



Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan dengan Pendekatan TPSR Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Tri Nurharsono*¹, Tandiy Rahayu², Sulaiman³, Mugiyo Hartono⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: trinurharsono@mail.unnes.ac.id, tandiyorahayu@mail.unnes.ac.id, sulaiman@mail.unnes.ac.id, mugiyohartono@mail.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01	The purpose of this study was to produce a product model for learning physical fitness material for elementary school students in grades III with the TPSR approach, in accordance with Basic Competencies (Curriculum 2013). The research design used is Research And Development. This research was conducted in elementary schools in the city of Semarang. The entire population was used as a research sample of 226 students. Data collection techniques using observation. The experimental data were analyzed descriptively analytically. The results showed that the physical education development model of fitness material with the TPSR approach was carried out through the Mini Tonis game. The results of small-scale and large-scale tests for assessing attitudes, knowledge and skills in physical fitness material show that the TPSR approach has an effect on student achievement with a p-value for each assessment aspects of $0.000 < 0.05$. It can be concluded that the development of a physical education learning model for fitness with the TPSR approach through games is effective in improving students' knowledge, attitudes and skills.
Keywords: <i>Learning Model;</i> <i>Physical Education;</i> <i>Physical Fitness;</i> <i>TPSR Approach;</i> <i>Games.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01	Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model produk pembelajaran materi kebugaran jasmani siswa kelas III sekolah dasar dengan pendekatan TPSR, sesuai dengan Kompetensi Dasar (Kurikulum 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar di kota Semarang. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sebanyak 226 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Data eksperimen dianalisis secara deskriptif analitik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pengembangan pendidikan jasmani materi kebugaran dengan pendekatan TPSR dilakukan melalui permainan Mini Tonis. Hasil uji skala kecil dan skala besar untuk penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan pada materi kebugaran jasmani menunjukkan bahwa pendekatan TPSR berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai p untuk setiap aspek penilaian sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani kebugaran dengan pendekatan TPSR melalui permainan efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.
Kata kunci: <i>Model pembelajaran;</i> <i>Pendidikan Jasmani;</i> <i>Kebugaran Jasmani;</i> <i>Pendekatan TPSR;</i> <i>Permainan.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum, aktivitas jasmani digunakan sebagai sarana atau alat untuk mendidik, aktivitas jasmani yang dilakukan adalah aktivitas jasmani yang terpilih yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan, aktivitas jasmani yang disajikan disusun secara sistematis. Selain mengembangkan unsur-unsur gerak tubuh, yakni kekuatan, daya tahan, daya ledak, kelincahan, kecepatan, kelenturan, keseimbangan, dan koordinasi, pendidikan jasmani juga mengembangkan aspek-aspek psikologis lainnya, misalnya kecerdasan, religius, dan sosial (Paiman, 2021).

Pendidikan jasmani memberikan tekanan tidak hanya pada aspek psikomotor dan kognitif semata, akan tetapi menekankan pula pada aspek

afektif dan sosial. Secara realistis memang dapat dimengerti bahwa nilai-nilai pendidikan jasmani yang menyeluruh pada perkembangan siswa tidak dapat lepas dalam koridor tiga domain perilaku dominan yaitu kognitif, psikomotor dan afektif (Suherman, 2018). Hal ini sejalan dengan pandangan Dahrial (2021) bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan, dan pembentukan watak serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Karakteristik anak merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan (integral) dalam proses pendidikan jasmani, karena semua komponen

yang diperlukan dalam pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Fakta lapangan menunjukkan bahwa anak-anak Sekolah Dasar mengalami perkembangan di semua segi, baik dari segi fisik, psikologis maupun sosiologis. Pada bidang keterampilan motorik anak usia Sekolah Dasar telah memasuki pola gerak dasar dan untuk menjadi terampil diperlukan latihan. Mereka juga perlu latihan untuk kematangan sosial dan peningkatan kebugaran jasmani. Bagi anak usia Sekolah Dasar (SD) fungsi kebugaran jasmani sangat penting untuk menyediakan tugas-tugas belajar di sekolah dengan baik. Di samping itu, kebugaran jasmani bagi anak-anak untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik yang baik.

Penelitian tentang kebugaran jasmani siswa yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan hasil yang sangat memprihatinkan. Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa status kebugaran jasmani siswa dari SD sampai dengan SLTA pada saat sekarang ini rendah (Darmawan, 2017; Mubarok, 2021; Sulistiono, 2014). Rendahnya status kebugaran jasmani peserta didik disebabkan oleh kurangnya melakukan aktivitas jasmani, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kemajuan teknologi membuat peserta didik lebih senang melakukan aktivitas dengan menggunakan tenaga dua mesin daripada tenaga manusia. Di sisi lain, pendidikan jasmani sudah kehilangan pesona sehingga siswa kurang bergairah lagi pada waktu mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

Rendahnya status kebugaran jasmani siswa mempunyai dampak yang sangat luas, meliputi hampir dalam segala bidang kehidupan manusia: sosial, ekonomi, politik, dan budaya terkena imbasnya. Siswa yang status kebugaran jasmaninya rendah rentan terhadap berjangkitnya penyakit degeneratif seperti obesitas (Friadi, 2021). Jika bibit penyakit datang menyerang, biaya kesehatan menjadi meningkat, akibatnya hidup menjadi tidak produktif lagi. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengatasi permasalahan rendahnya kebugaran jasmani siswa khususnya di SD kelas bawah adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani. Perbaikan tersebut dapat dimulai dengan menerapkan model pembelajaran dalam permainan.

Model pembelajaran permainan juga dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Seperti yang diungkapkan Mubita (2017) bahwa bentuk lain dari kegiatan

Pendidikan Jasmani yang diperkenalkan adalah dalam bentuk permainan. Permainan adalah kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas, awal dan akhir, aturan dan umpan balik. Sebuah permainan juga menawarkan kemungkinan untuk dapat bermain melawan lawan (Vagheti, Monteiro-Junior, Finco, Reategui, & Silva da Costa Botelho, 2018). Model permainan ini merupakan model pembelajaran yang banyak disukai oleh anak dan remaja. Singkatnya, bermain game bukan hanya kesenangan masa kecil; permainan memainkan peran penting dalam perkembangan awal dan meningkatkan fungsi kognitif dan sosial sepanjang umur (Noda, Shirotuki, & Nakao, 2019). Permainan itu sendiri mengajarkan keterampilan kognitif dan sosial. Misalnya, permainan multipemain mengajarkan perhatian bersama, pengambilan giliran, strategi, dan perilaku sosial yang sesuai dalam menanggapi pemain lain (Rogerson, Gibbs, & Smith, 2018).

Metode permainan dalam aktivitas pendidikan jasmani ini dipadukan dengan pendekatan *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) agar selain sebagai upaya peningkatan kebugaran jasmani siswa, pendekatan ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pengembangan pembelajaran kebugaran pada mata pelajaran penjasorkes telah banyak dilakukan dan perlu kelanjutan pengembangan dengan pendekatan-pendekatan lain, seperti pendekatan TPSR. TPSR merupakan model pedagogis yang dapat meningkatkan motivasi, kebutuhan psikologis dasar, tanggung jawab pribadi dan sosial, iklim sekolah, dan niat untuk aktif secara fisik pada siswa (García-Castejón et al., 2021). TPSR dianggap sebagai pendekatan pedagogis yang memadai untuk mempromosikan pendidikan nilai melalui promosi tanggung jawab, otonomi, dan pengembangan integral peserta didik dalam lingkungan sosialnya (Manzano-Sánchez, Contemarin, Gómez-López, & Valero-Valenzuela, 2020). Implementasinya dalam konteks pendidikan dilakukan secara progresif melalui lima tingkat tanggung jawab yang dikemukakan oleh Hellison (2011): (1) Menghormati hak dan perasaan orang lain, (2) partisipasi dan usaha, (3) otonomi pribadi, (4) membantu orang lain dan kepemimpinan, dan (5) transfer di luar kelas; yang mendefinisikan perilaku dan juga sikap yang meningkatkan kapasitas siswa (Martínez, Courel Ibáñez, Sánchez Ramírez, Valero Valenzuela, & Gómez Mármol, 2020), dan dengan demikian, memperoleh pedoman tanggung jawab individu dan kelompok sejalan dengan nilai-nilai implisit masyarakat (Mosston, 1966).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan oleh Syafei (2021) bahwa penerapan pembelajaran TPSR pada model pendidikan jasmani berpengaruh signifikan terhadap sikap tanggung jawab siswa. TPSR mendorong pengembangan sosial dan juga pribadi dengan mengalihkan fokus olahraga tidak semata-mata untuk memperoleh keterampilan teknis olahraga, tetapi juga menambahkan fokus yang sama pada pengembangan pribadi dan tanggung jawab sosial. Penelitian dari Rusdiyanto, Mulyana, & Mulyana (2018) menunjukkan bahwa TPSR bekerja lebih baik dalam meningkatkan kemampuan atau ketrampilan psikomotorik siswa dibandingkan dengan model konvensional. Belajar bergerak merupakan transformasi dari seseorang yang tidak memiliki keterampilan motorik menjadi seseorang yang memiliki kemampuan gerak yang baik sebagai akibat dari rangsangan yang konstan. Hasil belajar psikomotorik merupakan perluasan dari pembelajaran kognitif (pengetahuan) dan emosional (berbasis perilaku). Oleh karena itu, dalam pembelajaran pencak silat dalam pendidikan jasmani dengan paradigma TPSR, perkembangan afektif harus didahulukan, baru kemudian aspek kognitif dan psikomotorik.

Hasil penelitian dari Umegaki et al. (2017) menunjukkan program TPSR mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dapat mereka manfaatkan di luar kelas pendidikan jasmani. Dengan mendorong siswa untuk menggambarkan peristiwa dari kehidupan sehari-hari mereka yang sebanding dengan kelas pendidikan jasmani, di mana mereka didesak untuk bertindak dengan tepat, model TPSR tampaknya mendukung pengembangan keterampilan sosial. Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan adalah pengembangan pembelajaran fitness akan dirancang sedemikian rupa sehingga aktivitas fisik yang dianggap dapat meningkatkan kebugaran jasmani, serta pengembangan diri dan tanggung jawab siswa, diintegrasikan dengan permainan Mini Tonnis. Jenis permainan yang dimaksud adalah bagian dari permainan Tonnis yang merupakan gabungan antara bulu tangkis dan tenis (Nurharsono, 2006). Tonnis merupakan permainan yang mengutamakan kemampuan dan kecepatan dalam memukul bola karena permainan Tonnis merupakan permainan yang memadukan antara mengejar dan memukul bola dengan pemukul (Supriyatno, 2020). Dengan adanya olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan

yang dapat menjadi pilihan seluruh lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu olahraga sebagai pondasi nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat internasional. (Guntoro & Qonarrullah, 2020). Media permainan Mini Tonnis dengan pendekatan TPSR diharapkan mampu meningkatkan kebugaran jasmani siswa serta mengembangkan pribadi dan daya tanggap siswa.

II. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Penelitian ini mengembangkan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Kebugaran Jasmani bagi Peserta Didik SD Kelas III dengan Pendekatan TPSR. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Prosedur pengembangan model pembelajaran dalam penelitian ini melalui enam tahap utama, yaitu: melakukan analisis kebutuhan, menyusun Sintak Pembelajaran dengan model TPSR, merencanakan dan mendesain produk model pembelajaran, validasi ahli, uji coba lapangan, dan revisi produk.

2. Sumber Data dan Subyek Penelitian

Sumber data penelitian ini berasal dari informasi Guru Penjasorkes di lima SD, yaitu SD Negeri Bendan Ngisor, SD Negeri Petompon 02, SD Negeri Pongangan, SDN Rejosari 01 dan SD Sampangan 02, 3 orang ahli senam, Ahli pendidikan Kebugaran, ahli Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan, dan ahli Penelitian Pengembangan. Sedangkan subyek penelitian ini adalah 226 siswa kelas III SD, dengan rincian 36 siswa untuk uji coba skala kecil, dan 190 siswa untuk uji coba skala besar.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar pedoman observasi TPSR, penilaian pendapat ahli, dan penilaian hasil belajar anak yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4. Teknik Keabsahan Data dan Uji Instrumen

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berarti melihat kembali ataupun membandingkan derajat kepercayaan data

informasi yang diperoleh melalui beberapa subjek penelitian sebagai sumber informasi, sedangkan triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji keabsahan data peneliti melakukan observasi, dibandingkan dengan wawancara, kemudian dibandingkan dengan dokumentasi. Uji instrumen dilakukan dengan cara uji validitas terhadap kuesioner *Assessment Need* siswa dan guru. Dari hasil uji validitas kuesioner *Assessment Need* siswa dan guru menunjukkan butir pernyataan kuesioner dinyatakan valid.

5. Teknik Analisis Data

Data hasil ujicoba dianalisis secara diskriptif analitik, dengan melakukan pencermatan dan telaah mendalam terhadap informasi dan atau umpan balik yang dapat dijaring dari subjek ujicoba. Produk model pembelajaran ini akan dikatakan berhasil dengan baik bilamana dapat digunakan sebagai model pembelajaran di sekolah dan juga mampu menuntaskan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan, Pengembangan Produk, dan Justifikasi Validasi Ahli

Pengembangan model pembelajaran diawali dengan Analisis Kebutuhan, Pengembangan Produk, dan Justifikasi Validasi Ahli. Berikut hasil ringkasan tahapan tersebut dalam tabel 1.

Tabel 1. Data Ringkasan Hasil Penelitian

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
1	Analisis Kebutuhan	
a.	Hasil Observasi pelaksanaan	Budi pekerti dan karakter siswa kelas III perlu terus diberikan dan dibina termasuk dalam PJOK Tatakrama siswa cenderung mulai bergeser. Siswa kelas bawah mudah terbawa kata-kata berkonten dewasa sehingga berkata kasar, tidak sopan dan tidak menghargai orang lain.
b.	Penyebaran angket	Metode Pembelajaran kebugaran sekolah dasar kelas III, belum sesuai dengan pedoman BNSP
c.	Wawancara	Ada perilaku kekerasan pada siswa kelas III. Buku temannya disobek. Pembelajaran kebugaran jarang disisipi materi pendidikan karakter seperti sikap hormat, tanggung jawab, partisipasi, kemandirian dan peduli
d.	Dokumentasi	catatan penilaian guru penjasorkes
2	Pengembangan Produk dan Justifikasi Validasi Ahli	
a.	Dr. Tommy Soenyoto M.Pd.	Baik sekali

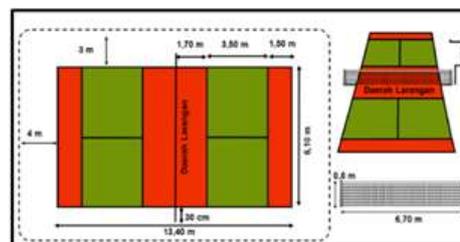
Ahli Kebugaran	
b.	Dr. Rumi M.Pd., Ahli Pembelajaran Penjasorkes
c.	Donny Wirayudha Kusuma S.Pd., M.Pd. Phd. Ahli Pengembangan Metode Pembelajaran

2. Desain Produk Awal Kebugaran

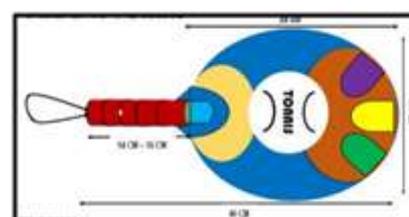
Hasil simpulan analisis kebutuhan dan justifikasi validasi ahli di atas sebagai dasar peneliti membuat sebuah Desain bentuk lapangan dan ukuran yang tepat dan efektif sesuai dengan karakteristik kondisi lingkungan Sekolah Dasar serta sesuai kebutuhan pelajaran kebugaran siswa kelas III. Produk yang dihasilkan dalam model pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani adalah Permainan Mini Tonis.

Permainan Mini Tonnis merupakan bagian dari permainan Tonnis yang merupakan gabungan antara bulu tangkis dan tenis (Nurharsono, 2006) yang menggunakan bola kecil dan pemukul atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua orang pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi panjang yang dibatasi jaring di tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya hingga salah satu pemain memenangkan reli dan permainan dengan mendapatkan skor sesuai aturan yang berlaku. Media permainan Mini Tonnis menggunakan lapangan dengan panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter. Permainan ini menggunakan jaring dengan tinggi 8,5 cm. Alat permainannya adalah *paddle* dan bola.

a) Bentuk, Ukuran Lapangan dan Peralatan



Gambar 1. Lapangan Permainan Mini Tonis



Paddle: Made of wood/multiplex
Thickness : 9-15 mm
Board Length : 22-24 mm
Handle Length : 14-16 mm
Board Width : 20 cm
Weight : 3-4 ounces

Gambar 2. Paddle



Gambar 3. Tennis Mini Ball

Dalam proses pembelajaran kebugaran guru boleh merubah (memodifikasi) menyesuaikan dengan kondisi dan tingkat kesulitan rute permainan serta tingkat kemampuan gerak siswa.

b) Aktivitas Gerakan Mini Tonis

Gerakan yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak kelas III SD dan sesuai dengan tuntutan KD di Kurikulum 2013 yaitu:

Tabel 2. Aktivitas Gerakan Mini Tonis Kebugaran Kelas III

Jenis kombinasi Gerakan	Tujuan Gerakan	Sikap Yang Dibangun
Mini Tonis: Berjalan lurus, berbelok, dan melompat Berlari lurus, berbelok, berlari menyamping dan melompat. Permainan ini dapat divariasikan dengan berbagai gerakan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas III SD.	Untuk membangun kebugaran jasmani siswa dengan memperhatikan uhi kualitas: Kelincahan gerak. Kecepatan gerak. Daya tahan gerak. Kekuatan otot. Kelentukan gerak.	Dalam bermain melibatkan seluruh siswa untuk berperan sesuai tugasnya, baik individu maupun kelompok, sehingga akan menumbuhkan sikap: Tanggung jawab diri dan orang lain. Partisipasi dan pengendalian diri. Hormat pada orang lain. Bekerja sama antar teman tanpa pengawasan. Peduli/membantu/bekorban untuk orang lain.

3. Validasi Ahli

Desain produk tersebut dievaluasi oleh 3 orang ahli dengan kompetensi yang berbeda yaitu 1) Bapak Dr. Tommy Soenyoto M.Pd., sebagai ahli kebugaran, 2) Ibu Dr. Rumini M.Pd., sebagai Ahli pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, 3) Bapak Donny Wirayudha Kusuma S.Pd., M.Pd. Phd. sebagai

Ahli Penelitian Pengembangan Simpulan hasil evaluasi ahli juga menyatakan bahwa desain permainan Kebugaran sangat baik sekali dengan prosentase hasil rata-rata 87,1% (Ahli senam), 86,6% (Ahli Penjas) dan 80% (Ahli Pengembang). Hasil rata-rata penilaian adalah 87,1% kategori "Baik Sekali".

Para ahli sepakat untuk memberikan saran dan revisi pada desain produk permainan sebagai berikut: Secara keseluruhan permainan sudah bagus tetapi perlu dipikirkan alat yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang dimiliki oleh sekolah.

4. Revisi Produk

Berdasarkan evaluasi ahli Ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dinyatakan bahwa desain model permainan Kebugaran kelas 3 ini perlu tambahan kegiatan untuk uji skala kecil. Sintaks Pembelajaran Kebugaran kelas 3 dengan Pendekatan TPSR:

- Pembukaan pembelajaran dengan ucapan salam
- Absen kehadiran siswa
- Menjelaskan pentingnya olah raga untuk menjaga kesehatan, kebugaran tubuh serta melatih jiwa yang sportif
- Menegaskan bahwa dalam olah raga, prestasi terbaik adalah tanggung jawab, disiplin, rasa hormat
- Siswa diberikan nasehat untuk menjaga dan mengamalkan sikap tanggung jawab, hormat, mandiri, berpartisipasi, dan peduli dengan sesama.
- Penjelasan tentang permainan yang akan dimainkan dan aturan main.
- Serve pemain 1a arah silang ke 1b, kalau bola masuk maka pemain 1b mengembalikan ke pemain 1a seterusnya kesempatan pukulan 2x.

5. Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil analisis uji skala kecil disimpulkan metode pengembangan permainan ini mampu untuk meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Nilai rata-rata hasil uji skala kecil disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Penilaian	Pretest	Posttest	t _{hitung}	Probability
Sikap	3,04	3,92	-11,41	0,000
Pengetahuan	73	78	-2,650	0,000
Ketrampilan	2,95	4	-11,8158	0,000

Berdasarkan hasil uji skala kecil di atas, diketahui terjadi adanya peningkatan penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagaimana hasil uji tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa produk pengembangan pembelajaran dengan pendekatan TPSR dapat digunakan untuk meningkatkan karakter pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa kelas III.

6. Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil analisis uji skala besar disimpulkan metode pengembangan permainan ini mampu untuk meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Nilai rata-rata hasil uji skala besar disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Besar

Penilaian	Pretest	Posttest	t _{hitung}	Probability
Sikap	2,991	4,024	-28,9469	0,000
Pengetahuan	70,421	79,816	-10,2433	0,000
Ketrampilan	2,987	3,996	-29,2212	0,000

Berdasarkan hasil uji skala kecil di atas, diketahui terjadi adanya peningkatan penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagaimana hasil uji tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa produk pengembangan pembelajaran dengan pendekatan TPSR layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam ranah pengetahuan, sikap dan juga keterampilan siswa kelas III.

7. Pembahasan

Hasil uji skala kecil dan skala besar untuk penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan pada materi kebugaran jasmani, semua menunjukkan berpengaruh dan berarti. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TPSR dalam Pembelajaran kebugaran mampu merubah karakter sekaligus pengetahuan dan keterampilan siswa, benar-benar terjadi. Hal ini sejalan atau memperkuat hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Dupri (2019) yang menyatakan bahwa model Teaching Personal Social Responsibility (TPSR) lebih baik dibandingkan dengan model cooperative learning dalam mengembangkan sikap toleransi siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini ditegaskan oleh Supriyatni (2019) bahwa pembelajaran penjasorkes melalui penerapan model TPSR atau istilah lainnya adalah Hellison memberikan pengaruh terhadap sikap bertanggung jawab siswa di SMK TIK Yadika Cicalengka. Besar pengaruh pembelajaran penjasorkes melalui penerapan model

Hellison terhadap sikap bertanggung jawab siswa di SMK TIK Yadika Cicalengka adalah dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Hasil dari penelitian Setiawan, Jumareng, Aryani, & Kastrena (2021) menunjukkan intervensi model pembelajaran TPSR memiliki potensi untuk meningkatkan sikap tanggung jawab atau pun karakter siswa. Melalui TPSR mahasiswa laki-laki yang tadinya memiliki karakter tidak peduli kepada temanya, tidak mempunyai sikap respek kepada pengajar maupun temannya, tidak memiliki *moral knowing* dan *moral action* secara bertahap mengalami perubahan secara nyata, seperti mahasiswa laki-laki memiliki sikap respek yang ditunjukkan dengan perilaku mau mengakui kekalahan, mau membantu temannya ketika belajar, mau mendengarkan penjelasan dosen, tidak becanda saat belajar.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Yuwono, Rahayu, Sulaiman, & Rustiadi, (2020) yang menyatakan bahwa data uji kelayakan, TPSR mampu merangsang karakter siswa menjadi lebih baik. TPSR terbukti menghasilkan peningkatan persentase karakter menjadi lebih baik, meskipun tidak tetap, tetapi berpengaruh dalam mengubah sikap siswa. Hasil penelitian dari Juliantine & Ramadhani (2018) menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TPSR terhadap tanggung jawab dan perilaku sosial siswa. Terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest pada model TPSR baik terhadap tanggung jawab (p value = 0,00) maupun perilaku sosial (p value = 0,00). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TPSR sangat penting dalam meningkatkan sikap tanggung jawab dan perilaku sosial siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Rusdiyanto, Mulyana, & Mulyana (2018) yang menyatakan TPSR memberikan dampak pengetahuan atau kognitif karena dalam pembelajaran pencak silat diperlukan keterampilan kognitif terutama dalam memecahkan masalah sebagai salah satu unsur dalam pencak silat dan dalam taktik pembelajaran yang dapat mempengaruhi aspek kognitif siswa. Pencak silat membutuhkan siswa untuk melakukan banyak keterampilan gerak. Ada beberapa keterampilan gerak yang harus dipelajari dan memerlukan keterampilan berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan keterampilan kognitif dalam pembelajaran pencak

silat. Ketika menghadapi masalah dalam pembelajaran pencak silat, hanya akan diselesaikan dengan mengikuti proses kognitif. Dalam pencak silat siswa akan terbiasa dengan pola-pola gerakan yang harus dipahami dan juga dikuasai sehingga dapat melakukan gerakan-gerakan silat yang efektif, efisien, dan produktif.

Penelitian dari Rusdiyanto, Mulyana, & Mulyana (2018) menunjukkan TPSR bekerja lebih baik dalam meningkatkan keterampilan atau psikomotorik siswa dibandingkan dengan model konvensional. Belajar bergerak merupakan perubahan dari peserta didik yang tidak dapat melakukan apa-apa menjadi seseorang yang memiliki keterampilan gerak yang baik yang disebabkan oleh rangsangan yang diberikan secara terus menerus. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari belajar kognitif (pemahaman) dan afektif (ditunjukkan dalam perilaku). Oleh karena itu, pengembangan afektif harus diutamakan diikuti oleh aspek kognitif dan psikomotorik ketika melatih pencak silat dalam pembelajaran penjasorkes melalui model TPSR.

Hasil penelitian dari Umegaki et al. (2017) menunjukkan model TPSR mempromosikan perolehan keterampilan sosial yang dapat digunakan siswa di luar kelas pendidikan jasmani. Model TPSR muncul untuk dapat mempromosikan perolehan keterampilan sosial dengan mendorong siswa untuk membayangkan adegan dalam kehidupan sehari-hari mereka yang mirip dengan skenario di kelas pendidikan jasmani, di mana mereka didorong untuk berperilaku bertanggung jawab. Hasil penelitian ini juga mendukung Adi, Soenyoto, & Sulaiman, (2018) yang menyatakan ada tujuh aspek proses belajar mengajar yang efektif, yaitu interaksi guru dan siswa yang berpusat pada siswa, situasi demokrasi, variasi model pengajaran, materi yang bermanfaat dan diterima, lingkungan yang kondusif dan fasilitasi yang baik. Melalui teori ini, diketahui bahwa proses belajar mengajar yang ideal menunjukkan hubungan antara mengajar dan berkembang.

Peran penerapan TPSR dalam pembelajaran kebugaran mampu merubah karakter sekaligus pengetahuan dan ketrampilan siswa. Perubahan ini disebabkan adanya relevansi antara permainan yang digunakan sebagai media dan Kebugaran sebagai materi pokok terdapat unsur kegembiraan. Permainan

merupakan bagian dari cara anak kelas bawah dalam mencari kesenangan, sementara Kebugaran merupakan aktivitas yang dapat dilakukan dengan bercanda. Kesenangan dalam permainan maupun aktivitas kebugaran memudahkan guru dalam pemberian pesan norma sehingga tumbuh rasa tanggung jawab diri dan orang lain, partisipasi dan pengendalian diri, hormat pada orang lain, bekerja sama antar teman tanpa pengawasan, dan peduli/ membantu/ berkorban untuk orang lain. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Escartí, Llopis-Goig, & Wright (2018) dan Santos, Miguel, Wright, Sá, & Saraiva (2020) bahwa TPSR dapat memberikan kerangka kerja yang efektif untuk mempromosikan tanggung jawab di seluruh kurikulum sekolah.

Peran penerapan TPSR dalam Pembelajaran kebugaran mampu merubah karakter sekaligus pengetahuan dan ketrampilan siswa sejalan dengan temuan penelitian dari Caballero-Blanco, Delgado-Noguera, & Escartí-Carbonell (2013) bahwa model TPSR telah berkontribusi pada perkembangan positif anak-anak dan remaja (peningkatan perilaku tanggung jawab, keterampilan sosial, lingkungan kelas, dll.).

Permainan Mini Tonis dengan pendekatan TPSR selain berfungsi bagi kemajuan jiwa juga berpengaruh terhadap timbulnya ketajaman fikiran, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan. Pengaruh-pengaruh yang terdapat pada permainan-permainan anak, misalnya: tambahan keinsyafan akan kekuatan lahir batin daripada diri sendiri dan kebiasaan setiap waktu menyesuaikan diri dengan tiap-tiap keadaan baru, lebih tegas mengoreksi segala kesalahan atau kekurangan pada diri sendiri. Dengan perkataan lain anak-anak berlatih menguasai diri sendiri, serta pula menginsyafi kekuatan orang lain dan juga melakukan siasat atau sikap yang tepat serta bijaksana, yakni siasat yang praktis-ideal. Permainan anak-anak sungguh bermanfaat sekali untuk mendidik perasaan diri dan sosial, disiplin, ketertiban, membiasakan bersikap awas dan waspada, serta siap sedia menghadapi segala keadaan dan peristiwa. Permainan anak-anak membiasakan berfikir riil serta menghilangkan rasa kesegaran atau gampang putus asa. Permainan anak-anak mendidik anak-anak untuk tetap terus sanggup berjuang sampai tercapai tujuan.

Pendidikan yang terdapat dalam permainan anak-anak itu diterima oleh anak-anak

tidak dengan paksaan atau perintah akan tetapi karena kemauan serta kesenangan anak-anak sendiri untuk menerima dan mengalami segala pengaruh yang sangat paedagogis itu. Ini berarti bahwa permainan anak-anak itu amat penting juga untuk mempertebal rasa kemerdekaan. Jika seorang anak diajak bermain oleh temannya, tentunya ia merasa senang karena telah berkesempatan untuk mengikuti permainan tersebut. Dalam bermain, anak-anak tentunya merasakan suatu kesenangan. Seperti telah disebutkan di atas, bahwa syarat permainan anak salah satunya adalah harus menyenangkan. Dan rasa senang yang ada pada anak ini mewujudkan suatu fase kesempatan baik untuk menuju kemajuan.

Seseorang yang berkesempatan untuk mengikuti suatu permainan, tentu merasa bebas dari segala tekanan, sehingga rasa keriaan dan keceriaan yang ia miliki. Dalam suasana tersebut, biasanya anak mudah sekali menerima hal-hal baru yang mereka inginkan. Maka kesempatan baik ini harus diisi dengan suatu permainan yang cukup terarah dan mengandung unsur pendidikan yang bersifat luhur. Unsur pendidikan ini tentunya akan mudah masuk dalam pribadi anak.

Bermain bersama-sama dengan teman sebaya merupakan sebuah keberuntungan bagi seorang anak. Sebab tak jarang anak yang tidak memiliki kesempatan untuk bermain bersama teman-teman mereka. Kesempatan bertemu adalah menguntungkan sekali, karena dengan berteman, anak dapat mengenal pribadi orang lain, sehingga cukup berharga dalam masa depannya nanti bila hidup bermasyarakat dengan tiap-tiap individu yang berbeda.

Dalam bermain, seluruh anggota memiliki kedudukan yang sama, baik ia anak orang kaya, anak pejabat tinggi, ataupun anak pekerja buruh, semuanya sama. Status sosial sama sekali tidak berpengaruh dalam permainan, karena kedudukan mereka dalam permainan adalah sama, yaitu sebagai peserta permainan. Dalam permainan selalu ada peraturan. Peraturan permainan ini selalu berdasarkan pada peraturan umum yang ada, yang selalu disepakati oleh para peserta sebelum permmainannya dimulai. Dengan demikian, setiap peserta merasa ikut menentukan permainan itu. Maka sudah sepantasnya mereka juga ikut bertanggung jawab untuk mematuhi peraturan dalam permainan

tersebut karena mereka sendiri yang menyepakatinya. Dalam bermain anak-anak telah diperkenalkan dengan berbagai peraturan yang mengharuskan mereka untuk dapat mematuhi agar permainan dapat berjalan dengan tertib dan lancar.

Apabila di antara mereka ada yang tidak mematuhi, pasti akan diperolok oleh teman-temannya, sehingga akhirnya timbul rasa malu apabila tidak dapat mematuhi peraturan yang telah mereka buat. Dengan demikian, dalam bermain anak-anak juga memperoleh unsur pendidikan, yaitu malu apabila tidak dapat mematuhi peraturan. Seperti diketahui, kebanyakan sifat anak yang sering ditemui adalah cengeng atau mudah menangis. Melalui Permainan Mini Tonis dengan pendekatan TPSR, anak-anak dapat dilatih untuk tidak cengeng. Dalam permainan yang mengharuskan anak-anak untuk berlari, berkejar-kejaran dan sebagainya, memungkinkan anak untuk terjatuh. Apabila hal tersebut terjadi saat bermain, dan ketika banyak teman lainnya yang juga bermain, maka si anak tidak memungkinkan untuk menangis, karena ia akan merasa malu apabila nanti diolok-olok atau ditertawakan juga oleh teman-teman sepermainannya.

Penelitian dari Carreres-Ponsoda et al. (2021) menunjukkan bahwa TPSR tidak hanya meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial tetapi juga perilaku pro-sosial. Penelitian dari Escarti et al. (2011) menekankan bahwa pendekatan TPSR membantu guru untuk menyusun kelas dan mendorong pembelajaran perilaku siswa yang bertanggung jawab. Perbaikan yang signifikan dalam pengaturan diri dan efikasi diri juga diamati pada peserta kelompok intervensi. Model TPSR adalah model untuk mengubah gaya hidup yang kurang bertanggung jawab menjadi gaya hidup yang lebih bertanggung jawab, misalnya dengan melakukan model TPSR siswa lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Patah, Ihsan, Ma'mun, & Mulyana, 2020). TPSR cocok untuk guru dan dapat digunakan dengan semua siswa dalam kurikulum. Program ini dapat digunakan untuk guru atau kursus apa pun, terlepas dari faktor-faktor ini, dan tidak memiliki materi atau target audiens yang lebih sesuai daripada aplikasi lain. Dianggap tepat untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan tanpa merusak konten, menunjukkan lebih banyak kesederhanaan untuk

mengajarkan konten baru dan memotivasi guru (Manzano-Sánchez et al., 2020).

Berdasarkan proses dan juga hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, model ini memberikan keyakinan teoritis dan empiris untuk diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa di sekolah. Model pembelajaran dengan pendekatan TPSR melalui permainan Mini Tennis dapat dijadikan sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan dengan pendekatan TPSR dilakukan dengan menghasilkan produk permainan Mini Tonis. Pada hasil uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar menunjukkan adanya peningkatan kebugaran yang efektif pada siswa kelas III dalam ranah pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran. Guru hendaknya selalu memiliki kepekaan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui kekurangan ataupun kelemahan untuk kemudian melakukan pengembangan model pembelajaran. Siswa hendaknya menjadikan proses pembelajaran sebagai kegiatan yang menarik, sehingga dalam proses pembelajaran ada semangat yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sekolah hendaknya memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran, dan juga bila memungkinkan memberikan apresiasi kepada guru ataupun siswa yang berkontribusi dalam setiap pengembangan model pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi S, Soenyoto, T., & Sulaiman. (2018). The Implementation of Media in Teaching and Learning of Physical, Sport, and Health Education Subject. *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*.
- Caballero-Blanco, P., Delgado-Noguera, M. Á., & Escartí-Carbonell, A. (2013). Analysis of Teaching Personal and Social Responsibility model-based Programmes Applied in USA and Spain. *Journal of Human Sport and Exercise*, 8(2), 427-441.
- Carreres-Ponsoda, F., Escartí, A., Jimenez-Olmedo, J. M., & Cortell-Tormo, J. M. (2021). Effects of a Teaching Personal and Social Responsibility Model Intervention in Competitive Youth Sport. *Frontiers in Psychology*, 12(624018), 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.624018>
- Dahrial. (2021). Physical Fitness Level of Health & Recreation Physical Education Study Program Students for the 2021/2022 Academic Year in the New Normal Covid 19 Period. *Jurnal Olahraga Indragiri (JOI)*, 8(2), 324-333.
- Darmawan, I. (2017). Efforts to Improve Students' Physical Fitness Through Physical Education. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(2), 143-154. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v7i2.1700>
- Dupri, D. (2019). Differences between Teaching Personal Social Responsibility (TPSR) Model and Cooperative Learning Model in Improving Students Tolerance and Responsibility. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 92-97. <https://doi.org/10.17509/jpio.v4i1.10576>
- Escartí, A., Gutierrez, M., & Pascual, C. (2011). Psychometric properties of the Spanish version of the personal and social responsibility questionnaire in physical education contexts. *Revista de Psicología Del Deporte*, 20(1), 119-130.
- Escartí, A., Llopis-Goig, R., & Wright, P. M. (2018). Assessing the implementation fidelity of a school-based teaching personal and social responsibility program in physical education and other subject areas. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(1), 12-23. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2016-0200>
- Friadi, D. (2021). Level of Physical Fitness in Junior High School Students. *Prosiding Seminar Nasional S2 POR: Sukses Menulis Tugas Akhir Di Era New Normal*, 81-92. Malang: Universitas Negeri Malang.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., &

- Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a Hybrid Educational Program between the Model of Personal and Social Responsibility (TPSR) and the Teaching Games for Understanding (TGfU) in Physical Education and Its Effects on Health: An Approach Based on Mixed Methods. *Children*, 8(573), 1–22. <https://doi.org/10.3390/children8070573>
- Hellison, D. R. (2011). *Teaching Personal and Social Responsibility Through Physical Activity* (3rd ed.). United States of America: Human Kinetics.
- Juliantine, T., & Ramadhani, U. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teaching Personal and Social Responsibility Terhadap Tanggungjawab dan Perilaku Sosial Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Sositologi*, 17(3), 350–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.3.2>
- Manzano-Sánchez, D., Conte-Marín, L., Gómez-López, M., & Valero-Valenzuela, A. (2020). Applying the Personal and Social Responsibility Model as a School-Wide Project in All Participants: Teachers' Views. *Frontiers in Psychology*, 11(579), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00579>
- Martínez, B., Courel Ibáñez, J., Sánchez Ramírez, C., Valero Valenzuela, A., & Gómez Mármol, A. (2020). Personal and Social Responsibility Model through sports: a bibliographic review. *RETOS-Neuvas Tendencias En Educacion Fisica, Deporte y Recreacion*, (37), 755–762. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.67890>
- Mosston, M. (1966). *Teaching physical education: From command to discovery*. Columbus, OH, USA: MacMillan Publishing Company.
- Mubarok, R. S. (2021). Physical Fitness of High School Students. *Prosiding Seminar Nasional S2 POR: Sukses Menulis Tugas Akhir Di Era New Normal*, 145–168. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mubita, A. (2017). A History of Physical Education in Zambia. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 76(1), 47–54. <https://doi.org/doi:10.1515/pcssr-2017-0029>
- Noda, S., Shirotzuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Paiman. (2021). *Physical Education, Sport, and Health Class 7 Middle School/MTs*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Patah, I. A., Ihsan, J. N., Ma'mun, A., & Mulyana. (2020). The Effectiveness of Teaching Personal and Social Responsibility Teaching Model in Improving Responsibilities. *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)*, 38–41. Paris: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.011>
- Rogerson, M. J., Gibbs, M. R., & Smith, W. (2018). Cooperating to Compete: The Mutuality of Cooperation and Competition in Boardgame Play. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–13. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173767>
- Rusdiyanto, R. M., Mulyana, R. B., & Mulyana, M. (2018). Impact of Teaching Personal and Social Responsibility Models on Cognitive, Affective and Psychomotor Aspects. *Proceedings of the 2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education (ICSSHPE 2017)*, 2, 162–165. <https://doi.org/10.5220/0007068006810684>
- Santos, F., Miguel, J., Wright, P. M., Sá, C., & Saraiva, L. (2020). Exploring the impact of a TPSR program on transference of responsibility goals within a preschool setting: An action research study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(24), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph17249449>
- Setiawan, E., Jumareng, H., Aryani, M., & Kastrena, E. (2021). Teaching Personal Social Responsibility Versus Conventional as an

- Effort to Create Good Characteristics for Male and Female Students at University Level. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 104–114. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4424224>
- Suherman, A. (2018). *Physical Education Curriculum*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sulistiono, A. A. (2014). Physical Fitness of Primary and Secondary Education Students in West Java. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(2), 223–233. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.140>
- Supriyatni, D. (2019). Meningkatkan Sikap Bertanggung Jawab Melalui Penerapan Model Hellison dalam Pembelajaran Penjas. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v1i1.8>
- Syafei, P. M. (2021). Strategy for Developing Students' Responsible Attitudes in the Fourth Industrial Revolution (4.0) in Physical Education Learning. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(2), 101–108.
- Umegaki, A., Otomo, S., Minamishima, E., Ueta, K., Fukada, N., Yoshii, T., & Miyao, N. (2017). Study of the Transfer and Maintenance of the Effects of the TPSR Model in Junior High School Physical Education Classes*. *International Journal of Sport and Health Science*, 15, 23–35. <https://doi.org/10.5432/ijshs.201709>
- Vaghetti, C. A. O., Monteiro-Junior, R. S., Finco, M. D., Reategui, E., & Silva da Costa Botelho, S. (2018). Exergames Experience in Physical Education: A Review. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 78(1), 23–32. <https://doi.org/doi:10.2478/pccsr-2018-0010>
- Yuwono, C., Rahayu, T., Sulaiman, S., & Rustiadi, T. (2020). *Physical Education Learning Model for Floor Gymnastics and Rhythmic Activities for Lower Grade Class Primary School Students with Teaching Personal Social Responsibility (TPSR)*. <https://doi.org/10.4108/eai.29-6-2019.2290393>