

## PERBEDAAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN KECIL DALAM PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS V SDN MANCAR 3 PETERONGAN JOMBANG

Akhmad Fatkhur Rozi

*SDN Mancar 3 Peterongan Jombang*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 1 kelas sebanyak 18 siswa. Sampel sebanyak 18 siswa, 8 laki-laki dan 10 perempuan menggunakan teknik *Pretest* and *Post-test* yang termasuk jenis desain dalam kategori eksperimen. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa, peneliti menggunakan angket minat belajar. Hasil nilai  $t_{hitung} 7,824 > t_{tabel} 2,262$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dan besarnya peningkatan sebesar 16,73 %.

**Kata Kunci:** *minat belajar, Permainan kecil*

This study aims determine the differences in students interest in learning through games or small. The study population was comprised fifth grade students from class 1 as many as 18 students. Sample of 18 students, 8 men and 10 women using the technique of pre-test and post-test are included in the category of type of design of experiments. To determine differences in student interest. Researchers used questionnaires interest in learning result  $t_{count} 7,824 > t_{table} 2,262$ . In other words that there are significant differences. Means there is significant interest in student learning by playing minor sports in physical education and health. With the huge increase of 16,73%.

**Keywords:** *interest in learning, small game*

### PENDAHULUAN

Untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentu tidak terlepas dari dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu wadah untuk melahirkan generasi yang berkualitas dan mandiri. Oleh karena itu pendidikan dituntut memiliki kualitas yang baik. "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara" (UU RI No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional BAB I, Pasal: 1).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang berisi jasmani itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul: "Perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan". Setelah melihat uraian dari latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan adakah perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Kajian penelitian sejenis berisikan mengenai kajian hasil dari penelitian yang sejenis atau memiliki kesamaan topik dan variabel yang akan diteliti oleh penulis. Tujuan dari kajian penelitian sejenis ini adalah untuk mendorong mahasiswa menghargai hasil pemikiran dan penelitian orang lain serta untuk menanamkan budaya ilmiah dengan selalu mereview hasil penelitian orang lain sebelum mahasiswa melakukan penelitian sendiri. Penulis mengkaji penelitian ini dari contoh penelitian yang dibuat oleh :

Judul : Perbedaan pengaruh Metode pembelajaran keseluruhan dan bagian kemampuan servis bawah bola voli mini pada siswa putra kelas V SD Negeri Papahan 01 Tasikmadu Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010  
Nama : Umi Khasanah  
Tahun : 2010

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran keseluruhan dan bagian terhadap kemampuan servis bawah bola voli mini pada siswa putra kelas V SD Negeri Papahan 01 Tasikmadu Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010. ( $t_{hit} 2.14 > t_{tabel} 5\%$  sebesar 2.069).

Metode pembelajaran keseluruhan lebih efektif pengaruhnya daripada metode bagian terhadap kemampuan servis bawah bola voli mini pada siswa putra kelas V SD Negeri Papahan 01 Tasikmadu Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010. Kelompok 1 (kelompok metode pembelajaran keseluruhan) memiliki peningkatan sebesar 59.54%. Sedangkan kelompok 2 (kelompok metode pembelajaran bagian) memiliki peningkatan sebesar 32.58%.

Minat merupakan masalah yang penting dalam pendidikan, apa lagi dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Sehingga siswa segan untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu.

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang membantu dan mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, maka minat harus ada dalam diri seseorang, sebab minat merupakan modal dasar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian minat harus menjadi pangkal permulaan dari pada semua aktivitas.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang vital. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya proses perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Djamarah, 2010: 11).

Bila terjadi proses belajar mengajar, maka bersama itu pula terjadi proses belajar. Kalau sudah terjadi suatu proses atau saling berinteraksi antara yang mengajar dan yang belajar, sebenarnya berada pada suatu kondisi yang unik, sebab secara sengaja atau tidak sengaja masing-masing pihak berada dalam suasana belajar. Perlu ditegaskan bahwa setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar baik sengaja maupun tidak disengaja, disadari atau tidak disadari.

## Permainan kecil

### 1. Ular-ularan

Permainan Ular-ularan ini tidak menggunakan alat. Permainan ini sangat disukai siswa-siswa karena caranya mudah dan dilakukan dengan riang gembira (Depdikbud, 1992: 108).

### 2. Permainan kucing dan tikus

Permainan ini tidak menggunakan alat. Guru menyuruh siswa-siswa berbaris berderet ke belakang. Satu baris paling banyak 10 orang. Deretan ini dapat dua baris tergantung jumlah siswa yang ada, kemudian membentuk lingkaran (Depdikbud, 1992: 109).

### 3. Lempar tangkap bola

Permainan lempar tangkap bola adalah permainan dengan menggunakan bola kecil atau bola kasti. Permainan lempar tangkap bola ini dapat melatih siswa dalam kecepatan menangkap bola serta melempar bola kembali. Keterampilan ini sangat penting sebagai dasar untuk bermain kasti, bola bakar, rounders (Depdikbud, 1992: 111).

### 4. Gobak Sodor

Permainan Gobak Sodor adalah permainan asli bangsa Indonesia yang banyak dilakukan di daerah-daerah. Permainan ini membutuhkan lapangan persegi panjang (4 x 10) m, atau ukurannya tergantung pada lapangan maupun jumlah pemain yang tersedia. Batasan masing-masing garis hendaknya diberi kapur agar jelas namun tidak mengandung resiko (Depdikbud, 1992: 114).

## METODE

Rancangan penelitian atau disain penelitian ini bertujuan sebagai strategi pada saat penelitian agar penelitian memperoleh data yang valid sesuai dengan variabel dan tujuan penelitian. Maksun (2012:95). "Desain penelitian adalah sebuah rencana bagaimana suatu penelitian dilakukan". Rencana tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan meramalkan dan menjelaskan hal-hal yang sedang terjadi atau yang akan terjadi diantara variabel-variabel tertentu melalui upaya memanipulasi atau mengontrol variabel-variabel tersebut atau hubungan diantara mereka, agar ditemukan hubungan, pengaruh, atau perbedaan salah satu atau lebih variabel. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2012: 65).

Maksum (2012:29), variabel adalah suatu konsep yang memiliki suatu variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Variabel adapun variabel penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas : minat belajar
2. Variabel terikat : permainan kecil

Menurut Arikunto (2010: 73), bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun populasi penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas V SDN Mancar 3 Peterongan Jombang tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 18 siswa.

Menurut Arikunto (2010: 174), bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa V SDN Mancar 3 Peterongan Jombang tahun pelajaran 2013/2014.

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Arikunto 2010:192). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket. Dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai pengumpul data yang dimana angket tersebut adalah berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkapkan informasi, baik menyangkut fakta maupun pendapat. Angket atau kuesioner adalah

sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010: 194).

#### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahsian suatu alat ukur. Jika instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. nilai alpha (5%) atau 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk-n - 2$ )

Berikut ini hipotesis dari pengujian validitas:

$t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid

$t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid

(Riduwan, 2004)

#### 2. Uji Reabilitas

Dari hasil uji validitas, butir-butir soal yang valid kemudian dianalisis reabilitas. nilai alpha (5%) atau 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk-n - 2$ ).

Berikut ini hipotesis dari pengujian reliabilitas:

$t_{hitung} > t_{tabel}$  Reliabel

$t_{hitung} > t_{tabel}$  tidak reliabel

(Riduwan, 2004)

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

##### a. Tahap observasi

Pada bagian ini metode yang digunakan adalah metode observasi yaitu melakukan kunjungan ke lokasi penelitian untuk melakukan izin penelitian sekaligus menentukan populasi, sampel dan bahan penelitian untuk menentukan pokok masalah.

Dari observasi tersebut peneliti mempertimbangkan informasi yang didapat dan menentukan pokok masalah, kemudian mengadakan persiapan penelitian meliputi pengajuan judul, menyusun proposal, menyelesaikan surat-surat yang diperlukan dan persiapan pelaksanaan penelitian dalam rangka pengumpulan data.

##### b. Tahap pelaksanaan

Metode angket

Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membagikan angket kepada respondent atau siswa kelas V sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan. Maksud dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh data tentang perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di lokasi penelitian.

Hal-hal yang diperlukan untuk mengetahui uji hipotesis dalam analisis penelitian uji validitas, reabilitas, normalitas, homogenitas, Uji t (t-test) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata antar kelompok (*Paired Sample t-Test*). Sedangkan nilai yang digunakan dalam pengujian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi karakteristik responden adalah penjelasan tentang keberadaan siswa di Kelas V SDN Mancar 3 Peterongan Jombang. yang diperlukan sebagai informasi untuk mengetahui identitas sebagai responden dalam penelitian ini. Responden sebagai objek penelitian yang memberikan interpretasi terhadap karakteristik responden untuk menganalisa Perbedaan Minat belajar melalui permainan kecil yang meliputi permainan ular-ularan, permainan kucing dan tikus, permainan lempar tangkap bola, dan permainan gobak sodor.

Responden dalam penelitian ini sebanyak 18 orang siswa untuk dikemukakan sebagai kelayakan responden dalam memberkan informasi mengenai identitas diri mulai dari jenis kelamin dan kelas. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut: Jenis kelamin terdiri atas laki-laki dan perempuan guna mengetahui proporsi dari siswa laki-laki dan perempuan yang menjadi peserta didik di SDN Mancar 3 Peterongan Jombang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Frekuensi dan Persentase Responden Mengenai Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	10	56
Perempuan	8	44
Jumlah	18	100

Sumber: SDN Mancar 3 Peterongan Jombang.

Tabel 4.1 di atas, terlihat sebanyak 10 orang dengan persentase 56% adalah laki-laki dan perempuan sebanyak 8 orang dengan persentase 44%. Terlihat siswa yang menempuh pendidikan di SDN Mancar 3 Peterongan Jombang. Kebanyakan adalah perempuan. Ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada sekolah tersebut didominasi oleh perempuan yang kebanyakan berperan tiap kegiatan.

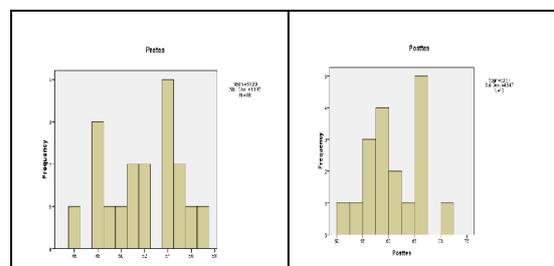
#### A. Deskripsi Data Perbedaan Minat Belajar Penjaskes

Pada Deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil Angket pre tes dan post tes siswa kelas V di SDN Mancar 3 Peterongan Jombang. Mengenai minat belajar penjaskes melalui permainan kecil Siswa Kelas V SDN Mancar 3 Peterongan Jombang adalah sebagai berikut:

#### 4.2 Deskripsi Perbedaan Minat Belajar pre-tes dan post-tes

	Pre-tes	Post-tes	
<b>Rata-rata/ Mean</b>	<b>51, 89</b>	<b>60, 67</b>	<b>8.78</b>
<b>Standar Deviasi (SDN)</b>	<b>3, 197</b>	<b>4, 947</b>	<b>1, 75</b>
<b>Varians (S<sup>2</sup>)</b>	<b>10, 22</b>	<b>24, 47</b>	<b>14, 25</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>46</b>	<b>52</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>57</b>	<b>70</b>	

Sumber : Lampiran (perhitungan out put SPSS 16.00 for windows).



Berdasarkan dari hasil analisis tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa Hasil pretest memiliki rata-rata sebesar 52, 22 nilai standart devisiasi sebesar 3, 078 dan nilai varians sebesar 9, 477 dengan nilai terendah 49 dan nilai tertinggi 58. Sedangkan hasil posttest

memiliki rata-rata sebesar 60,06 nilai standart deviasi sebesar 6,197 dan nilai varians sebesar 38,408 dengan nilai terendah 49 dan nilai tertinggi sebesar 72.

Dari hasil histogram hasil pretes minat belajar lebih rendah dibandingkan hasil post tes hal ini berarti ada kecenderungan minat belajar siswa lebih tinggi setelah dilakukan permainan kecil.

### Syarat Uji Hipotesis

#### Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data analisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan pada skor dari masing-masing sampel. Dari perhitungan *SPSS 16.00 for Windows* menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikansi dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* berada diatas nilai alpha (5%) atau 0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berikut ini hipotesis dari pengujian normalitas:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Nilai signifikansi dari Minat permainan hasil *Pre-test* dan *Post-test* maka diperoleh nilai (*Kolmogorov-Smirnov Z*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 dengan kata sig >  $\alpha$  0,806 > 0,05 untuk *pre-tes* dan sig >  $\alpha$  0,699 > 0,05 untuk *post-tes* sehingga diputuskan  $H_0$  diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

#### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai persyaratan dalam analisis Paired sampel t - test dan *One way ANOVA*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (*ANOVA*) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Dari *out put Test Of Homogeneity of Variance*. Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,779 karena signifikansi > 0,05 maka dapat di simpulkan data mempunyai varian yang sama.

Langkah –Langkah pengujian sebagai berikut:

Merumuskan hipotesis statistik

$H_0$  : Berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa melalui permainan kecil.

$H_a$  : Berarti terdapat peningkatan yang signifikan minat belajar siswa melalui permainan kecil.

Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

Nilai statistik t hitung ( $t_{hitung}$ )

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Paired Sample t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,824 ( hasil perhitungan spss 16.00)

Menentukan t tabel

Tabel distribusi t dicari pada  $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$  (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-1 atau 18-1 = 17. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,05) hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2,262 (Lampian tabel t)

Kriteria Pengujian

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Ho diterima dan Ha ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretes - Posttes	-8.778	4.760	1.122	-11.145	-6.411	7,824	17	.000

Dengan menkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena nilai nilai  $t_{hitung}$  7,824 >  $t_{tabel}$  2,262 Dengan kata lain bahwa terdapat peningkatan yang signifikan. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa.

Prosentase Peningkatan :

$$= \frac{MD}{MP_{pre}} \times 100\%$$

$$= \frac{8,7}{52} \times 100\%$$

$$= 16,73$$

Jadi besarnya peningkatan sebesar 16,73 %

Pembahasan ini akan membahas tentang penguraian penelitian perbedaan minat belajar siswa melalui permainan kecil. Minat faktor utama siswa dalam menerima pelajaran, sehingga siswa memperoleh suatu kepuasan saat menerima pelajaran.

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa melalui permainan kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ternyata mengalami sebuah perbedaan yang diuji melalui angket sebelum permainan kecil dan sesudah diterapkan permainan kecil.

Hasil angket dengan uji validitas dan reabilitas, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $t_{hitung}$  0,516 >  $t_{tabel}$  0,468 maka data tersebut reliabel. Berdasarkan hasil Uji Normalitas Minat permaian hasil *Pre-test* dan *Post-test* maka diperoleh nilai (*Kolmogorov-Smirnov Z*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 dengan kata sig >  $\alpha$  0,806 > 0,05 untuk *pre-tes* dan sig >  $\alpha$  0,699 > 0,05 untuk *post-tes* sehingga diputuskan  $H_0$  diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Dan hasil Uji Homogenitas jika nilai signifikasi lebih dari 0,05 maka dpat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Berdasarkan Uji Hipotesis nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena nilai nilai  $t_{hitung}$  7,824 >  $t_{tabel}$  2,262 Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa. Dengan prosentase peningkatan sebesar 16,73%.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan, ternyata hipotesis dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa melalui permaian kecil dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. besarnya peningkatan sebesar 16,73 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A dan Manadji, A.1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: B3PTKSM.
- Arif, Z. 2012. *Andragogi*. Bandung:CV. Angkasa.
- Arikunto, S.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. RinekaCipta.
- Departemen Pendidikan Nasional RI. 2003.*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1992. *Metodik Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Disekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka cipta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A .2010. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka cipta.
- Hasbullah, 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Lutan, dkk .2000. *Pendidikan kesehatan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan, 2004. *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.