

## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket Melalui Permainan Berburu Binatang Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 3 Jombang**

**Dwi Prasetyo Utomo<sup>1</sup>, Sudarso<sup>2</sup>, Jully Supriyadi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

<sup>3</sup> Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang

Jl. Dokter Sutomo No.75, Jombatan, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur

Email: [dwiprasetyo45.dpu@gmail.com](mailto:dwiprasetyo45.dpu@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar chest pass peserta didik dalam bola basket menggunakan pendekatan permainan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Jombang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan pengukuran dan alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan melakukan tes. Hasil dari penelitian ini menampilkan bahwa menggunakan metode pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar *chest pass* permainan bola basket, yaitu nilai ketuntasan sebelum mendapatkan pendekatan permainan yaitu 33,3% atau hanya 11 peserta didik yang tuntas dan 22 peserta didik tidak tuntas atau sebesar 66,7%, setelah menggunakan metode pendekatan permainan pada siklus I peserta didik yang tuntas sebanyak 20 peserta didik atau 60,6% dan 13 peserta didik belum tuntas atau sebanyak 39,4%. Siklus II dengan menerapkan metode yang sama peningkatan kembali terjadi menjadi 81,8% atau 27 peserta didik yang tuntas dan 18,2% atau 6 peserta didik tidak tuntas. Kesimpulannya, metode pendekatan permainan pada bola basket dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

***Kata Kunci : chest pass, bola basket, pendekatan bermain***

### **ABSTRACT**

This study aims to determine whether there is an increase in students' chest pass learning outcomes in basketball using a game approach. This research method uses classroom action research (CAR). The subjects in this study were students of class XI IPS 2 Senior High School 3 Jombang. Data collection techniques in this study used observation and measurement and data collection tools in the form of observation sheets and conducting tests. The results of this study show that using the game approach method can improve learning outcomes in chest pass basketball games, namely the completeness value before getting the game approach, namely 33.3% or only 11 students who complete and 22 students who do not complete or 66.7 %, after using the game approach method in the first cycle of students who completed as many as 20 students or 60.6% and 13 students who had not completed or as much as 39.4%. In the second cycle by applying the same method the increase in return occurred to 81.8% or 27 students who completed and 18.2% or 6 students did not complete. It can be concluded that the game approach method on basketball can improve student learning outcomes.

***Keywords: chest pass, basketball, playing approach***

## **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan unsur jiwa dan raga yang memiliki tujuan untuk mengarahkan individu atau peserta didik pada perubahan tingkah laku yang lebih baik, serta menyangkut tiga komponen yaitu afektif, kognitif dan psikomotor (Parnawi, 2019). Pendidikan jasmani merupakan salah satu media dalam belajar mengajar untuk mendorong atau mengembangkan kecempauan peserta didik yang di dalamnya juga terdapat tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan juga psikomotor (Bandi, 2011). Prinsip pembelajaran dalam pendidikan jasmani menekankan pada aktivitas fisik (Abduljabar, 2011) serta pembelajaran yang bersifat menyenangkan peserta didik sehingga bersemangat dan antusias dalam melakukan kegiatan belajar mengajar (Mashuri, 2019). Pembelajaran pendidikan jasmani haruslah berjalan secara efektif dan efisien untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara optimal (Fajar, 2017). Proses belajar mengajar yang efektif tidak dapat terpisah dari proses pembelajaran yang berkualitas karena hasil belajar yang berkualitas dipengaruhi oleh efektivitas pembelajaran (Punaji, 2014). Menurut (Rahmawati & Suryadi, 2019), terdapat banyak faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran salah satunya yaitu pendidik. Pendidik adalah aktor yang berinteraksi secara langsung pada saat proses belajar mengajar dan juga yang mengemban tanggungjawab untuk mengembangkan peserta didik (Fahrudin, 2019). Pendidik harus mampu membuat rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang menarik serta berkualitas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Sibagariang et al., 2021).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau model pembelajaran salah satunya melalui permainan (Susanto, 2017). Suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan juga dipengaruhi oleh pendidik yang memiliki kompetensi profesional, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Darwis et al., 2019). Menurut (Tarigan, 2001) pembelajaran menggunakan pendekatan permainan adalah suatu usaha guna membuat peningkatan kesadaran terhadap peserta didik akan permainan menggunakan penerapan teknik yang sesuai dengan kondisi permainan yang sesungguhnya. Pembelajaran menggunakan pendekatan permainan membuat pembelajaran berjalan lebih efektif karena peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Musiani & Taroreh, 2020). Bermain merupakan kegiatan yang dimainkan secara berulang-ulang serta menumbuhkan kesenangan bagi seseorang. (Trinova, 2012). Belajar sambil bermain adalah salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam

pembelajaran. Selain untuk menumbuhkan semangat peserta didik, belajar sambil bermain juga membuat peserta didik merasa senang dan secara tidak langsung mereka mendapatkan pelajaran atau ilmu melalui bermain tadi (Darmadi, H., & MM, M, 2018).

Permainan bola basket juga menjadi salah satu cabang olahraga yang digemari oleh banyak kalangan di seluruh dunia (Sitepu, I. D, 2018). Perkembangan bola basket di Indonesia juga bisa disebut sangat baik hal ini ditandai salah satunya melalui perolehan medali emas *Sea Games* pada tahun 2019 di Filipina. Permainan bola basket juga digemari oleh masyarakat Indonesia terutama di kalangan pelajar (Angraini, Apifa, & Iqroni, 2020), oleh karena itu pembelajaran bola basket harus dilakukan sebaik mungkin untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Pembelajaran bola basket merupakan pembelajaran yang mengandung unsur permainan di dalamnya di mana 5 orang akan bermain di dalam setiap kelompok artinya kerjasama dalam memainkan sebuah game basket sangat diperlukan. Seorang pebasket akan dituntut untuk bisa beberapa dasar teknik seperti mengumpan/*passing*, menggiring/*dribbling* dan menembak/*shooting*. *Passing*/mengumpan merupakan hal paling dasar yang perlu dikuasai oleh pebasket terutama *Chest Pass*, hal ini dikarenakan mengumpan merupakan salah satu hal yang penting pada setiap regu untuk memulai penyerangan (Lukyani, L., & Agustina, R. S, 2020)

Pendidik harus mampu menerapkan pembelajaran bola basket yang menyenangkan dan juga meningkatkan hasil belajar permainan bola basket peserta didik. Metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran bola basket agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Metode permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar peserta didik antusias dan bersemangat, akan tetapi masih banyak pendidik pendidikan jasmani yang masih sangat terbatas dalam melaksanakan pembelajarannya. Inovasi pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan masih sangat jarang dilakukan.

Melalui pengamatan yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang, pembelajaran permainan bola basket masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah serta demonstrasi sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membuat peserta didik jenuh. Sebagian besar peserta didik juga mendapatkan kesulitan memahami materi permainan bola basket baik secara teori ataupun praktiknya utamanya pada materi *chest pass* yang merupakan materi dasar bola basket. Beberapa faktor yang menyebabkan masalah tersebut terjadi yaitu peserta didik kurang memahami penjelasan pendidik karena suasana pembelajaran tidak menyenangkan, selain itu kemampuan

pesert didik yang rendah pada materi bola basket terutama materi chest pass sehingga beepengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket Melalui Permainan Berburu Binatang Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 3 Jombang”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode pendekatan permainan untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang pendidik di dalam kelas atau sekolah untuk meningkatkan kemampuan peserta didiknya melalui tindakan-tindakan dalam melaksanakan pembelajaran (Wibawa, B. 2003).

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Jombang yang terdiri dari 33 peserta didik. Teknik yang akan dipakai dalam pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi yang dilakukan secara langsung dengan melalui pengamatan terhadap pembelajaran. Panduan observasi diperlukan sebagai daftar untuk mengecek dalam mengamati perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran bola basket materi *chest pass* menggunakan pendekatan permainan yang dilakukan oleh pendidik. Tes dilakukan untuk mengetahui tujuan dari penelitian yaitu untuk mengukur keberhasilan peserta didik pada saat melakukan *chest pass* bola basket. Analisis data dengan cara kualitatif akan dilakukan dengan berdasarkan pada hasil observasi dan juga melakukan refleksi. Rumusan penelitian dapat dijawab dengan cara sebagai berikut, yaitu rumusan masalah masalah 1 dan 2 akan dianalisis dengan cara deskripsi narasi (kualitatif) dan rumusan masalah 3 akan dianalisis dengan prosentase menggunakan data statistik. Indikator pada penelitian ini antara lain: 1) Keahlian pendidik dalam membuat rencana, melakukan serta mengevaluasi proses belajar mengajar *chest pass* menggunakan metode pendekatan permainan; 2) Keahlian peserta didik pada saat praktik *chest pass* meningkat pasca pendidik melakukan pembelajaran pendekatan bermain.

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menghitung prosentase yaitu sebagai berikut

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100$$

Dp = Deskriptif persentase  
n = hasil yang didapat  
N = Total semua hasil

Sumber: Muhamad Ali, 2013

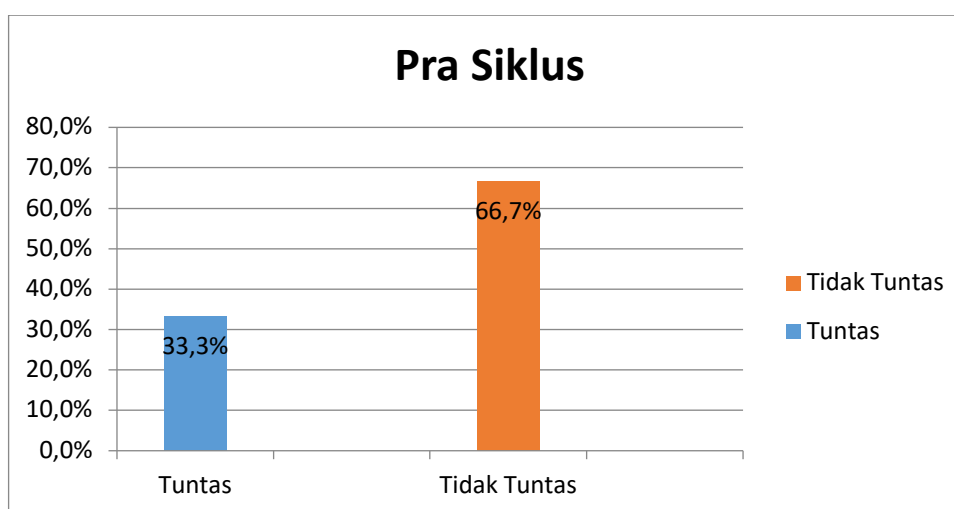
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas peningkatan kemampuan mengumpan dada (*chest pass*) pada pembelajaran basket peserta didik pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Jombang masih terlihat kurang. Itu terlihat melalui proses obeservasi pada awal di mana pendidik dalam memberikan pembelajaran bola basket masih menggunakan metode lama yaitu dengan ceramah kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi memberikan contoh gerakan kemudian memberikan tugas pada peserta didik. Ketika dilakukan tes awal kemampuan peserta didik dalam melakukan *chest pass* masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah standar atau KKM dari yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 83. Pembahasan kali ini memaparkan teknik yang dipakai dalam meningkatkan hasil belajar *chest pass*/mengumpan dada dalam *game* basket peserta didik pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Jombang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan menggunakan teknik pembelajaran dalam bola basket dengan tes awal dan ujian pada setiap siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, menguji keterampilan *chest pass* bola basket.

Hasil dari penelitian menunjukkan hasil belajar *chest pass* bola basket sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus hanya terdapat 11 peserta didik dari total 33 yang melampaui KKM atau sebanyak 33,3% dan sebanyak 22 peserta didik atau 66,7% belum lolos KKM. Setelah dilakukan tindakan hasil belajar *chest pass* peserta didik mengalami peningkatan pada Siklus I yaitu sebanyak 20 peserta didik atau 60,6% dan masih ada 13 peserta didik yang belum memenuhi target atau 39,4%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang baik setelah dilakukan tindakan meskipun belum bisa mencapai target yang banyak. Pada Siklus ke II ada penambahan peserta didik yang mengalami peningkatan yaitu 7 peserta didik, artinya terdapat 27 peserta didik yang sudah memenuhi KKM atau sebanyak 81,8% serta masih ada 6 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan minimal atau sebanyak 18,2%.

Tabel. 3. Persentase Keberhasilan Peserta didik pada Tahap Awal, Siklus Pertama, dan Siklus Kedua

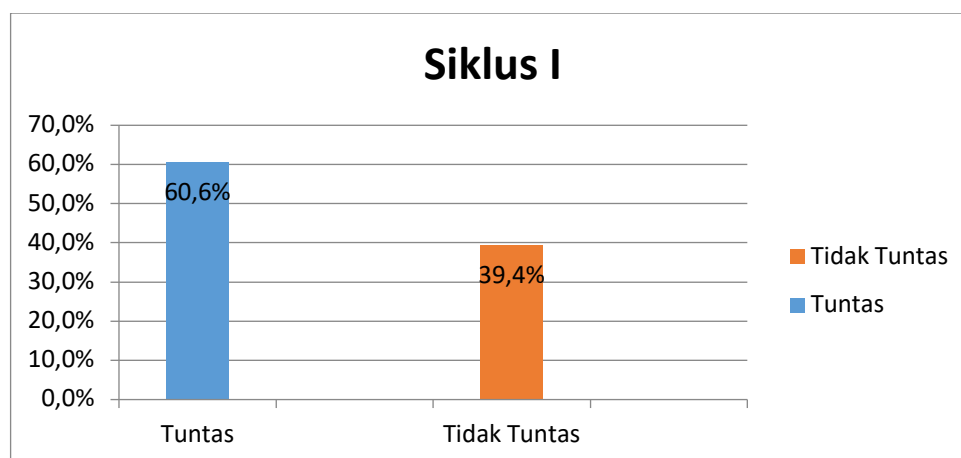
|   | <b>Kondisi Awal<br/>( ≤ 30 % )</b> | <b>Siklus I<br/>( ≥ 50 % )</b> | <b>Siklus II<br/>( ≥ 70 % )</b> |
|---|------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| Tes Hasil Belajar<br><i>Chest Pass</i><br>Bola basket | 33.3% (11 peserta didik)           | 27.8% (9 peserta didik)        | 21.2% (7 peserta didik)         |
| Nilai Total (Peningkatan)                             | 33.3% (11 peserta didik)           | 60.6% (20 peserta didik)       | 81.8% (27 peserta didik)        |



**Gambar 1. Grafik Kondisi Awal**

Berdasarkan temuan yang dilakukan di awal atau pada saat pra siklus, dapat diketahui hasil belajar peserta didik dari pra siklus dalam melaksanakan pembelajaran mengumpukan dada atau *chest pass* bola basket telah sesuai seperti indikator pencapaian yang ditentukan sebelumnya, dari jumlah keseluruhan peserta didik 33 terdapat sekadar 11 peserta didik yang sudah berhasil dalam melakukan *chest pass* atau sebanyak 33,3% dan 22 peserta didik tercatat tidak tuntas dalam melakukan *chest pass* dalam permainan bola basket atau sebanyak 66,7%. Peneliti memperoleh hasil dari pengamatan yang dilakukan pada pra siklus di antaranya proses pada pembelajaran *chest pass* bola basket

kurang efektif, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton sehingga peserta didik terlihat kurang antusias atau kurang semangat dalam pembelajaran.



**Gambar 2. Grafik Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat siklus 1, dapat diketahui hasil belajar peserta didik dari siklus 1 dalam melaksanakan pembelajaran mengumpan dada atau *chest pass* pembelajaran basket telah sama seperti indikator pencapaian yang telah ditentukan di awal, yang bermula dari jumlah keseluruhan peserta didik 33 terdapat 20 peserta didik sudah berhasil dalam melakukan *chest pass* atau sebanyak 60,6% dan 13 peserta didik atau 39,4% tercatat tidak tuntas dalam melakukan *chest pass* dalam permainan bola basket.

Peningkatan terlihat pada siklus I dengan peningkatan 27,8% atau sebanyak 9 peserta didik, hal ini menandakan adanya perubahan positif yang telah diberikan selama melakukan proses belajar mengajar *chest pass* dalam bermain bola basket. Perubahan pola pembelajaran dengan menerapkan permainan membuat minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran basket meningkat. Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari reaksi mereka selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan model permainan juga membuat peserta didik menjadi lebih cepat mengerti materi yang disampaikan serta peserta didik dapat mengeksplor tugas gerak mereka secara maksimal.

Adapun faktor yang dirasa kurang baik atau berdampak kurang baik selama proses pembelajaran dilakukan seperti peserta didik yang terlambat atau tidak masuk sehingga melewatkan pembelajaran serta tugas gerak yang diberikan. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk meminimalisir kekurangan pada siklus I dengan cara melakukan koreksi

dan juga refleksi serta kegiatan ditekankan pada peserta didik yang belum tuntas sehingga pelaksanaan siklus II dapat berjalan lebih baik serta mencapai hasil penelitian yang diharapkan.



**Gambar 3. Grafik Siklus II**

Ketuntasan yang dilakukan pada saat siklus 2 dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik dari siklus 2 dalam melaksanakan pembelajaran mengumpan dada atau *chest pass* bola basket sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat penambahan jumlah peserta didik yang tuntas dalam melakukan *chest pass* bola basket yaitu sebanyak 7 peserta didik atau 21,2% sehingga total peserta didik yang tuntas yaitu 27 peserta didik atau meningkat sebanyak 81,8% dari jumlah keseluruhan 33 peserta didik.

Secara keseluruhan pelaksanaan pada siklus kedua berjalan secara baik dan maksimal serta terdapat kemajuan pada hasil mengumpan *dada/chest pass* pada *game* basket yang didapat peserta didik, namun masih ada peserta didik yang belum tuntas yaitu 6 peserta didik atau sebanyak 18,2% yang tercatat tidak tuntas dalam melakukan *chest pass* atau mengumpan dada pada permainan bola basket. Pada pelaksanaan siklus II masih terdapat kelemahan serta kekurangan yang perlu diperbaiki dalam materi pembelajaran *chest pass* atau mengumpan dada pada permainan bola basket dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan.

Metode pendekatan permainan efektif dalam peningkatan hasil belajar *chest pass* atau mengumpan dada peserta didik dalam permainan bola basket, metode pembelajaran

ini membuat peserta didik aktif, antusias serta peserta didik sangat bersemangat dalam pembelajaran. Adanya variasi penerapan pembelajaran dengan permainan yang sebelumnya belum pernah diterapkan membuat peserta didik menjadi tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, hal ini berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik memuaskan serta mengalami peningkatan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar mengumpan dada atau *chest pass* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IPS 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 (Tiga) Jombang yang sebelumnya tingkat ketuntasan dalam melakukan *chest pass* pada pra siklus mencapai 33,3% (11 peserta didik) mengalami peningkatan menjadi 60,6% (20 peserta didik) pada siklus I dan bertambah menjadi 81,8% (27 peserta didik) pada siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian Pendidikan Jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 36. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG\\_ABDULJABAR/Pengertian\\_Penjas.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf)
- Ali, Mohamad. (2013). Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi. Bandung: Angkasa
- Angraini, W., Apifa, P., & Iqroni, D. (2020). Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia available online at <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok> PROFIL KETERAMPILAN SHOOTING FREE THROW ATLET BOLA BASKET Universitas Jambi , Jambi , Indonesia , 36361, 1, 30-36.
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Bogor: Guepedia.
- Darwis, M., Batari, U. D., Salam, R., Kasmita, M., & Baharuddin, A. (2019). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Pada Paket Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Gowa. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.26858/ja.v5i2.7889>
- Fahrudin, I. (2018). Kompetensi Kepribadian Pendidik Perspektif Pendidikan Islam. *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(2), 130-144.
- FAJAR, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1), 58-66. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Lukyani, L., & Agustina, R. S. (2020). *Buku Jago Bola Basket*. Pamulang: Ilmu Cemerlang Group.
- Mashuri, H. (2019). Jp.jok. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55-70.
- Musiandi, T., & Taroreh, B. S. (2020). Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 29-37. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.885>

- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Punaji, S. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Sibagariang, D., Sihotang, H., Murniarti, E., Smk, ), & Paramitha, P. (2021). Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88-99. Retrieved from <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdpDOI:https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat permainan bola basket untuk anak usia dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27-33.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.
- Tarigan, B. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bekerjasama dengan Direktorat Jendral Olahraga.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1), 1-9.
- Wibawa, B. (2003). Penelitian tindakan kelas. *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, 2572-2721.