

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMANASAN TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Studi pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo)**

Khoirul Rifki Saputra

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, rifkisaputra810@gmail.com

Dra. Sasminta Christina Yuli Hartati., M.Pd

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

Abstrak

Pembelajaran pendidikan jasmani yang kurang efektif seringkali didapatkan oleh siswa, seperti pemanasan yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi inti yang akan diajarkan. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran yang efektif guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan dapat mendorong antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes. Salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional khususnya pada saat pemanasan. Penerapan permainan tradisional yang dilakukan pada saat pemanasan diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran penjasorkes dan menarik antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo, (2) besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) dan lembar observasi kelas dikjator. Hasil penelitian yang diperoleh dari lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) pada saat pertemuan pertama (*pre-test*) mendapatkan hasil sebesar 2,48%, sedangkan pada pertemuan ketiga (*post-test*) mendapatkan hasil sebesar 2,84%. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan sebesar 14,52%. Sedangkan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon mendapatkan hasil $Z_{hitung} -4,493 >$ nilai $Z_{tabel} -1,96$ dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) dan dari hasil lembar observasi kelas dikjator juga menunjukkan bahwa nilai akhir dari pertemuan kedua saat pemberian perlakuan (*treatment*) pertama sebesar 80,6% mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga saat pemberian perlakuan (*treatment*) kedua menjadi 88,4% dengan kategori baik sekali. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Penerapan permainan tradisional dalam pemanasan berpengaruh sebesar 14,52% terhadap efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

Kata Kunci: permainan tradisional, efektifitas pembelajaran, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Abstract

Physical education lessons that less effective often experienced by students, such as warming up given by teachers which not in accordance with the core material that would be taught. Therefore, to make effective learning teachers must be able to create a learning atmosphere in accordance with the character of students and can encourage the student's enthusiasm to follow physical education learning. One of the effort is by applying traditional game especially in the warming up. The application of traditional game is expected to increase the effectiveness of physical education learning and to attract student's interest and enthusiasm to follow physical education learning. The purpose of this research is (1) to find out the influence of the application of traditional game in warming up towards the effectiveness of learning physical education, sports and health in 4th grade students of SDN Janti II Tulangan Sidoarjo (2) to find out magnitude the influence of the traditional game in warming up towards the effectiveness of learning physical education, sports and health in 4th grade of SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. The type of this research is quasi experiments with quantitative approach. The population of this research is taken from 4th grade students amounted to 31 students. The instrument used in data collection in this research are questioner Formative Class Evaluation and Physical Education Class Observation Sheet.

The result from questioner Formative Class Evaluation in the first meeting (pre-test) amounted to 2,48%, while at the third meeting (post-test) get the result of 2,84%. From result of pre-test an post-test there is an increase of 14,52%. While the result of the hypothesis test of using Wilcoxon test, can be obtained the result value $Z_{count} - 4,493 > \text{value } Z_{table} -1,96$ with the level of significance 5% (0,05) and from the result of the observation class dikjasor also indicated that the end of the second meeting while giving first treatment of 80,6% rise in the third meeting while giving second treatment being 88.4% in the category of very good. From the data, it can be concluded that there is a significance influence from the application of traditional game in warming up towards the effectiveness of learning physical education, sports and health in SDN 4th grade students of Janti II Tulangan Sidoarjo. The magnitude of the traditional game in warming up is 14,52% towards the effectiveness of learning physical education, sports and health in 4th grade students of SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

Keywords: traditional game, learning effectiveness, physical education, sports and health.

PENDAHULUAN

Dalam Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, Pemerintah menjelaskan tentang fungsi Pendidikan Nasional. Untuk mewujudkan Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tersebut salah satunya yaitu melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Menurut Hartono, dkk (2013: 2) pendidikan jasmani memposisikan anak sebagai suatu kesatuan yang utuh baik lahir maupun batin. Melalui pendidikan jasmani, seorang anak dapat melakukan aktivitas jasmani sekaligus memperoleh pendidikan secara alami. Dengan aktivitas jasmani yang dilakukan, seorang anak dapat mengembangkan potensi fisik yang dimiliki, melatih stabilitas emosional, mengoptimalkan gerak dasar yang kurang sempurna dan mengembangkan karakter yang ada dalam dirinya. Selain itu, dengan aktivitas fisik atau jasmani anak akan belajar tentang nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari seperti saling menghormati sesama teman, suka menolong, mempunyai rasa simpati terhadap sesama, jujur dan pantang menyerah.

Menurut Smith (dalam Hartati dkk, 2012: 30) menyatakan bahwa bermain merupakan dorongan yang timbul langsung dari dalam diri individu, bagi anak merupakan pekerjaan sedangkan bagi orang dewasa lebih dimaknai sebagai hobi. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, namun bermain adalah bentuk dari proses pembelajaran sehingga bermain merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani, permainan menjadi bentuk aktivitas yang sangat penting. Ketika bermain, semua fungsi tubuh baik jasmani maupun rohani anak akan ikut terlatih. Selain itu permainan merupakan sebuah jembatan untuk meningkatkan daya intelektual seorang anak. Dalam dunia pendidikan diakui

suatu pernyataan bahwa makin banyak kesempatan bermain, makin sempurnalah penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di masyarakat.

Berdasarkan dari hal tersebut, guru pendidikan jasmani dituntut untuk mengembangkan permainan dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pada saat pemanasan dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa dan menyesuaikan pembelajaran gerak sesuai dengan karakter siswa. Oleh karena itu, guru harus banyak mengembangkan berbagai aktivitas permainan. Permainan dilakukan saat pemanasan selain untuk meningkatkan minat siswa tetapi juga untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani mengingat bahwa pendidikan jasmani sangat erat kaitanya dengan aspek ketrampilan gerak (Hartati dkk, 2012: 24).

Berdasarkan hasil pengamatan beberapa kali serta wawancara dengan guru penjasorkes dan siswa yang dilakukan oleh peneliti di SDN Janti II Tulangan Sidoarjo mengenai pelaksanaan pemanasan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, dapat disimpulkan bahwa pemanasan yang diberikan oleh guru kurang efektif dan monoton. Hal ini dibuktikan dengan kondisi di lapangan, guru biasanya memberikan pemanasan yang kurang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa seperti hanya menyuruh siswa lari keliling halaman sekolah saja tanpa memikirkan materi inti yang akan diberikan kepada siswa. Kondisi seperti kejadian tersebut tidak sesuai dengan dasar dilakukannya pemanasan karena pemanasan dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan bagian-bagian tubuh yang banyak digunakan pada saat materi inti. Jika kondisi tersebut dibiarkan terus menerus, maka tujuan dilakukan pemanasan yang sesungguhnya tidak akan tercapai. Selain banyak siswa yang kurang siap dalam melakukan olahraga, mereka juga bisa mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru perlu mengembangkan berbagai aktivitas terutama saat pemanasan yang bisa membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes. Penerapan

permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diharapkan dapat merubah pola pemanasan yang sebelumnya diberikan oleh guru dan menarik antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes. Alasan peneliti menggunakan permainan tradisional dalam pemanasan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran penjasorkes karena dalam permainan tradisional telah memiliki aspek psikomotor, kognitif dan afektif yang tinggi yang sudah sesuai apabila diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes.

Alasan peneliti memilih kelas 4 sebagai subyek penelitian karena penelitian yang sama telah dilakukan di kelas 5 dan juga di tingkat SMP. Selain itu, alasan peneliti memilih kelas 4 karena penggunaan salah satu instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) mensyaratkan bahwa penggunaan angket tersebut untuk tingkat sekolah dasar hanya dari kelas 4 sampai kelas 6 saja. Kemudian alasan peneliti memilih tempat penelitian di SDN Janti II Tulangan Sidoarjo karena letaknya yang dekat dengan rumah dan pernah bersekolah di SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pemanasan Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo".

METODE

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dimana pendekatan kuantitatif dalam penelitian antara lain dicirikan oleh pengujian teori atau hipotesis dan digunakannya instrumen tes yang standar (Maksum, 2012: 13).

Sebuah penelitian dapat dikatakan sebagai penelitian eksperimen murni jika dalam penelitian ada perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan terdapat ukuran keberhasilan. Namun dalam penelitian ini disebut penelitian eksperimen semu karena hanya ada 2 hal yaitu hanya ada perlakuan dan ukuran keberhasilan saja, tidak ada kelompok kontrol dan randomisasi.

Desain dalam penelitian ini merupakan desain penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel (Maksum, 2012: 65). Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh karena

itu desain penelitian yang dipilih adalah *One Group pretest-posttest design*.

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau obyek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau obyek yang lebih sedikit (Maksum, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 31 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) dan Lembar Observasi Kelas Dikjasor.

Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan pada tanggal 9, 17 dan 24 Februari 2015. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Janti II. Jl. Pemuda No. 2, Janti, Tulangan, Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengambilan data *pre-test* pada pertemuan 1. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti membagikan lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*).
2. Memberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional dalam pemanasan pada pertemuan ke 2 dan 3 oleh peneliti dan selama pembelajaran diamati oleh *observer* dengan lembar kerja kelas dikjasor.
3. Pada pertemuan 3 setelah pembelajaran selesai akan dilakukan pengambilan data *post-test* yaitu dengan membagikan lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) lagi.

Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan uji beda untuk sampel sejenis (uji Wilcoxon).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Tabel 1. Hasil Lembar Angket FCE (*Formative Class Evaluation*)

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda
Rata – rata	2,48	2,84	0,36
Standar deviasi	0,198	0,190	0,232
Varian	0,039	0,036	0,054
Nilai Tertinggi	2,78	3,00	0,22
Nilai Terendah	2,11	2,33	0,22

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada saat *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,48. Hasil dari standar deviasi sebesar 0,198 dengan varian sebesar 0,039 serta nilai tertinggi sebesar 2,78 dan nilai terendah sebesar 2,11. Sedangkan pada saat *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,84. Hasil standar deviasi sebesar 0,190 dengan varian sebesar 0,036 serta nilai tertinggi sebesar 3,00 dan nilai terendah sebesar 2,33.

Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Kelas Dikjator

Tahap Pembelajaran		Pertemuan 2 (Perlakuan 1)	Pertemuan 3 (Perlakuan 2)
Awal	Persentase	80,9%	90,0%
	Kategori	Baik Sekali	Baik Sekali
Inti	Persentase	73,8%	84,2%
	Kategori	Baik	Baik Sekali
Akhir	Persentase	87,0%	91,3%
	Kategori	Baik Sekali	Baik Sekali
Nilai Akhir	Persentase	80,6%	88,4%
	Kategori	Baik Sekali	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh penjelasan sebagai berikut:

a. Awal pembelajaran

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan kedua saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang pertama memperoleh nilai sebesar 80,9% dengan kategori baik sekali. Kemudian pada pertemuan ketiga saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang kedua mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai sebesar 90,0% dengan kategori baik sekali. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal pembelajaran aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan.

b. Proses pembelajaran

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan kedua saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang pertama memperoleh nilai sebesar 73,8% dengan kategori baik. Kemudian pada pertemuan ketiga saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang kedua mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai sebesar 84,2% dengan kategori baik sekali. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada tahap proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan.

c. Akhir pembelajaran

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan kedua saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang pertama memperoleh nilai sebesar 87,0% dengan kategori baik sekali. Kemudian pada pertemuan ketiga saat pemberian perlakuan (*treatment*) yang kedua mengalami peningkatan

dengan mendapatkan nilai sebesar 91,3% dengan kategori baik sekali. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada tahap akhir pembelajaran aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

<i>Kolmogorov-Smirnov Test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	31	31
<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	1,587	1,697
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,013	0,006
Jenis Distribusi Data	Tidak Normal	Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa:

Pada data *pre-test* nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari uji normalitas data *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan hasil sebesar 0,013 lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi data tidak normal. Pada data *post-test* nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari uji normalitas data *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan hasil sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi data tidak normal. Dari hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa semua data siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan berdistribusi tidak normal.

Tabel Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon

Data	Z _{hitung}	Z _{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	-4,493	-1,96	Signifikan
<i>Post-test</i>			

Setelah mengetahui besarnya nilai Z_{hitung} dan nilai Z_{tabel}, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak karena nilai Z_{hitung} (-4,493) > nilai Z_{tabel} (-1,96). Jadi artinya ada pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Besarnya Pengaruh

Hasil Perhitungan	Persentase
Besarnya Pengaruh	14,52 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penerapan permainan tradisional dalam pemanasan tersebut berpengaruh sebesar 14,52% terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

Pembahasan

Pengukuran efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menggunakan lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) dan lembar observasi kelas dikjisor menunjukkan hasil yang baik sekali pada setiap pertemuannya. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo dapat dinyatakan efektif.

Hasil tersebut juga didukung dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji beda Wilcoxon yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil perhitungan nilai $Z_{hitung} -4,493 >$ nilai $Z_{tabel} -1,96$ dengan taraf signifikansi 0,05. Artinya ada pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian mengenai penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Dibuktikan dengan hasil perhitungan dari nilai uji hipotesis bahwa nilai $Z_{hitung} -4,493 >$ nilai $Z_{tabel} -1,96$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan dari hasil lembar observasi kelas dikjisor juga menunjukkan bahwa nilai akhir dari pertemuan kedua saat pemberian perlakuan (*treatment*) pertama sebesar 80,6% mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga saat pemberian perlakuan (*treatment*) kedua menjadi 88,4% dengan kategori baik sekali.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pemanasan terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Janti II Tulangan Sidoarjo adalah sebesar 14,52%.

Saran

Berdasarkan dari keseluruhan data yang diperoleh serta pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang diperoleh, sebaiknya permainan tradisional dapat diterapkan dalam

pemanasan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sehari-hari di sekolah agar pembelajaran pendidikan jasmai, olahraga dan kesehatan dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan dan menarik antusias siswa tentunya dengan selalu menyesuaikan dengan karakter siswa. Selain itu agar dapat menanamkan pada seluruh siswa nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional.

2. Untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar lebih diperluas lagi ruang lingkup penelitiannya seperti melakukan penelitian di SMA (Sekolah Menengah Atas).

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. (diktat) Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (online) tersedia di (<http://www.setneg.go.id> diakses 27 Oktober 2014).