

PENGARUH PERMAINAN *SLAGBALL* TERHADAP RASA PERCAYADIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,OLAHRAGA DAN KESEHATANPADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 CERME GRESIK

Andri Kurniawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, andrikurniawan.ak74@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental social dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Ada beberapa hal yang bisaditerapkan didalam pendidikan jasmani, salah satunya melalui permainan. Melalui permainan, siswa bias meningkatkan rasa percaya dirinya karena interaksi yang berlangsung antara siswa dengan siswa lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahragadan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. 2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 29 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket rasa percaya diri.

Hasil analisa statistic didapatkan nilai $t_{hitung} = 1,556 \leq t_{tabel} 1,669$ dengan $Sig = 0,131 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterimadan H_a ditolak, sehingga tidak adapengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik

Kata Kunci: Permainan *Slagball*, Rasa Percaya Diri Siswa

Abstract

Physical education is part of education whilst physical activity with healthy living and coaching for the growth and development of physical, mental and emotional social harmony, aligned and balanced. There are some things that can be applied in physical education, one of them through the game. Through the game, students can improve the sense of trust him because of interactions that take place between students with other students. The purpose of this research is to 1) to know the influence of the game slagball against the confidence of students in learning of physical education of sports and health in class XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. 2) to know the magnitude of the influence game slagball against the confidence of students in learning of physical education of sports and health in class XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. The target of this research is the grade XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik and the number of samples taken as many as 29 students. The method in this analysis uses a quantitative approach. While the data capture process is conducted using confident question form. Statistical analysis of the results obtained by the value of $t_{hitung} = 1.556 \leq t_{tabel} 1.669$ with $Sig = 0.131 \geq \alpha = 0.05$ meaning indicates that H_0 is accepted and H_a was rejected, so there is no influence of the game slagball against the confidence of students in learning PJOK in students of Class XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik

Keywords: Game Slagball, The Confidence Of Students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mempersiapkan para siswa untuk kehidupan yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Bab II pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi dalam mengembangkan dan membentuk karakter serta peradapan bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk mengembangkan 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 dan bertanggung jawab.

Menurut Kristiyandaru (2011: 33) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani,

mental sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan yang ada dalam pembelajaran PJOK. Menurut Semiawan (2008: 20) menyebutkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasikkan, bisa disebut juga suatu aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian, bermain juga salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhanya.

Menurut Willis (dalam Ghuftron & Risnawita, 2011: 29) kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang penting dalam kehidupan manusia khususnya remaja. Dengan kepercayaan diri, remaja akan mudah untuk menyesuaikan diri dan bersosialisasi dengan individu lain. Kepercayaan diri adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain. Selain itu percaya diri mampu menjadi stimulus yang mendorong individu untuk mampu bertindak tanpa ragu dan mereka melakukan dengan rasa percaya diri.

Berdasarkan hasilobservasi dan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung di SMA Negeri 1 Cerme Gresik terdapat permasalahan selama proses pembelajaran yaitu guru juga lebih sering mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun menyampaikan pendapatnya, bahkan setelah guru selesai menyampaikan materi, siswa harus langsung melakukan aktivitas sesuai dengan perintah guru sehingga siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Permainan *slagball* mencakup beberapa *item* antara lain memukul, melempar dan lari ke tiang hinggap. Dari beberapa *item* tersebut untuk melakukan aktifitas permainan *slagball* maka membutuhkan rasa percaya diri. Dengan diterapkannya permainan *slagball* dalam PJOK diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK, karena permainan *slagball* adalah permainan yang menyenangkan karena permainan ini merupakan permainan yang baru dan dirasa siswa akan lebih terasa percaya diri lagi dengan permainan yang baru mereka ketahui dalam pembelajaran PJOK.

Menurut Lauster (dalam Ghuftron & Risnawati, 2011:35) mengatakan aspek-aspek percaya diri meliputi lima hal, yaitu: Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif seseorang mengenai dirinya mencakup segala potensi dalam dirinya, bahwa ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya, Optimis, yaitu sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang

diri, harapan dan kemampuannya, Obyektif, yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri, Bertanggung jawab, yaitu seseorang yang bersedia untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya, Rasional, yaitu analisa terhadap suatu masalah, suatu hal dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Menurut Mulyasa (2003: 100) pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Menurut Hartono,dkk (2013:2) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik (guru/dosen) kepada peserta didik (siswa/mahasiswa) untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran,dan tindak moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun2006 mengatur tentang tujuh aspek ruang lingkup PJOK, sebagai berikut:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non- lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- b. b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan..bentuk..postur..tubuh..serta aktivitas lainnya.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi:gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- e. Aktivitas air meliputi: aktivitas permainan di dalam air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan berenang serta aktivitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas meliputi hal: piknik/

karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.

- g. Kesehatan, meliputi hal: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek dasar tersendiri, dan secara implicit masuk kedalam semua aspek.

Menurut Hartono, dkk (2013:6) menerangkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup tujuan dalam domain Psikomotorik, domain kognitif, dan domain afektif. Pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktifitas fisik yang mampu merangsang kebugaran jasmani serta penguasaan keterampilan itu sendiri. Dan pembelajaran PJOK dikatakan efektif apabila usaha atau kegiatan yang dilakukan telah mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tersebut.

Menurut Hartati, dkk (2012: 25) Permainan adalah sebuah pintu unik untuk meningkatkan daya intelektual anak, sebab perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan yang mengalami malnutrisi sekali pun tetap berkembang saat anak senang bermain di usia pra sekolah. Permainan bisa kita sebut dengan sebuah menu yang disajikan dalam melakukan aktifitas bermain, sehingga permainan adalah bagian dari bermain yang mempunyai metode atau cara tertentu sesuai situasi, kondisi, dan mempunyai peraturan-peraturan yang berlaku dan wajib ditaati oleh peserta bermain itu sendiri. Dengan demikian dalam diri siswa akan tumbuh rasa keberanian, semangat, dan kejujuran.

Menurut Pamungkas (2015: 4) permainan bola bakar berasal dari benua Eropa yaitu negara Belanda yang disebut dengan *slagball*. Permainan ini menggunakan bola kecil, tongkat pemukul, tiang hinggap dan alat untuk membakar biasanya yang berbunyi agar terdengar oleh pemain. Jenis bola tersebut adalah serabut kelapa. Bola memiliki berat 70-85 gram dan memiliki keliling 19-21 cm biasanya berwarna merah. Tiang hinggap bisa berupa besi, bambu atau kayu dengan tinggi dari permukaan tanah 1,5 meter dan dikelilingi lingkaran sebagai batas hinggap

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randy Prastyo Pertiwi NIM 12060464038 pada tahun 2016 yang berjudul “Perbandingan Tingkat Percaya Diri Mahasiswa Yang Mengikuti Pencak Silat Dalam Kategori Senipada UKM Pencak Silat Tapak Suci UNESA”, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan

perbandingan tingkat percaya diri pada UKM Pencak Silat Tapak Suci UNESA memiliki nilai sig. $-1,910 > 0,05$ dengan t hitung $-1,910$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Metode

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012:13). Syarat dalam penelitian eksperimen murni ada 4 yaitu: adanya perlakuan (*treatment*), mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol. Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni.

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012: 95). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain praeksperimen (*Prexperimantal Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pre-test-Post-test Design*.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang akan dikenai generalisasi. (Maksum, 2012: 53). Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik yang memiliki 9 kelas paralel dengan jumlah seluruh kelas XI adalah 315 siswa.

Sampel adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada (Maksum, 2012: 53). Dalam penentuan sampel pada penelitian ini, digunakan teknik *cluster random sampling*. Dalam *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok secara acak. Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2011 : 90-91), menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Jadi, dalam penelitian ini membutuhkan 1 kelas dari kelas XI paralel A1,A2,A3,A4,S1,S2,S3,B1 dan B2 untuk dijadikan sampel penelitian dengan cara undian. Satu kelas terdiri dari 30 siswa. Kelas yang mendapatkan kode sampel dalam satu kali pengundian, maka kelas tersebut yang akan menjadi sampel penelitian. Setelah melakukan undian kelompok sampel yang terpilih adalah kelas XI IPA 1 yang terdiri dari 29 siswa.

Menurut Maksum (2012: 111), menyimpulkan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Adapun instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 102). Dari kedua pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh, mengumpulkan, mengola, dan menginterpretasikan informasi/data dari subjek penelitian. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah angket rasa percayadiri siswa.

Kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden dalam arti laporan pribadi, atau hal – hal yang diketahui (Arikunto, 2006: 151). Angket diberikan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Jenis angket yang diberikan adalah angket tertutup, yang sesudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian angket sesudah penerapan permainan *slagball* sesuai standar (*pre-test*) dan sesudah penerapan permainan *slagball* (*post-test*), apakah ada pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

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 dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	147,24	144,07	3,17
Standar Deviasi	15,387	13,126	2,261
Varian	236,761	172,281	64,48
Nilai Minimum	125	119	6
Nilai Maksimum	183	179	4
Peningkatan			-2,1 %

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan permainan *slagball* (*post-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 144,07 dengan standar deviasi 13,126, varian sebesar 172,281 dengan nilai minimum yaitu 119 dan nilai maksimumnya adalah 179.

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa tidak ada pengaruh rasa percaya diri siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan permainan *slagball*. Permainan *slagball* diberikan kepada siswa menunjukkan penurunan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar -2,1 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan permainan *slagball* tidak mempengaruhi rasa percaya diri siswa dalam PJOK.

Pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang tidak menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah permainan *slagball* pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS for windows release 21.0 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogrov-Smirnov*. Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah:

Berikut hasil pengujian normalitas pada Tabel 2 dengan menggunakan IBM SPSS for windows release 21.0

Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	29	29
Mean	147,24	144,07
P-Value	0,661	0,775
Keterangan	$p) > \alpha = 0,05$	$(p) > \alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari rasa percaya diri siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

1. Uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis)

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

Varia-bel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Ket
Pre-test dan Post-test	1,556	1,699	0,131	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $-1,556 \leq t_{tabel} 1,669$ dengan $Sig = 0,131 \geq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian tentang pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. 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.

Setelah peneliti mendapatkan dan menganalisis data pre-test dan post-test dari pengisian angket rasa percaya diri siswa, ternyata rasa percaya diri siswa pada PJOK siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik tidak mengalami peningkatan.

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 pre-test dengan hasil post-test mengalami penurunan. Dimana hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai $t_{hitung} -1,556 \leq t_{tabel} 1,669$ dengan $Sig = 0,131 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik ternyata H_a ditolak dan H_0 diterima

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan *slagball* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik, dapat dibuktikan dari nilai $t_{hitung} -1,556 \leq t_{tabel} 1,669$ dengan $Sig = 0,131 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam penerapan permainan *slagball* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PJOK dapat menggunakan alternatif permainan baru yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Barbara De, Angelis. 2003. *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Chris Beaumont, Ian W. Maynard & Joanne Butt (2015) Effective Ways to Develop and Maintain Robust Sport-Confidence: Strategies Advocated by Sport Psychology Consultants, *Journal of Applied Sport Psychology*, 27:3, 301-318

Ghufron, M. Nur dan Risnawati Rini S. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial Emosional)*. Malang: Wineka Media.

Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

Kate Hays, Ian Maynard, Owen Thomas & Mark Bawden (2007) Sources and Types of Confidence Identified by World Class Sport Performers, *Journal of Applied Sport Psychology*, 19:4, 434-456

Kate Hays, Owen Thomas, Ian Maynard & Mark Bawden (2009) The role of confidence in world-class sport performance, *Journal of Sports Sciences*, 27:11, 1185-1199

Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pamungkas Diah, Eva. *Buku Aktivitas Siswa Penjasorkes*. Jakarta: PT Kompas Ilmu.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2007 tentang tujuh aspek ruang lingkup penjasorkes
- Putri, Yunita. 2014. *Pengaruh Penggunaan Strategi Latihan Asertif dalam Konseling Kelompok terhadap Rasa Percaya Diri Siswa. (Studi pada kelas XI SMA Kartika IV-3 Surabaya)*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: UNIPA.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Restindo Mediatama: Jakarta.

