esa Grafika.
- Sukintaka. (2000). *Tugas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. PT Bumi Aksara.
- Suparyanto, & Rosad. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Suryosubroto. (1997). *Proses belajar mengajar di sekolah* (p. 300). Rineka Cipta.
- Sutisna, O. (2019). Landasan Teori Kegiatan Ekstrakurikuler. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Tranat. (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja
- Muhammad Raihan Gibran, 2023  
**PENGARUH GAMES SITUATED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMPN 66 BANDUNG**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- terhadap Produktivitas Kerja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2012), 16–61.
- Wajong, T. (2016). *PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR*. 124.
- Wicaksana, A. (2016). Pengertian Use Case. *Https://Medium.Com/*, 5–15.  
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Young, M. F. (1993). Instructional design for situated learning. *Educational Technology Research and Development*, 41(1), 43–58.  
<https://doi.org/10.1007/BF02297091>