

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN BERKARAKTER TERHADAP PARTISIPASI AKTIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Pada Siswa Kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan)**

Nugroho Heri Susanto

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, nugrohoheris@gmail.com

Dra. Sasminta Christina Yuli Hartati, M.Pd.

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Secara umum, tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yaitu untuk membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, serta menumbuhkan rasa sportivitas. Untuk membentuk karakter anak dengan baik, maka diupayakan mulai sejak dini karena karakter anak akan terbawa hingga dia dewasa kelak. Pada pembelajaran PJOK terdapat banyak permainan yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif agar tujuan pembelajaran PJOK bisa terwujud. Oleh karena itu dibutuhkan permainan berkarakter yang menyenangkan agar anak senang dan aktif dalam melakukannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1. Mengetahui pengaruh permainan berkarakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. dan 2. Mengetahui besarnya pengaruh permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mojorejo III dan jumlah sampel sebanyak 27 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen APF.

Hasil analisa uji *wilcoxon* didapatkan nilai z -hitung $-3,581 > z$ -tabel $-1,96$ serta *prosentase* peningkatan sebesar 64,6%. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan berkarakter. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan permainan berkarakter memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa kelas V SDN Mojorejo III Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Kata Kunci: Permainan Berkarakter, Partisipasi Aktif Siswa.

Abstract

In general, the learning objectives of physical education, sports, and health is to shape the character of the child to be physical and spiritual health, and fostering a sense of sportsmanship. To shape the well character, then attempted start early because the child's character will carry over until he or she grows up. In PJOK teaching, there are many games that requires students to participate actively so that the learning objectives of PJOK can be realized. Therefore it needs a character games that is fun for children and active in doing so.

The purpose of this study is 1. To determine the effect of character games to the active participation of students in physical education, sports and health. The target of this research is the students of class V SDN Mojorejo III and 2. knowing much the influence of character games to the active participation of students in physical education, sports and health. The target of this research is the students of class V SDN Mojorejo III and there are 27 students as sample. The method that used in this analysis are quantitative statistical methods. And the process of data collection is done using instruments APF.

Results analysis of the *wilcoxon* values obtained z -count $-3,581 > z$ -table $-1,96$ and a percentage increase of 64,6%. In other words, that there are significant differences at active participation of students before and after the application of the character games. It can be argued that the application of the character games has a significant influence on the active participation of students of class V SDN Mojorejo III District of Modo Lamongan in physical education, sports, and health.

Keywords: Game Character, Active Participation of Students

PENDAHULUAN

Secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Hal demikian diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan di setiap satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum satuan pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA dengan fokus pelaksanaan pembelajaran melalui gerak. Menurut Hartono dkk, (2013: 2) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan dan menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Bapak Sutoyo S.Pd., selaku guru PJOK dan beberapa siswa pada tanggal 20-21 Maret 2015 di SDN Mojorejo III, peneliti melihat kurangnya keaktifan gerak, siswa cenderung hanya melakukan aktifitas yang disukai, tidak menguku instruksi gerak yang diberikan oleh guru dalam hal permainan ataupun olahraga dalam proses pembelajaran PJOK, salah satu alasan yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PJOK tersebut adalah minimnya penerapan model proses pembelajaran atau cara yang digunakan pada saat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan serta berkarakter sehingga kegiatan belajar mengajar yang ada pada sekolah tersebut menjadi monoton dan membosankan khususnya bagi para siswa.

Di dalam proses pembelajaran PJOK diperlukan adanya interaksi sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta mengandung unsur-unsur karakter. Hal ini tidak terlepas dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi, apakah itu faktor dari luar

ataupun dari dalam. Salah satunya adalah penerapan bentuk pembelajaran yang menyenangkan, yang mengandung nilai-nilai karakter dari setiap siswa. Penerapan atau pemberian permainan berkarakter adalah suatu kegiatan aktivitas gerak yang dilakukan secara sadar dalam bentuk permainan yang menyenangkan dimana dalam setiap proses pelaksanaannya dilakukan dengan menerapkan nilai karakter yang positif yaitu jujur, percaya diri, tanggung jawab, kerjasama, semangat, pantang menyerah dan saling menghargai, namun penulis melihat keadaan yang dirasa kurang inovatif serta menyenangkan pada proses pembelajaran yang ada pada SDN Mojorejo III yang mengakibatkan kurang aktifnya gerak siswa.

Karakteristik permainan adalah karakteristik atau nilai-nilai norma yang ada pada diri setiap individu manusia yang akan muncul dan terlihat pada setiap individu ketika melakukan sesuatu hal. Misalnya nilai-nilai karakteristik yang terdapat pada salah satu permainan yang digunakan yaitu permainan benteng-bentengan adalah jujur, percaya diri, tanggung jawab, kerjasama, semangat dan pantang menyerah.

Dari uraian penjelasan latar belakang di atas, hal tersebut jelas berhubungan langsung dengan tingkat keaktifan para siswa yang timbul pada saat proses kegiatan pembelajaran PJOK berlangsung. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan Berkarakter Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Mojorejo III, Kecamatan Modo. Kabupaten Lamongan"

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 109). Desain penelitian yang akan digunakan adalah desain eksperimen, penelitian akan diarahkan untuk membandingkan hasil distribusi data, yaitu data *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok sampel saja.

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Maka populasi dalam penelitian ini adalah 1 Kelas V SDN Mojorejo III yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan cara *purposive sampling* yaitu sebuah teknik pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya

sudah diketahui lebih dulu berdasarkan ciri atau sifat populasi (Maksum, 2012: 60).

Salah satu cara mengetahui kualitas hasil penelitian dapat dilihat dari instrumen penelitian yang nantinya akan digunakan dalam mengukur nilai-nilai variabel yang akan diteliti. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF).

Selain instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF), instrumen pendukung yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa video dan foto dari kegiatan-kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dokumentasi ini akan berguna sebagai bahan untuk mengetahui validasi dari hasil observasi yang akan dilakukan. Selain itu, hasil dokumentasi foto dan video yang telah didapat juga bisa digunakan sebagai bahan untuk melakukan penilaian peneliti terhadap guru-guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap proses kegiatan pembelajaran PJOK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Deskripsi data yang akan disajikan berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari analisa video partisipasi aktif siswa terhadap pembelajaran PJOK lewat permainan berkarakter pada siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan dengan jumlah sebanyak 35 siswa.

Dalam penghitungan analisis data ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis yaitu perhitungan statistik manual dan program IBM *Statistical Package For the Social Sciences (SPSS) for Windows* release 21.0.

Tabel 1 Hasil Perhitungan ATA dan SDE

istribusi data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	selisih
ATA	42%	86%	44%
SDE	90%	59%	-31%
Jumlah Siswa	30	32	2

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, *standar deviasi*, *varians*, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat partisipasi siswa yang diukur dalam bentuk persen (%). Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil analisis video partisipasi aktif sesudah penerapan pembelajaran seperti biasanya (*pre-test*) dan sesudah penerapan permainan berkarakter (*post-test*), apakah ada pengaruh permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran

PJOK.

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS *for windows release 21.0*. selanjutnya hasil perhitungan statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	4,52	7,44	2,92
Standar Deviasi			2,62
Varian			9,54
Nilai Minimum	4	1	-3
Nilai Maksimum	5	12	7
Peningkatan	64,6 %		

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikannya perlakuan penerapan permainan berkarakter (*post-test*) pada siswa kelas V SDN Mojorejo III Kec. Modo, Kab. Lamongan yaitu didapat dengan jumlah skor rata-rata yaitu sebesar 2,92 dengan standar deviasi 2,62, varian sebesar 9,54 dengan nilai minimum yaitu 1 dan nilai maksimumnya adalah 12.

Dari hasil tabel 2 tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan penerapan permainan berkarakter. Penerapan permainan berkarakter yang diberikan kepada siswa kelas V SDN Mojorejo III Kec. Modo, Kab. Lamongan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK, yaitu sebesar 64,6%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan berkarakter terlihat dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak menggunakan perhitungan IBM SPSS *for windows release 21.0*

Tabel 3 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	27	27
Mean	4,52	7,44
P-Value	0,346	0,209
Normalitas	Tidak Normal	Tidak Normal

Berdasarkan hasil analisis tabel 2 di atas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan berkarakter (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 4,52 dengan standar deviasi 0,51, varian sebesar 0,26 dengan nilai minimum yaitu 4 dan nilai maksimumnya adalah 5.

Dari tabel 3 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari partisipasi aktif siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti bahwa data tidak memenuhi asumsi normal.

Sehingga data penelitian harus di uji menggunakan rumus *wilcoxon* agar data tetap bisa digunakan

Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis Z_{hitung} . Nilai yang digunakan dalam perhitungan analisis *wilcoxon* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4 Analisis Wilcoxon

	<i>Pre-test dan Post-test</i>
N	27
Z_{hitung}	-3,581
Z_{tabel}	-1,96
Sig.	,000

Berdasarkan hasil perhitungan Z_{hitung} sebesar -3,581 dan Z_{tabel} sebesar -1,96. Dari tabel signifikansi partisipasi aktif siswa = ,000 dengan α adalah 0,05. Maka data tersebut diartikan bahwa nilai $Z_{hitung} -3,581 > Z_{tabel} -1,96$. H_a diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan antara partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah pemberian *treatment* pada siswa kelas V SDN Mojorejo III. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian tentang penerapan permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa kelas V SDN Mojorejo III Kec. Modo, Kab. Lamongan. PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan melalui

aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis serta meningkatkan tingkat kebugaran jasmani kepada para siswa.

Pengaruh secara sederhana dapat diketahui melalui selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada subjek penelitian, hal ini menunjukkan adanya perubahan partisipasi aktif siswa dari sebelum hingga sesudah perlakuan. Untuk mengetahui pengaruh perbedaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada sampel penelitian maka digunakan uji *wilcoxon* dengan menggunakan rumus nilai hitung *Wilcoxon*.

Selama proses penelitian dimulai pada hari pertama sebelum diberikan penerapan permainan berkarakter ada banyak siswa yang enggan untuk melakukan aktivitas-aktivitas olahraga dan tidak mau melaksanakan perintah gerak yang diberikan oleh guru, salah satu sebab terjadinya hal tersebut adalah kurang menariknya proses pembelajaran yang diberikan sehingga materi yang diajarkan cenderung monoton dan membosankan hal ini berpengaruh terhadap tingkat partisipasi aktif siswa dalam PJOK yang cenderung rendah.

Pada saat pemberian permainan berkarakter yang dilakukan setelah *pre-test* yaitu di hari kedua ketika subjek diberikan permainan menjala ikan dan *go back to door* terlihat sekali bahwa siswa lebih antusias, senang, dan gembira dalam mengikuti proses pembelajaran dan perintah guru PJOK karena mungkin bagi mereka permainan berkarakter ini merupakan hal yang baru dan terlihat lebih menarik, Antusiasme mereka terhadap pembelajaran PJOK menjadi cukup tinggi ketika guru PJOK mulai menjelaskan tentang permainan berkarakter pada waktu pemberian perlakuan (*treatment*). Meskipun pada saat diberikan perlakuan (*treatment*), masih terlihat hanya beberapa siswa saja yang bisa melakukan dan paham akan peraturan permainannya, siswa yang lainnya masih asal melakukan. Hal ini terjadi mungkin karena bagi mereka ini merupakan hal yang baru.

Setelah peneliti mendapatkan dan menganalisis video selama proses pembelajaran PJOK guna mendapatkan data mentah *pre-test* dan *post-test*, ternyata partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK siswa, kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan mengalami peningkatan yang signifikan. Analisis data partisipasi aktif siswa pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa lebih aktif pada saat melakukan permainan berkarakter yang telah diberikan.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual serta dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil data *pre-test* dengan hasil data *post-test* yang akan mengalami peningkatan ataupun mengalami penurunan. Dimana hasil penghitungan data rata-rata

(*mean*) *post-test* sebesar 7,44 yang berarti nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* yaitu sebesar 4.52.

Dari uraian kegiatan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian penerapan permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK di SDN Mojorejo III Kec. Modo, Kab. Lamongan mengalami peningkatan *prosentase* yang signifikan.

Peneliti juga menemukan beberapa temuan-temuan mulai dari cara pengajaran, efektifitas dan efisiensi waktu, keadaan sarana dan prasarana, serta kondisi dari berbagai macam siswa, yang pertama adalah cara pengajarannya khususnya pembelajaran PJOK, dimana guru masih menerapkan model pembelajaran yang cenderung seadanya dan sebisanya guru, hal ini terlihat dari gaya pembelajaran pada saat pemanasan, tidak adanya penutupan, pendinginan, tidak adanya RPP yang dibuat, dan ketika diberikan RPP kepada guru, proses pembelajaran yang diberikan oleh guru pun juga masih tidak sesuai dengan prosedur yang sudah tertulis di RPP tersebut.

Yang kedua adalah efektifitas dan efisiensi waktu pembelajaran dimana guru lebih sering datang terlambat, atau guru yang tidak segera memberikan pembelajaran ketika pergantian jam berlalu dan kegiatan-kegiatan yang tidak berkaitan dengan intra pembelajaran seperti kerja bakti yang dimasukkan ke dalam jam-jam yang seharusnya digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dimana siswa mendapatkan materi pembelajaran yang semestinya sesuai dengan pelajaran yang ada.

Kemudian mengenai sarana prasarana yang ada sekolah, pada sekolah ini hanya memiliki satu lapangan saja yang terletak di tengah-tengah sekolah, lapangan ini berfungsi sebagai tempat upacara, olahraga, maupun kegiatan yang lainnya misalnya latihan upacara, pramuka serta lebih sering digunakan untuk pendidikan anak usia dini bermain. Ditinjau dari prasarananya pun sekolah ini hanya memiliki sedikit sekali prasarana olahraga misalnya seperti bola sepak, bola voli dan matras saja, prasarana ini pun juga sudah tidak layak jika dilihat dari segi pemakaiannya.

Yang ke empat yaitu adalah kondisi dari berbagai macam karakteristik siswa di sekolah SDN Mojorejo III, tak sedikit dari siswa-siswi yang enggan untuk melakukan olahraga, tak terkecuali siswa putri ada beberapa siswa putra yang juga enggan dalam melakukan aktivitas olahraga walaupun mereka melakukan pasti dengan keadaan yang terpaksa dan hanya sekedar mengikuti instruksi yang di berikan tanpa pernah serius dalam melaksanakannya.

Dari uraian di atas, hal-hal tersebut juga dapat memiliki dampak pengaruh dalam proses pembelajaran

khususnya terhadap ketertarikan siswa yang akan berpengaruh langsung terhadap tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran PJOK berlangsung, hal-hal seperti ini yang seharusnya bisa diminimalisir keadaannya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh penerapan permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan, dapat dibuktikan dari $Z_{hitung} - 3,581 > Z_{tabel} -1,96$ dengan signifikan 0,05.
2. Penerapan permainan berkarakter dapat memberikan pengaruh signifikan ke arah positif sebesar 64,6% terhadap partisipasi aktif siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian, maka penerapan permainan berkarakter ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam memberikan materi guna meningkatkan tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan penelitian lebih lanjut apabila ada peneliti lain yang ingin menelitinya dan untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal, bisa menggunakan model atau metode yang menyenangkan agar tingkat partisipasi aktif siswa dapat meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Amri Sofan, dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya.
- Fajri, Em Zul. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Pusat Bahasa.
- Habibi, Moh. Alfian. 2015. *Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Terhadap Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Pada Siswa Kelas X SMA 1 Kediri*. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Surabaya: JPO FIK Unesa.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani:*

Sebuah Pengantar. Surabaya: Unesa University Press.

Haryanto.2012. *Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta.

Kemenpora.2014. *Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0618 Tahun 2014 Tentang Standar Pelayanan Minimal Olahraga*. Tanpa Penerbit.

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.

Maksum, Ali 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.

Maksum, Ali 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Nurhasan, dkk. 2005. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjasokes*. Departemen Pendidikan Nasional.

Subroto, Toto. 2000. *Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.

Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas, 2007. *Buku Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Pendidikan Dasar (Model IU-07-1)*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional.

Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penelitian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

UU RI no. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Tanpa Penerbit.