

Analisis Hasil Belajar Menembak dalam Permainan Bola Basket melalui Metode Pembelajaran Imajiner pada Siswa Kelas VII SMPN 5 Lumajang

Alya Dwi Candra Hikaya[✉], Muhammad Nidomuddin¹, Hari Pamungkas¹, Havid Yusuf¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Eksakta dan Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: dewihikaya@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 2026-02-26

Direvisi: 2026-03-16

Diterima: 2026-03-20

Diterbitkan: 2026-03-27

Keywords:

Analysis; shooting; basketball; method; imaginary

Abstract

The purpose of physical education is to develop students in various aspects, including habituation of healthy lifestyle, physical fitness, motor skills, moral and social actions, and emotional development. However, in the learning process, many teachers still emphasize repetitive movement exercises. This monotonous learning method can cause boredom and reduce student interest and participation in participating in learning. The purpose of this study was to determine the improvement of shooting learning outcomes in basketball games through imaginary learning methods in class VII students of SMPN 5 Lumajang. The researcher used classroom action research with 2 cycles, cycle I and cycle II. There are three stages in cycle I, namely; design, activities and observations, and reflection. The study was conducted at SMP Negeri 5 Lumajang in the 2025/2026 academic year, class VII E totaling 30 students. Data obtained in the form of learning outcome tests and observation sheets. From the analysis results, it was found that student learning achievement increased from before the cycle, cycle I, and cycle II, namely, before the cycle (6.67%), cycle I (43.33%), and cycle II (83.33%) meaning that between before PTK and cycle I there was an increase in the percentage of completeness of 36.66% and between cycle I and cycle II there was an increase in the percentage of completeness of 40.00% for the domain of learning outcomes. The results of the study showed that the Imaginary Learning Method can improve the learning outcomes of basketball shooting for class VII E students of SMP Negeri 5 Lumajang in the 2025/2026 Academic Year and the Imaginary Learning Method can be used as an alternative in learning physical education.

Kata Kunci:

Analisis; menembak; bola basket; metode; imajiner

Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan peserta didik dalam berbagai aspek, meliputi pembiasaan pola hidup sehat, kebugaran jasmani, keterampilan gerak, tindakan moral dan sosial, serta pengembangan emosional. Namun, dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang lebih menitikberatkan pada latihan gerakan yang dilakukan secara berulang-ulang. Metode pembelajaran yang monoton seperti ini dapat menimbulkan kebosanan dan menurunkan minat serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menembak dalam permainan bola basket melalui metode pembelajaran imajiner pada siswa kelas VII SMPN 5 Lumajang. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus, siklus I dan siklus II. Ada tiga tahap dalam I siklus yaitu; rancangan, kegiatan dan pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Lumajang tahun pelajaran 2025/2026 kelas VII E berjumlah 30 siswa. Data diperoleh berupa hasil tes hasil belajar dan lembar observasi. Dari hasil analisa didapat bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum siklus, siklus I, dan siklus II yaitu, sebelum siklus (6,67%), siklus I (43,33%), dan siklus II (83,33%) berarti antara sebelum PTK dan siklus I ada kenaikan prosentase ketuntasan sebesar 36.66 % dan antara siklus I dan siklus II ada kenaikan persentase ketuntasan sebesar 40.00 % untuk ranah hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Metode Pembelajaran imajiner dapat meningkatkan hasil belajar menembak bola basket siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Lumajang Tahun Ajaran 2025/2026 serta

metode pembelajaran imajiner dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Copyright (c) 2026 Alya Dwi Candra Hikaya, Muhammad Nidomuddin, Hari Pamungkas, Havid Yusuf
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



✉ **Alamat korespondensi:**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Eksakta dan Keolahragaan,
Universitas Insan Budi Utomo, Jawa Timur, Indonesia

How to cite:

Hikaya, A. D. C., Nidomuddin, M., Pamungkas, H., & Yusuf, H. (2026). Analisis Hasil Belajar Menembak dalam Permainan Bola Basket melalui Metode Pembelajaran Imajiner pada Siswa Kelas VII SMPN 5 Lumajang. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(1), 292-298.
<https://doi.org/10.46838/spr.v7i1.1052>

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan peserta didik dalam berbagai aspek, meliputi pembiasaan pola hidup sehat, kebugaran jasmani, keterampilan gerak, tindakan moral dan sosial, serta pengembangan emosional (Agusniatih, 2025). Secara sistematis, pendidikan jasmani berperan dalam membantu peserta didik mengenal dan menjaga lingkungan yang bersih serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional (Aspasia, 2017).

Pertumbuhan fisik serta perkembangan psikis secara seimbang merupakan sarana dari pendidikan jasmani. Fokus pembelajaran dalam pendidikan jasmani secara holistik tidak hanya aspek psikomotorik saja, namun pembentukan karakter peserta didik (Agusniatih, 2025). Pendidikan jasmani memiliki kontribusi sangat besar terhadap perkembangan holistik peserta didik, mulai dari fisik, psikis hingga karakter (Aspasia, 2017).

Tantangan yang berat oleh guru adalah saat proses pembelajaran. Peserta didik masih banyak yang kurang memperhatikan saat guru memberikan materi berupa teori atau praktek. Sebagian siswa cenderung asyik bermain sendiri dengan teman, saat materi dijelaskan oleh guru, serta kurang percaya diri saat diminta memperagakan gerakan (Indah et al., 2025). Mereka sering saling menunggu, takut ditunjuk, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal ketika dilakukan penilaian atau tes (Khuzainatun et al., 2025).

Banyak guru saat melakukan proses pembelajaran lebih menitikberatkan pada latihan gerakan yang dilakukan secara

berulang-ulang (Ihwanto, 2021). Metode pembelajaran yang monoton seperti ini dapat menimbulkan kebosanan dan menurunkan minat serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Aini et al., 2025).

Seiring berjalannya waktu mulai dikenal konsep metode pembelajaran imajiner (imagery learning). Di lingkungan atlet-atlet berketerampilan tinggi, metode ini semakin populer dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan dan kemajuan belajar (Agusniatih, 2025). Namun demikian, meskipun penggunaannya sudah cukup luas di dunia olahraga prestasi, metode pembelajaran imajiner masih jarang diterapkan oleh guru Pendidikan Jasmani, khususnya di lingkungan sekolah, dan masih terbatas penelitian yang mengkajinya.

Mengapa ini terjadi? Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan guru, khususnya guru pendidikan jasmani, terhadap model-model pembelajaran yang inovatif dan efektif (Masrun, 2019). Kurangnya pemahaman tentang model-model pembelajaran pendidikan jasmani menjadi penyebab proses belajar-pembelajaran berlangsung secara tidak bervariasi, sehingga minat siswa berkurang dan menimbulkan dampak rendahnya motivasi serta hasil dari pembelajaran (Umamah et al., 2025).

Agar siswa dapat menerapkan metode pembelajaran imajiner (imagery learning), mereka terlebih dahulu perlu memahami dan menguasai teknik dasar yang akan dipelajari (Faisal et al., 2025) (Pratiwi et al., 2025). Dalam konteks ini, teknik yang dimaksud adalah teknik menembak (shooting) dalam permainan bola basket. Penguasaan teknik tersebut dapat diajarkan melalui pendekatan

pemodelan (modeling), yang dapat dilakukan oleh guru, siswa yang lebih terampil, atlet, maupun melalui media audiovisual (Agusniatih, 2025).

Pemutaran video mengenai teknik dasar yang dipelajari mampu membentuk gambaran mental dan emosional dalam peserta didik. Media audio-visual dapat menghadirkan realitas yang lebih lengkap melalui unsur gambar, suara, dan suasana yang mampu menggugah emosi serta meningkatkan perhatian siswa (Faisal et al., 2025).

Melalui tayangan tersebut, siswa tidak hanya melihat gerakan secara visual, tetapi juga membangun representasi mental tentang teknik yang benar (Yasmi, 2025). Peserta didik diharapkan mampu untuk mempraktikkan gerakan sesuai dengan yang mereka amati setelah menonton video (Faisal et al., 2025).

Permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar yang dapat dikuasai. Salah satu teknik dasar tersebut adalah menembak. Teknik menembak dipilih dalam penelitian ini, karena saat peneliti melihat pembelajaran bola basket yang diajar teman guru pada kelas VII, siswa melakukan metode pembelajaran menembak masih banyak kesalahan walaupun berkali-kali diberi contoh. Kemudian peneliti mencoba pada siswa kelas VII E 30 menit sebelum selesai berolahraga, peneliti menyuruh melakukan menembak dengan satu tangan 10 kali. Hasil dari mencoba itu hanya dua siswa dari 30 siswa dikatakan tuntas belajar.

Permasalahan yang menjadi dasar pada GAP penelitian ini dapat dilihat dari hasil pre-siklus di atas. Secara konteks penelitian, menembak adalah teknik dasar dalam pembelajaran bola basket yang sangat penting. Siswa yang tidak bisa melakukan menembak bola ke dalam ring saat dalam permainan, akan berpengaruh kepada poin yang didapatkan. Metode pembelajaran imajiner berupa video membantu dalam pembelajaran siswa agar siswa dapat mengetahui, menganalisis dan mempraktekkan gerakan menembak dalam

bola basket. Dengan demikian, guru dapat mengulang-ulang gerakan tersebut dengan bantuan pembelajaran imajiner.

Pada penelitian atau penerapan ini, pemodelan dilakukan dengan memanfaatkan media audiovisual. Dengan pemberian pemodelan terlebih dahulu, siswa diharapkan mampu memahami teknik secara konseptual sebelum mempraktikkannya. Proses ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar motorik, tetapi juga secara tidak langsung mengembangkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam memahami, menganalisis, dan merefleksikan gerakan yang dipelajari.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Masalah yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran di dalam kelas dapat dipecahkan menggunakan strategi penelitian tindakan kelas ini (Purwanto et al., 2024). Pendekatan ini bersifat reflektif dengan menekankan proses evaluasi dan perbaikan secara terus-menerus guna meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Partisipan

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas VII E Semester 2 tahun pelajaran 2025/2026, di SMP Negeri 5 Lumajang jumlah siswa 30, laki-laki 11, perempuan 19. Subyek penelitian ini dipilih karena peneliti melihat bahwa penguasaan teknik siswa kurang baik, sehingga banyak siswa yang tidak tuntas. Kegiatan ini dilakukan selama 2 bulan yaitu di bulan Desember 2025 hingga awal Februari 2026.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, lembar observasi kegiatan belajar mengajar, rubrik penilaian hasil belajar.

Tabel 1. Kriteria Pengamatan

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik
Menembak dalam	Persiapan	1. Meletakkan kaki di belakang garis	1. Jika memenuhi 1

permainan basket	bola	<i>free throw</i> dengan sikap seimbang	kriteria
		2. Meletakkan tangan yang tidak menembak disamping bola	2. jika memenuhi 2 kriteria
		3. Meletakkan tangan yang menembak dibelakang bola	3. jika memenuhi 3 kriteria
		4. Siku masuk ke dalam	4. jika memenuhi 4 kriteria
	Pelaksanaan	1. Melihat target serta kaki direntangkan	1. jika memenuhi 1 kriteria
		2. Melenturkan pinggang dan jari-jari ke depan	2. jika memenuhi 2 kriteria
		3. Melepaskan bola melalui jari telunjuk dan jari tengah	3. jika memenuhi 3 kriteria
		4. Tangan penyeimbang pada bola sampai terlepas	4. jika memenuhi 4 kriteria
	Gerak Lanjut	1. Lengan terentang	1. jika memenuhi 1 kriteria
		2. Jari telunjuk menunjuk target	2. jika memenuhi 2 kriteria
		3. Telapak tangan menghadap ke bawah setelah menembak/Menembak Dalam Permainan	3. jika memenuhi 3 kriteria
		4. Posisi lengan tetap di atas sampai bola masuk ke dalam ring.	4. jika memenuhi 4 kriteria

Prosedur

Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, gabungan tindakan dan pengamatan, serta refleksi (Khomisah, 2025). Pada siklus selanjutnya, proses dimulai dengan perencanaan yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan tahap tindakan dan pengamatan, serta diakhiri dengan refleksi. Berikut ini adalah visualisasi melalui pendekatan PTK;

Observasi dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus diberikan perlakuan yang sama dengan alur kegiatan yang serupa dan membahas satu subpokok bahasan. Setiap siklus diakhiri dengan tes keterampilan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I, direncanakan pembelajaran ini memberikan penjelasan kepada siswa bahwa mulai saat tersebut siswa harus melakukan hasil belajar menembak dalam permainan bola basket yang diberikan guru menggunakan strategi metode pembelajaran imajiner. Namun sebelumnya guru menjelaskan bahwa hasil belajar didapat dari nilai proses di tambah nilai produk di bagi

dua. Selain itu, guru juga menjelaskan dari sudut pandang kedisiplinan dalam metode pembelajaran, bahwa salah satu kunci sukses adalah disiplin dalam berlatih.

Pada Siklus II, tindakan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran metode pembelajaran imajiner dan penugasan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 3 x 40 menit.

Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 dan 6 siswa putra, 9 dan 10 siswa putri. Siswa diberi tugas untuk mengamati video diulang sebanyak 2x tentang cara melakukan menembak dalam permainan bola basket yang benar. Guru memberikan penjelasan kepada siswa diantara pemutaran video, durasi film 1 menit 19 detik. Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya.

Siswa diajak mempraktekkan menembak dalam permainan bola basket dari jarak 2 meter dari titik tengah ring basket untuk putri dan 3 meter dari titik tengah ring basket untuk putra secara bergantian dalam kelompok dengan cara

tiap kelompok baris ke belakang, siswa paling depan melakukan menembak yang sebelumnya mengingat gerakan dalam video dan siswa ke dua juga mengingat gerakan dalam video saat teman depannya melakukan shooting. Tiap siswa melakukan menembak 10x. Siswa laki-laki di lapangan sebelah kiri, sedangkan puteri di sebelah kanan, sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Bermain bola basket dengan menerapkan apa yang telah dipelajari untuk memupuk nilai kerjasama dan bertanggung jawab selama bermain.

Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes. Instrumen tes yang digunakan berupa tes unjuk kerja atau tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa. Selain itu, digunakan lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung. Lembar observasi atau lembar pengamatan memuat kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

No.	Rentang Nilai	Predikat
1	0 - 1.00	D. Belum Tuntas
2	1.01 - 1.33	D+ Belum Tuntas
3	1.34 - 1.66	C-. Belum Tuntas
4	1.67 - 2.00	C Belum Tuntas
5	2.01 - 2.33	C+ Belum Tuntas
6	2.34 - 2.65	B- Belum Tuntas
7	2.66 - 3.00	B Tuntas
8	3.01 - 3.33	B+ Tuntas
9	3.34 - 3.66	A- Tuntas
10	3.67 - 4.00	A Tuntas

HASIL

Tabel 3. Hasil Pre-Siklus

No	Hasil Nilai	Jumlah Siswa (%)	Ketuntasan Belajar
1	Nilai kurang dari 2.66	28 93,33	Belum Tuntas
2	Nilai 2.66 keatas	2 6,67	
Jumlah		30 100	

Berdasarkan analisis dilapangan tentang kemampuan siswa SMP Negeri 5 Lumajang, dalam melakukan shooting pada saat sebelum dilakukan tindakan penelitian terlihat dari 30 siswa 2 siswa yang mampu mendapatkan nilai 2.66 ketas dari 10 kali kesempatan yang diberikan oleh peneliti dalam melakukan *shooting* bola basket, ini berarti hanya 93,33% siswa belum mampu melakukan *shooting* bola basket dengan baik. Kondisi ini dapat diketahui dari hasil uji tes hasil belajar yang dilakukan oleh penulis sebelum diadakan penelitian tindakan kelas

Tabel 4. Hasil Siklus I

No	Hasil Nilai	Jumlah Siswa (%)	Ketuntasan Belajar
1	Nilai kurang dari 2.66	17 56,67	Belum Tuntas
2	Nilai 2.66 keatas	13 43,33	
Jumlah		30 100	

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang belum mampu melakukan shooting bola basket dengan baik (mendapat nilai point kurang dari 2,66 ada 17 siswa dan yang mendapat point nilai 2,66 keatas ada 13 siswa. Jika di prosentasekan secara klasikal siswa yang sudah dapat melakukan shooting dengan baik baru 43,33% dari jumlah siswa yang ada padahal indikator ketuntasan yang diharapkan penulis adalah jika telah mencapai keberhasilan lebih dari 75%. Sehingga dari apa yang didapat dalam siklus pertama belum dapat dikatakan berhasil.

Tabel 5. Hasil Siklus II

No.	Hasil Nilai	Jumlah Siswa (%)	Ketuntasan Belajar
1	Nilai kurang dari 2.66	5 16,67	Tuntas
2	Nilai 2.66 ke atas	25 83,33	
Jumlah		30 100	

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang belum mampu melakukan *shooting* bola basket dengan baik (mendapat nilai point kurang dari 2,66 hanya ada 5 orang dan yang mendapat point nilai 2,66 keatas ada 25 orang. Jika di prosentasekan secara klasikal siswa yang sudah dapat melakukan *shooting* dengan baik sudah mencapai nilai 83,33% dari jumlah siswa yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan pelaksanaan kegiatan *shooting* dengan baik karena indikator ketuntasan yang diharapkan penulis adalah jika telah mencapai keberhasilan lebih dari 75%. Sehingga dari apa yang didapat dalam siklus kedua ini telah melebihi batas ketuntasan atau telah berhasil.

PEMBAHASAN

Adapun pembahasan secara kualitatif dari hasil temuan dan refleksi dapat dijelaskan sebagai berikut. Dengan menggunakan Metode pembelajaran imajiner, siswa dapat meningkatkan kemampuan teknik *shooting* bola basket dengan baik, hal ini terbukti dengan adanya nilai peningkatan prestasi siswa yang didapat pada setiap siklusnya yang dapat diuraikan sebagai berikut: kondisi siswa sebelum diadakan PTK, dari 30 siswa yang ada yang mampu melakukan *shooting* dengan benar hanya 2 orang atau 6,67% saja.

Setelah diadakan PTK pada putaran siklus I, dari 30 siswa yang ada yang mampu melakukan *shooting* dengan benar meningkat menjadi 13 orang atau 43,33% dari siswa yang ada. Setelah diadakan PTK pada putaran siklus II, dari 30 siswa yang ada yang mampu melakukan *shooting* dengan benar meningkat menjadi 25 orang atau 83,33% dari siswa yang ada.

Menurut pengamatan dalam mengikuti kegiatan penelitian tindakan kelas semua siswa kelihatan sportif dan sangat termotivasi untuk dapat menguasai teknik dengan benar. Dengan metode pembelajaran imajiner yang memanfaatkan peran siswa, dapat dilihat adanya siswa saling bekerja sama untuk mendapatkan point yang baik (tidak saling menjatuhkan) (Angga et al., 2025).

Siswa semakin percaya diri atas apa yang telah mereka dapatkan, yakni teknik-

teknik dasar *shooting* dengan benar, sehingga tinggal pembinaan metode pembelajaran berikutnya lebih ditingkatkan. Peningkatan kemampuan tidak terlepas dari metode pembelajaran imajiner memanfaatkan peran siswa dalam metode pembelajaran (Hastuti & Widayati, 2025).

Banyak peningkatan yang dicapai oleh siswa dalam hal penguasaan teknik dasar permainan bola basket khususnya teknik dasar *shooting* atau lemparan bola ke jala/basket serta bertambahnya kekompakan siswa dalam bekerja sama dalam suatu tim, hal ini tidak terlepas dari metode pembelajaran imajiner. Pemutaran video mengenai teknik dasar yang dipelajari mampu membentuk gambaran mental dan emosional dalam peserta didik. Media audio-visual dapat menghadirkan realitas yang lebih lengkap melalui unsur gambar, suara, dan suasana yang mampu menggugah emosi serta meningkatkan perhatian siswa (Faisal et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, banyak peningkatan yang dicapai oleh siswa dalam hal penguasaan teknik dasar permainan bola basket khususnya teknik dasar *shooting* atau lemparan bola ke jala/basket serta bertambahnya kekompakan siswa dalam bekerja sama dalam suatu tim, hal ini tidak terlepas dari metode pembelajaran imajiner. Untuk kesempurnaan penelitian tindakan kelas ini dalam penulisan karya ilmiah ini penulis akan mencoba memberikan kesimpulan dari apa yang telah didapatkan dalam penelitian.

Bentuk peningkatan dapat terlihat dari hasil yang didapat pada setiap siklusnya dengan memperhatikan kondisi siswa sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, yang mana peningkatan kemampuan *shooting* bola basket yang diberikan dengan teknik metode pembelajaran melalui metode pembelajaran imajiner secara singkat dapat diamati dari setiap siklusnya.

Sebelum tindakan jumlah siswa yang mampu melakukan *shooting* hanya 2 siswa saja atau hanya 6,67% dari subyek yang ada. Setelah tindakan siklus I jumlah siswa yang mampu melakukan *shooting* meningkat menjadi

13 siswa atau 43,33% dari subjek yang ada. Setelah tindakan siklus II jumlah siswa yang mampu melakukan shooting semakin meningkat menjadi 25 siswa atau 83,33% dari subyek yang ada. Kesimpulannya, pembelajaran bola basket yang berhasil menggunakan metode pembelajaran imajiner dapat meningkatkan kemampuan menembak bola basket siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Lumajang Tahun Ajaran 2025/2026.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Universitas Insan Budi Utomo yang telah banyak membantu dalam segala sesuatunya, hingga penelitian dapat selesai. Peneliti ucapkan juga kepada dosen dan teman PJKR Universitas Insan Budi Utomo yang selalu mendukung penelitian ini hingga akhir.

REFERENSI

- Agusniatih, A. (2025). *Strategi Menstimulasi Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus*. 9(4), 608–616.
- Aini, Q., Setyawan, A., & Dey, A. (2025). *Application of the STAD Type Cooperative Learning Model to Improve Cognitive Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects for Grade IV Students of SDN Pejagan 5 Bangkalan*. 3(2), 83–97.
- Angga, P. D., Makki, M., Herry, I. P., Andika, W., Kardiyanto, W., Sari, A. J., & Sukesiningsih, E. (2025). *Reaktualisasi Pendidikan Karakter melalui Pengembangan Buku Cerita Bergambar “ Kerja Sama di Sekolah ” bagi Siswa Sekolah Dasar*. 7(4).
- Faisal, D. D., Bhakti, D. D., & Suprihadi, D. (2025). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Video Interaktif pada Materi Hardware Siswa Kelas IX di MTs Sukamaju Garut*. 7(4).
- Hastuti, S., & Widayati, M. (2025). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Video Animasi*. 9(4), 715–728.
- Indah, N., Ayu, P., Roda, P., Setyawan, A., & Putra, W. N. (2025). *Improving Cognitive Learning Outcomes in Mathematical Problem Solving Through the Problem-Based Learning (PBL) Model for Grade 3 Students at SDN Baddurih*. 3(2), 59–72.
- Info, A. (2021). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. 5(1), 10–18.
- Khuzainatun, R., Farid, M., & Anwar, N. (2025). *Optimasi Prestasi Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Pendekatan Think-Pair-Share : Sebuah Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V MI Miftakhul Amal Bluluk*. 7(4).
- Pratiwi, D. N., Fardani, M. A., & Setiawaty, R. (2025). *Strategi Guru dalam Mengantisipasi Gaya Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangnongko Jepara*. 7(4).
- Publishing, M., & Aspasia, D. (2017). *Mediterranean Journal of Social Sciences Physical Education Teachers ' Action Research on Teaching Games for Understanding*. 8(2), 105–111. <https://doi.org/10.5901/mjss.2017.v8n2.p105>
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Madura, U. T. (2025). *Journal of Action Research in Education Volume 3 No 2, September 2025 – November 2025*. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jare> DOI: 3(2), 73–82.
- Studi, P., Kepelatihan, P., Keolahragaan, F. I., Padang, N., Prof, J., Air, H., & Barat, T. (n.d.). *Classroom Action Research Training Teacher Physical Education , Sports and Health in Padang City Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kota Padang Tindakan Kelas (PTK). diharapkan melalui PTK adalah peningkatan atau perbaikan kualitas proses dan hasil*. 160–168.
- Tadulako, U., Tadulako, U., & Sulawesi, C. (2024). *Game-based physical learning model to enhance gross motor skills in young students Didik Purwanto*. 10(3), 503–520.
- Umamah, C., Andriawati, F., & Fathir, A. (2025). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. 9(4), 729–737.
- Yasmi, F. (2025). *The Influence of Emotional Intelligence , School Environment , Teacher Role , and Peers on Student Learning Discipline Through Learning Motivation as an Intervening Variable for Grade VIII Students in Integrated Social Studies Subjects at SMP N 2 Bonjol*. 7(4).