



# **PROSIDING SEMINAR NASIONAL**

***HILIRISASI HASIL-HASIL PENELITIAN DAN PPM  
UNTUK KESEJAHTERAAN BANGSA***

**YOGYAKARTA, 13 - 14 OKTOBER 2017**

**DISELENGGARAKAN OLEH:  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



# **PROSIDING SEMINAR NASIONAL**

***HILIRISASI HASIL-HASIL PENELITIAN DAN PPM  
UNTUK KESEJAHTERAAN BANGSA***

**YOGYAKARTA, 13 - 14 OKTOBER 2017**

**DISELENGGARAKAN OLEH:  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

# **PROSIDING SEMINAR NASIONAL**

## **HILIRISASI HASIL-HASIL PENELITIAN DAN PPM UNTUK KESEJAHTERAAN BANGSA**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

*All right reserved*

2017

ISBN: 978-979-562-040-2

### **Peyunting:**

Dr. Mukminan

Dr. Dyah Respati Suryo Sumunar

Dr. Putu Sudira

Dr. Edi Istiyono

Prof. Dr. Sukidjo, M.Pd.

Prof. Sukirno, Ph.D.

Jaslin Iksan, Ph.D

Dr. Mami Hajaroh

### **Diterbitkan oleh:**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)

Universitas Negeri Yogyakarta

### **Alamat Penerbit:**

Karangmalang, Yogyakarta. 55281.

Telp. (0274) 550840, 555682 - Fax. (0274) 518617

Website: [lppm.uny.ac.id](http://lppm.uny.ac.id)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>Makalah Bidang Penelitian</b>	Hal
<b>REFLECTIVE PICTURE <i>STORYBOOK</i> BERBASIS KARAKTER TOLERANSI PENINGKATAN KOMPETENSI SOSIAL SISWA SD</b> <i>Ali Mustadi, Suhardi, .....</i>	1
<b>PENGARUH HIDROKOLOID PADA KARAKTERISTIK SENSORIS KUE KERING NON- TERIGU</b> <i>Andian Ari Anggraeni, Titin Hera Widi Handayani, Sri Palupi.....</i>	14
<b>PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN TERPADU BERBASIS STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN UNTUK TRANSPARANSI PENGALOKASIAN ANGGARAN</b> <i>Dadan Rosana, Sukardiyono.....</i>	25
<b>RANCANG-BANGUN SISTEM INFORMASI PERTANDINGAN TENIS MEJA</b> <i>Deny Budi Hertanto, Sigit Nugroho, Hadwi Prihatanta.....</i>	35
<b>PENGEMBANGAN PANDUAN DAN PELATIHAN BIMBINGAN KARIER BERBASIS KEWIRAUSAHAAN UNTUK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS</b> <i>Edi Purwanta, Mumpuniarti, dan Hermanto.....</i>	47
<b>PERSPEKTIF GURU DAN PESERTA DIDIK TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA</b> <i>Grendi Hendrastomo, Nur Endah Januarti, Ariyawan Agung Nugroho.....</i>	57
<b>REPRESENTASI LINGKUNGAN HIDUP DALAM KARYA FIKSI AHMAD TOHARI</b> <i>Hartono, Suroso, dan Else Liliani.....</i>	71
<b>PEMANFAATAN PROBIOTIK UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS AYAM PEDAGING</b> <i>Heru Nurcahyo, M.Kes; Evy Yulianti, dan Himmatul Hasanah, M.P.....</i>	86
<b>PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> UNTUK PENINGKATKAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN SOSIAL (<i>SOCIAL ENTREPRENEURSHIP</i>) MAHASISWA DALAM MEMBERDAYAKAN MASYARAKAT</b> <i>Dr. Iis Prasetyo, MM, Dr. Entoh Tohani, M.Pd, RB. Suharta, M.Pd.....</i>	97
<b>PEMANFAATAN OPLOSAN GIPSUN (A-PLUS) DAN LIMBAH GENTENG DENGAN PEREKAT SEMEN SEBAGAI BAHAN PENCIPTAAN SENI KRIYA</b> <i>Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., Dr. Mujiyono, S.T., M.T., W.Eng., Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd. ....</i>	109

<b>KEEFEKTIFAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERBASIS POTENSI LOKAL UNTUK MENINGKATKAN CAPAIAN NOS (<i>NATURE OF SCIENCE</i>)</b> <i>Insih Wilujeng; IGP. Suryadarma</i> .....	125
<b>REKONSTRUKSI BAHAN AJAR KURIKULUM 2013 BERMUATAN <i>NATURE OF SCIENCE</i> (NOS) UNTUK OPTIMALISASI KETERAMPILAN BERPIKIR DAN SIKAP ILMIAH PESERTA DIDIK SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP</b> <i>Joko Sudomo, Zuhdan Kun Prasetyo, Putri Anjarsari, Purwanti Widhy Hastuti</i> .....	141
<b>BUKU DONGENG BERBASIS SAINSMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH</b> <i>Muhammad Nur Wangid, Ali Mustadi</i> .....	157
<b>PENGEMBANGAN MODEL <i>OUTDOOR LEARNING</i> BERBASIS <i>LOCAL WISDOM</i> JAWA TENGAH UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI INTI MATA PELAJARAN FISIKA SMA/MA</b> <i>Mundilarto</i> .....	170
<b>MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KULTUR SEKOLAH SECARA HOLISTIK UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI REVISI KURIKULUM 2013 DI SMK</b> <i>Dr. Nuryadin Eko Raharjo, M.Pd, Dr. Jaedun, M.Pd, Dr. V. Lilik Hariyanto, M.Pd</i> .....	186
<b>PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ANIMASI DIGITAL UNTUK SIMULASI <i>FOOD AND BEVERAGE SERVICE</i></b> <i>Prihastuti Ekawatiningsih, Wika Rinawati, Ilmawan Mustaqim</i> .....	203
<b>KETERLAKSANAAN PERDA UMKM KOTA JOGJAKARTA</b> <i>Setyabudi Indartono, Nahiyah Jaidi, Dedek Adrian</i> .....	216
<b>IMPLEMENTASI <i>LESSON STUDY</i> PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA</b> <i>Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka, Heri Yoga Prayadi</i> .....	229
<b>MODEL ADDIE: PENGEMBANGAN MATERI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH DASAR</b> <i>Sisca Rahmadonna</i> .....	243
<b>PEMBUDAYAAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI PELAJAR SMA DI KOTA YOGYAKARTA</b> <i>Sugi Rahayu, Utami Dewi</i> .....	253
<b>PENGEMBANGAN MODEL BUKU AJAR BAHASA INGGRIS SMA BERBASIS PENGINTEGRASIAN DIMENSI KEBAHASAAN DAN KESASTRAAN UNTUK MENYEIMBANGKAN KECERDASAN INTELEKTUAL DAN EMOSIONAL SISWA</b> <i>Sugirin, Kasiyan, Siti Sudartini</i> .....	270

<b>EVALUASI PROGRAM PENERAPAN <i>INTEGRATED SCIENCE INSTRUCTION ASSESSMENT</i> MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK PENGUKURAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS</b> <i>Sukardiyono, Wipsar Sunu Brams Dwandaru.....</i>	284
<b>MODEL EVALUASI KINERJA DOSEN: PENGEMBANGAN INSTRUMEN UNTUK MENGEVALUASI KINERJA DOSEN</b> <i>Trie Hartiti Retnowati, Djemari Mardapi, Badrun Kartowagiran, Suranto.....</i>	299
<b>DEKONSTRUKSI TERHADAP KUASA PATRIARKI ATAS ALAM, LINGKUNGAN HIDUP, DAN PEREMPUAN DALAM NOVEL-NOVEL INDONESIA</b> <i>Wiyatmi, Maman Suryaman, Esti Swatikasari.....</i>	308
<b>BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH UNTUK PENINGKATKAN DOMAIN SAINS SISWA SD MELALUI METODE INQUIRY, DISCOVERY, PBL, DAN PJBL</b> <i>Zuhdan Kun Prasetyo.....</i>	322
<b>Makalah Bidang PPM</b>	Hal
<b>PELATIHAN PENGEMBANGAN BUKU MONITORING UNTUK OLAHRAGA RENANG DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA</b> <i>Agus Supriyanto, Sugeng Purwanto, Lismadiana, Awan Hariono.....</i>	333
<b>PELATIHAN PENGEMBANGAN BANK RUBRIK (KUMPULAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP DISERTAI RUBRIK PENILAIAN) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MENILAI</b> <i>Dr. Das Salirawati, M.Si, Sukisman Purtadi, M.Pd, Anggiyani REN, M.Pd, Dina, M.Pd.....</i>	344
<b>WORKSHOP BAHAN AJAR BERBASIS PENDEKATAN <i>INQUIRY SCIENCE ISSUES</i> UNTUK MENGEMBANGKAN <i>SCIENTIFIC SKILLS</i> DAN <i>SCIENTIFIC ATTITUDE</i></b> <i>Purwanti Widhy H, Sabar Nurohman, Susilowati.....</i>	358
<b>APLIKASI DAN PEMODELAN <i>SOFTWARE</i> ANALISIS STRUKTUR SAP 2000 BERDASARKAN SNI TERBARU</b> <i>Suparman, Dian Eksana Wibowo, Nur Hidayat.....</i>	371
<b>IbDM DESA MANDIRI INFORMASI BERBASIS APLIKASI ANDROID SISTEM INFORMASI DESA (SIFORDES)</b> <i>Suranto Aw.....</i>	384
<b>IPTEK BAGI MASYARAKAT (IbM) MELALUI PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) DI KABUPATEN BANTUL, D.I. YOGYAKARTA</b> <i>Syukri Fathudin A. W., Kapti Kasiatun.....</i>	395

<b>PENGEMBANGAN KAPASITAS APARATUR DALAM PENYUSUNAN INDIKATOR KINERJA PEMERINTAHAN UNTUK MENINGKATKAN AKUNTABILITAS PEMERINTAH DESA</b> <i>Utami Dewi, Sugi Rahayu dan Kurnia Nur Fitriana.....</i>	407
<b>PENGEMBANGAN LITERASI SAINS MELALUI PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS <i>EXPLICIT-REFLECTIVE NOS ACTIVITY</i></b> <i>Zuhdan Kun Prasetyo.....</i>	420

## **IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA**

**Oleh:**

**Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka, Heri Yoga Prayadi**

FIK UNY, [sigit.nugroho@uny.ac.id](mailto:sigit.nugroho@uny.ac.id), HP 08122755287

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas tentang pola atau cara pengajaran pada matakuliah permainan target. Titik tekan pada penelitian ini terdapat pada rancangan perubahan pola pengajaran dari yang bersifat konservatif ke arah pengajaran yang berlandaskan nilai-nilai pendidikan karakter dengan menerapkan pembelajaran *lesson study*.

Tujuan umum penelitian ini adalah mendapatkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah permainan target. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menemukan strategi pengajaran permainan target yang tepat bagi mahasiswa FIK *sehingga* nilai-nilai karakter mahasiswa dapat diintegrasikan. Rancangan penelitian melalui proses pengolahan dan analisis data deskriptif yang terdiri dari 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan: tahap ini terdiri atas 1) *planning*, 2) *acting*, 3) *observing*, dan 4) *reflecting* dan Tahap Akhir.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti hasil diperoleh sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Nilai *karakter* yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target secara keseluruhan diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya paling besar yaitu 100 %, setelah itu diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan sebesar (95,95 %). Sehingga dengan demikian metode yang diterapkan mampu memenuhi target yang diinginkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa.

**Kata kunci:** *Lesson study, kualitas pembelajaran dan karakter*

### **PENDAHULUAN**

Tujuan pendidikan jasmani sesuai pendapatnya Tamat dan Mirman (2006) yaitu a) pengembangan individu secara organis (mahluk hidup), yaitu pengembangan fisiologis peserta didik sebagai hasil mengikuti kegiatan pendidikan jasmani secara teratur, tertib, dan terprogram b) pengembangan individu secara neuromuskuler, yaitu sistem neuromuskuler peserta didik tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan usianya c) pengembangan individu secara

intelektual, yaitu pengembangan kemampuan berpikir peserta didik d) pengembangan individu secara emosional, pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan pengendalian emosi.

Olahraga dan pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter anak. Pendidikan jasmani bisa menjadi suatu lingkungan yang baik untuk pengembangan mental. Karakter dan pemikiran moral, sosial terdapat hubungan yang erat, hal ini sesuai dengan teori pengembangan moral. Pengembangan moral sangat sulit dipisahkan dari pengembangan sosial dimana di dalamnya terdapat interaksi sosial. Kompleksitas pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membina peserta didik untuk menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial. Pendidikan jasmani diharapkan memberikan efek psikologis bagi peserta didik, misalnya adanya perubahan sikap dari negatif menjadi positif, adanya perbaikan dalam hal efisiensi keterampilan hubungan sosial, adanya perkembangan positif dalam hal perasaan sehat dan kesehatan psikologis.

Dalam memahami arti pendidikan jasmani, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*). Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Bermain merupakan sebagai hiburan yang sifatnya fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. (Noortje, 2011). Banyak model yang diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran pendidikan jasmani, salah satunya model TGfU (*Teaching Games for Understanding*). TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dengan memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Mitchell, Oslin dan Griffin, 2006)

Permainan target (*Target Games*) adalah salah satu klasifikasi permainan dalam TGfU yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda dengan bentuk klasifikasi yang lain. Dalam target games, permainan akan ditentukan oleh diri sendiri karena kecermatan, kejelian, dan akurasi tanpa ada gangguan dari pihak lain, dalam hal ini lawan. Permainan ini tidak mengenal kontak tubuh dengan lawan hanya dengan kemampuan diri sendiri yang akan menentukan

hasilnya, semakin akurat, maka hasilnya semakin baik. Dalam perkuliahan permainan target mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan mengajar dengan menggunakan pendekatan teknik dan taktik dengan metode bermain sehingga nilai-nilai karakter yang melekat dalam aktivitas pembelajaran tersebut dapat dikembangkan. Selain itu permainan target mendorong para mahasiswa untuk mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan para mahasiswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya.

Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan berlangsung pada perkuliahan permainan target menunjukkan bahwa terdapat cukup banyak mahasiswa peserta perkuliahan yang mengalami kesulitan dalam menerapkan materi selama perkuliahan, jarang bertanya, kurang kedisiplinan, kurang peduli, kurang tanggung jawab dan kemampuan kerjasama yang rendah. Hal ini disadari dosen bahwa diantara kemungkinan penyebabnya adalah cara mengajar, pemilihan metode, penggunaan media, strategi mengajar, umpan balik, pemberian tugas perkuliahan dan penerapan praktik di lapangan yang perlu diperbaiki. Permasalahan lain adalah keterampilan mahasiswa yang berbeda-beda.

Kenyataan ini mengakibatkan proses belajar mengajar kurang dapat berjalan dengan baik, seperti harus memberikan penjelasan materi yang lebih lama dan berulang-ulang kepada mahasiswa yang keterampilan awalnya kurang, sedangkan mahasiswa yang keterampilan awalnya baik, laju pembelajarannya terhambat. Disamping itu, permasalahan yang lain adalah mahasiswa masih kurang tanggung jawab dan kurang kerjasama dalam mengerjakan tugas untuk mengembangkan dan memodifikasi bentuk permainan yang sifatnya menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang bisa dikembangkan dalam bentuk permainan tersebut, sehingga dalam memberikan praktik pengajaran banyak mahasiswa yang bosan karena tidak ada unsur bermain dan tidak ada kompetisi yang diterapkan, hanya berdasarkan dengan jumlah target atau sasaran saja.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencoba untuk menerapkan *lesson study*. *Lesson study* telah dikembangkan dan diimplementasikan di Jepang yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis *lesson study* pada

mata kuliah permainan target diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang pada gilirannya dapat mengembangkan nilai karakter bagi peserta didiknya. Tujuan penerapan *lesson study* diharapkan dapat memperoleh pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengetahui nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target yang dalam perkuliahannya menerapkan *lesson study*.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian ini adalah *Action research*. *Action research* yang dilakukan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu *planning*, *acting & observing*, dan *reflecting*, namun komponen *Acting* dan *Observing* dijadikan satu. Keempat komponen tersebut membentuk suatu rangkaian spiral yang disebut siklus (Pardjono, 2007). Penelitian ini dilakukan di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) dengan jumlah mahasiswa 38 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, keterlibatan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas mingguan. Alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah: 1) daftar *checklist*, 2) *feedback record*, 3) daftar nilai tugas mingguan.

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2016/2017 di Program Studi PJKR (SI) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Obyek mata kuliah yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah mata kuliah Permainan Target. Tim dosen yang terlibat dalam pelaksanaan *lesson Study* pada perkuliahan Permainan Target berjumlah 3 orang yaitu: 1) Dr. Sigit Nugroho, M.Or, 2) Riky Dwihandaka, M.Or, 3) Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or, dan 4) Heri Yoga Prayadi, M.Or. Pemecahan masalah yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah pengembangan model pembelajaran yang mengacu pada *lesson study* model Lewis (2002).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pedoman observasi mencakup aktivitas mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran setelah memperoleh materi melalui *lesson study* yang mencakup:

- a. Lembar Observasi *lesson study* terdiri dari: 1) Interaksi mahasiswa dengan mahasiswa, 2) Interaksi mahasiswa dengan dosen, 3) Interaksi mahasiswa dengan media, 4) Keaktifan mahasiswa, 5) Mahasiswa diam berpikir dan perhatian, dan 6) pengamatan pembelajaran.

- b. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan teori terdiri dari: 1) keterlibatan bertanya, 2) keterlibatan menjawab pertanyaan, 3) mengikuti perkuliahan, 4) mengerjakan tugas, 5) keaktifan dalam berdiskusi, dan 6) keterlibatan dalam kerjasama dengan anggota kelompok. Sedangkan Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan praktik terdiri dari: 1) mengenal dan memodifikasi alat, 2) menguasai peraturan, 3) teknik permainan, 4) taktik dan strategi, 5) kemampuan individu, dan 6) kemampuan kerja kelompok.
- c. Lembar Observasi Nilai Karakter terdiri dari: 1) kejujuran, 2) Toleransi, 3) Kedisiplinan, 4) Kerjasama, 5) Tanggung jawab, dan 6) Santun

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Proses pengolahan dan analisis data deskriptif mengacu pada pengolahan data Hopkins (1993), antara lain 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Jalannya penelitian meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan, pada tahap ini dilakukan penyediaan bahan-bahan dan alat-alat belajar seperti silabus, RPS, diktat, presensi, bahan belajar berupa media audio visual (CD), laptop, LCD, dan layar.
- b. Tahap pelaksanaan, tahap ini terdiri atas: 1) *planning*, dosen peneliti merencanakan sistem dan strategi pembelajaran yang tepat dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan rencana, 2) *acting*, dosen peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan, 3) *observing*, tahap ini dosen mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran, dan dosen pengamat juga mencatat segala aktivitas mahasiswa maupun dosen peneliti dalam memberikan informasi, dan 4) *reflecting*, pada tahap ini dosen peneliti, dosen pengamat, serta dua orang wakil mahasiswa duduk satu meja untuk membahas sistem pembelajaran yang telah dilakukan dan mencari solusi yang tepat untuk periode berikutnya demi terwujudnya tujuan penelitian.
- c. Tahap akhir, pada tahap ini seluruh data-data yang terkumpul pada setiap siklus ditampilkan secara deskriptif dan dibahas faktor-faktor penghambat pada masing-masing siklus, sehingga diperoleh siklus yang tepat dan berkompeten dalam meningkatkan keterlibatan belajar mahasiswa pada matakuliah permainan target.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil *Lessos Study*

#### 1. Siklus Pertama

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan lesson study menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa belum tampak ada sebagian mahasiswa yang ngobrol sendiri, terjadi interaksi mahasiswa dan dosen akan tetapi kurang optimal dikarenakan mahasiswa baru pertama dikenalkan permainan gateball, semua mahasiswa mendengarkan penjelasan dari dosen, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan, mahasiswa berpikir saat dijelaskan peraturan, peralatan dan perlengkapan gateball, dan ada beberapa mahasiswa yang terlambat hadir tidak melapor ke dosen pengampu.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa antusiasme mahasiswa sangat tinggi terhadap pembelajaran permainan target melalui olahraga permainan yang mereka anggap baru yaitu permainan gateball. ketertarikan mahasiswa sangat tinggi terbukti bahwa dalam pelaksanaan praktik walau dilakukan di bawah terik matahari semua mahasiswa aktif bahkan tidak sabar untuk menunggu giliran praktik. Selain itu dosen pengampu dapat dengan mudah mengevaluasi kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, kekurangan tersebut antara lain interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan interaksi antara mahasiswa dengan dosen yang belum begitu kelihatan, tidak ada umpan balik yang harus ditekankan kepada para mahasiswa.

#### 2. Siklus kedua

Pada siklus kedua hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sudah bagus beberapa mahasiswa berdiskusi bagaimana cara memukul bola agar masuk ketarget, interaksi antar mahasiswa dengan dosen sudah cukup bagus, ditandai dengan pertanyaan beberapa mahasiswa tentang cara memukul bola dan peraturan permainan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sudah bagus dikarenakan semua mahasiswa melakukan percobaan dengan peralatan untuk memukul bola dengan sasaran gawang, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena banyak mahasiswa yang penasaran dengan permainan tersebut, dan mahasiswa memperhatikan penjelasan dari dosen dan beberapa mahasiswa melakukan simulasi pukulan.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa dengan penerapan *lesson study* dosen dapat terbantu dalam mengobservasi dan mengkritisi pembelajarannya, dosen dapat meningkatkan dan memfokuskan pada seluruh aktivitas pembelajaran mahasiswa, selain itu dapat memberikan kesempatan kepada dosen untuk mengkreasikan ide-ide pendidikan dalam praktek pembelajaran yang bermakna.

### 3. Siklus Ketiga

Hasil pada siklus ketiga observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mencoba alat dan perlengkapan permainan *gateball* yang dimodifikasi dan alat yang dimodifikasi sudah cukup baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi, serius dalam mengikuti presentasi kelompok lain, dan mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran dapat memperbaiki praktek pembelajaran di kelas atau pun di lapangan (tempat praktik), meningkatkan kualitas pembelajaran diperguruan tinggi dan perbaikan mutu dosen, menghasilkan pola penerapan pembelajaran pada setiap mata kuliah baik praktik maupun teori yang dapat meningkatkan pencapaian prestasi belajar, dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang akan datang atau yang sinergis sebagai acuan pada mata kuliah lainnya dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga berdampak pada Indeks Prestasi juga akan memperpendek masa studi mahasiswa.

## B. Hasil Kualitas Pembelajaran

### 1. Hasil Kualitas Pembelajaran Pada Perkuliahan Teori

Hasil yang diperoleh pada kualitas pembelajaran pada siklus pertama sampai dengan siklus ketiga dalam perkuliahan teori dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Data Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus pertama, kedua dan ketiga.**

Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori	Jum Mhs	Target yang Di capai		siklus 1		siklus 2		siklus 3		Hasil Penelitian	
		Jum	%	Jum	%	Jum	%	Jum	%	Jum	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39.47	10	27.37	14	35.79	16	41.58	13	34.91
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26.31	8	21.05	9	22.63	11	28.42	9	24.04
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100	38	100	38	100	38	100
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100	38	100	38	100	38	100
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	33	86.32	38	100	38	100	36	95.44
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	36	93.68	38	100	38	100	37	97.89

Kualitas pembelajaran perkuliahan teori pada siklus pertama menunjukkan bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Pada siklus kedua menunjukkan bahwa hasil kualitas pembelajaran dalam penelitian yang belum mencapai target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 14 orang (35,79 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 9 orang (22,63 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok sudah sesuai dengan target dalam penelitian yang ingin dicapai, yaitu sejumlah 38 orang (100 %).

Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan teori yang melebihi dari target terlihat dalam hasil keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 16 orang

(41,58 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 11 orang (28,42 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok juga sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai, yaitu semuanya sejumlah 38 orang (100 %).

## 2. Hasil Kualitas Pembelajaran Pada Perkuliahan Praktik

Hasil yang diperoleh pada kualitas pembelajaran pada siklus pertama sampai dengan siklus ketiga dalam perkuliahan praktik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Data Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus pertama, kedua dan ketiga.**

Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik	Jum Mhs	Target yang Di capai		siklus 1		siklus 2		siklus 3		Hasil Penelitian	
		Jum	%	Jum	%	Jum	%	Jum	%	Jum	%
Kemampuan mengenal perlengkapan permainan	38	38	100	38	100	38	100	38	100	38	100
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	34	88.42	38	100	38	100	37	96.14
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65.78	22	57.37	24	62.11	26	67.89	24	62.46
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78.94	26	68.42	30	78.95	31	82.11	29	76.49
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	34	88.42	38	100	36	93.68	36	94.04
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	31	82.63	35	93.16	38	100	35	91.93

Kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus pertama terlihat bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target hanya terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Pada siklus kedua terlihat bahwa hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik menunjukkan

bahwa yang sudah memenuhi target dan telah mencapai peningkatan yaitu terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, dan kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, yaitu sejumlah 38 orang (100 %) serta kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 30 mahasiswa (78,95 %), sedangkan hasil penelitian yang lain hampir mendekati dengan hasil yang ingin dicapai.

Hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus ketiga juga sudah sesuai dengan target bahkan ada kualitas yang melebihi target yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, kemampuan individu dalam bermain dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan menunjukkan hasil sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan kemampuan dalam teknik permainan sejumlah 26 mahasiswa (67,89 %) dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 31 mahasiswa (82,11 %).

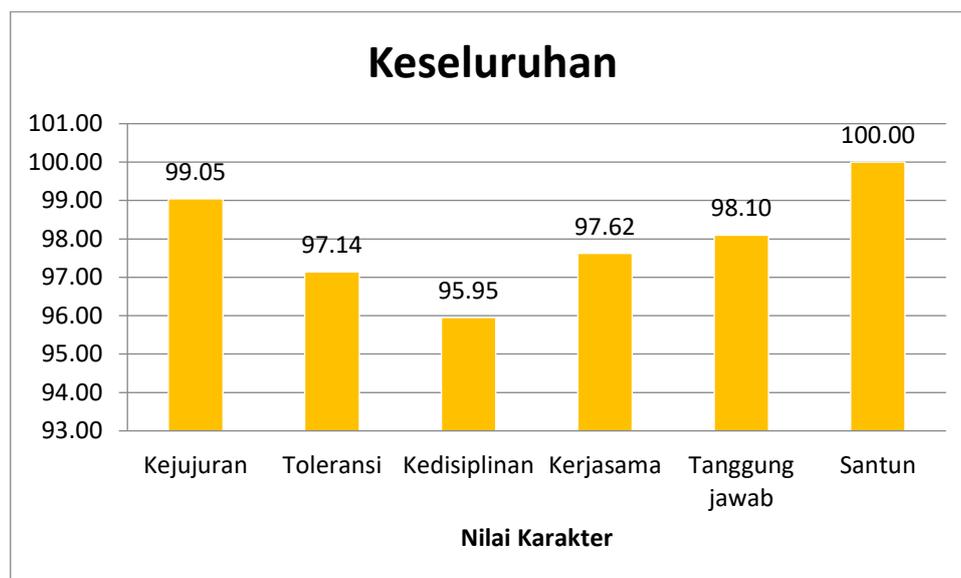
### C. Hasil Nilai Karakter

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran permainan target gateball yang terdiri dari kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab dan santun menunjukkan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan pada setiap siklusnya, terlihat dari hasil perolehan nilai karakter yang didapatkan dari siklus satu sampai siklus tiga. Dari keseluruhan nilai karakter yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Nilai Karakter Keseluruhan**

No	Nilai Karakter	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3		Keseluruhan	
		Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
1	<b>Kejujuran</b>	138	98.57	138	98.57	140	100.00	<b>416</b>	<b>99.05</b>
2	<b>Toleransi</b>	133	95.00	136	97.14	139	99.29	<b>408</b>	<b>97.14</b>
3	<b>Kedisiplinan</b>	132	94.29	135	96.43	136	97.14	<b>403</b>	<b>95.95</b>
4	<b>Kerjasama</b>	133	95.00	137	97.86	140	100.00	<b>410</b>	<b>97.62</b>
5	<b>Tanggung jawab</b>	135	96.43	137	97.86	140	100.00	<b>412</b>	<b>98.10</b>
6	<b>Santun</b>	140	100.00	140	100.00	140	100.00	<b>420</b>	<b>100.00</b>

Hasil keseluruhan dari nilai karakter apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. Diagram Histogram Nilai Karakter Keseluruhan**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya sebesar (100 %), nilai karakter kejujuran hasilnya sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab hasilnya sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama hasilnya sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan hasilnya sebesar (95, 95 %).

#### **D. Pembahasan**

Pada siklus pertama, hasil masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Dari catatan dosen pendamping (observer) yang dapat dievaluasi dalam pembelajaran permainan target diantaranya perlu ditingkatkan interaksi antar mahasiswa dan interaksi dengan dosen, dalam proses pembelajaran waktu yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tidak tepat dengan jadwal perkuliahan, banyak mahasiswa yang hadir terlambat, sehingga waktu yang disediakan tidak sesuai dengan yang direncanakan. Kolaborasi dosen pengampu teori dan praktik terkadang tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kualitas pembelajaran pada perkuliahan teori dalam keaktifan bertanya, menjawab, berdiskusi dan kerjasama dengan kelompok perlu dioptimalkan. Sedangkan pada perkuliahan praktik kemampuan dalam menguasai peraturan, teknik, taktik dan strategi, kemampuan individu dan kelompok perlu ditingkatkan. Nilai karakter dalam lembar observasi teridentifikasi bahwa nilai karakter

santun merupakan nilai karakter paling tinggi dibandingkan dengan nilai-nilai karakter yang lain dan nilai karakter kedisiplinan yang perlu ditingkatkan, sedangkan nilai karakter kejujuran, tanggung jawab, kerjasama dan toleransi merupakan nilai karakter yang hampir sama kreteria penilaiannya.

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan kualitas belajar namun belum sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan observer hal tersebut dikarenakan sudah mulai ada pemahaman tentang permainan target gateball baik secara individu maupun secara kelompok. Berdasarkan hasil observasi oleh dosen pendamping masih diperoleh kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran siklus kedua dalam interaksi antara mahasiswa dan dosen hasilnya hanya cukup, dikarenakan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab dan bertanya hanya dilakukan oleh mahasiswa tertentu saja. Kualitas pembelajaran pada siklus kedua dalam perkuliahan teori sebagian besar hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang akan dicapai, akan tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan target yang akan dicapai antara lain yaitu pada keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab. Sedangkan dalam perkuliahan praktik hasil yang belum mencapai target terlihat pada kemampuan dalam teknik permainan, kemampuan individu dalam bermain, dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan. Dalam siklus kedua ini nilai karakter yang didapatkan hasilnya ada sedikit kesamaan akan tetapi kalau dilihat dari urutan nilai karakter hasil yang didapatkan berbeda dari siklus pertama. Nilai karakter pada siklus kedua secara berurutan hasilnya sebagai berikut santun, jujur, kerjasama, tanggung jawab, toleransi dan disiplin, sehingga pada siklus kedua ini nilai karakter disiplin masih perlu ditingkatkan.

Dari tiga siklus yang telah dilakukan, kualitas pembelajaran mencapai target setelah siklus ketiga dilaksanakan, Pada siklus ketiga, hasilnya sudah sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan dosen pendamping (observer) bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, dan memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman.

Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah teori yaitu keterlibatan

mahasiswa dalam bertanya dan menjawab. Sedangkan kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah praktek yaitu kemampuan dalam teknik permainan dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain. Nilai karakter yang didapatkan pada siklus ketiga hasilnya juga mengalami peningkatan dari segi jumlah dan persentasenya, dari keenam nilai karakter terdapat empat nilai karakter yang hasilnya maksimal yaitu 100 %, untuk nilai karakter toleransi hasilnya juga meningkat yaitu sebesar 99,29 %, sedangkan nilai karakter kedisiplinan hasilnya juga meningkat bila dibandingkan dengan nilai karakter pada siklus kedua, yaitu sebesar 97,14 %. Kalau dilihat dari keseluruhan nilai karakter dari siklus satu sampai siklus tiga dalam pembelajaran permainan target gateball secara berurutan dari yang terbesar hasil persentasenya adalah sebagai berikut nilai karakter santun, nilai karakter kejujuran, nilai karakter tanggung jawab hasilnya, nilai karakter kerjasama, nilai karakter toleransi, dan nilai karakter kedisiplinan. Selain itu bahkan ada masukan dari dosen pendamping bahwa ada beberapa nilai karakter yang muncul tetapi dalam lembar observasi belum tercantum, nilai karakter tersebut antara lain: sportivitas, kepedulian/empati, solidaritas, respek dan tekun.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil refleksi dan pembahasan terhadap penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran lesson study pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti dengan menerapkan pembelajaran lesson study pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti.

Nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target dengan menerapkan lesson study didapatkan bahwa hasil nilai karakter dari beberapa aspek secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya paling besar yaitu 100 %, setelah itu diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan sebesar (95,95 %). Sehingga dengan demikian metode yang diterapkan mampu memenuhi target yang diinginkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya pada matakuliah permainan target dengan memodifikasi berbagai bentuk permainan yang lebih simpel dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk para pengajar matakuliah permainan target agar mengetahui kesulitan, kelebihan, kekurangan dan permasalahan para mahasiswa, untuk itu dalam setiap proses pembelajaran dimonitoring, dan dievaluasi untuk peningkatan proses pembelajaran selanjutnya.
3. Kelemahan dalam penelitian ini terletak dalam ruang kelas yang diampu oleh dosen peneliti, sehingga mahasiswa merasa sungkan untuk menyampaikan hal-hal yang kurang atau merespon negatif dalam proses pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's guide to classroom research*. Second edition. Buchingkam-philadeplia: Open University Press.
- Lewis, Catherine C. (2002). *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Instructional Change*, Philadelphia, PA: Research for Better Schools, Inc.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
- Noortje Anita Kumaat (2011). *Pendidikan Jasmani Berwawasan Etika dan Moral Bangsa*. Wineka Media: Malang
- Pardjono. (2007). *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Materi Prajabatan CPNS Dosen tentang Metodologi Penelitian di Sampaikan tanggal 9 Januari 2007.
- Tamat, Trisnowati., Mirman, Moekarto (2006). *Materi pokok pendidikan jasmani dan kesehatan*. Pusat Penerbitan UT. Jakarta