PENERAPAN METODE BERMAIN TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Studi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Slempit Kedamean Gresik)

Nusa Idaman
Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, nusaidaman24@gmail.com

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

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Untuk mencapai tujuan aktivitas gerak yang seluas-luasnya maka perlu adanya metode-metode baru guna menunjang pencapaian aktivitas tersebut. Pada saat ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, para guru masih menggunakan metode pembelajaran yang standar umum, jadi pada proses belajar mengajar masih kurang lancar dan tidak ada pengembangan, serta kurangnya pengayaan gerak sehingga anak didik kurang timbul rasa senang dan gembira. Akhirnya anak didik dalam mengikuti pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah menjadi bosan dan kurang berminat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa pada pelajaranpendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui penerapan metode pembelajaran bermain. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kedamean Gresik dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 61 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif, sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket atau kuisioner skala likert dengan pilihan ganda. Hasil analisa uji-t *paired sample t-test* didapatkan nilai t_{hitung} 12,114 > 1,671 t_{tabel}. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan metode bermain terhadap minat siswa kelas V SDN 2 Slempit Kedamean Gresik dalam proses pembelajaran PJOK dengan taraf signifikan 0,05 dan besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebesar 23,219%.
Kata Kunci: Metode Bermain, Minat Belajar

Abstract

Physical education , sport and health education is the process through physical activity and also an educational proses to improve physical capability. To achieve the goal of motion activity need new methods to support the achievement of these activities, teachers still use a common standard teaching methods, so leaarning process is still use a common standard and there is no development, and lack of enrichment motion so that the students lack of interest.

The purpose of this study was to determine the extent of the increase in student interest in the subject of physical education, sport and health throught the application of role play methods. The target of this research is the fifth grade students of SD Negeri 2 Slempit Kedamean Gresik and the number of samples taken as many as 61 students. The methods of this analysis method using statistical methods of quantitative descriptive and comparative, while the process of data collection is done by using a questionnaire of Likert scale questionnaire with multiple choice.

T-test analysis results of paired sample t-test is obtained t_{hitung} 12,114 > 1,671 t_{tabel}. It can be said that there is significant influence on the implementation of role play method with interested student in fifth grade SDN 2 Slempit Kedamean Gresik in teaching of PJOK with level significant 0,05 and that is give influence for study interested of fifth grade SDN 2 Slempit Kedamean Gresik in teaching physical education, sport and heatlh at 23,219%.
Keywords: role methods, interest in learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting terhadap hajat hidup manusia, hal ini dapat dilihat berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan 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, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia,

 ISSN : 2338-798X

serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1)

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup yang sehat dan bermuara yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Dengan PJOK siswa akan memperoleh berbagai materi yang erat kaitanya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ilmu kreatif, inovatif, terampil dan memiliki kebugaran yang jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia.

Mengingat mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang digunakan oleh guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan kegiatan belajar. Metode mengajar guru mempengaruhi belajar siswa yang baik pula. Metode mengajar yang kurang baik penyajianya, siswa akan kurang senang terhadap pembelajaran dan mengakibatkan siswa malas untuk belajar.

Menurut pengamatan peneliti yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2014 dalam praktek di lapangan SDN II Slempit Kedamean Gresik saat pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan materi passing bolavoli dalam penyampaian materi pembelajaran bolavoli banyak siswa yang bercanda sendiri, dan kurang memperhatikan materi yang guru sampaikan. Dimungkinkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang sehingga siswa cenderung lebih memilih bermain sendiri.

Kecenderungan siswa yang kurang memperhatikan dan bercanda sendiri dalam proses pembelajaran merupakan hal yang tidak wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran guru sebagai penyampai ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efesien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta berhubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Oleh karena itu PJOK sebaiknya memberikan metode pembelajaran yang bervariasi kepada siswa di setiap lembaga pendidikan, mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Tujuan PJOK adalah untuk mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab, kerjasama percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, permainan dan olahraga serta mengembangkan keterampilan gerak dan ketrampilan berbagai macam permainan untuk memahami konsep aktifitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat (Kristiyandaru, 2010: 39). Untuk itu bahwa akan diterapkan metode pembelajaran bermain supaya proses pembelajaran melibatkan ungsur kegembiraan dan yang paling utama adalah tujuan pencapaian kurikulum.

Menurut Slameto (2010: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dengan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan terhadap adanya sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya, begitu pula sebaliknya. Menurut Hilgard (dalam Slameto, 2010: 57), *interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some avctivity or content* (minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan). Jadi apabila seseorang berminat terhadap suatu aktivitas atau hal, maka aktivitas atau hal tersebut akan selalu diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang.

Minat sebagai sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang pada apa yang akan mereka lakukan bila diberi kebebasan untuk memilihnya. Bila mereka melihat sesuatu itu mempunyai arti bagi dirinya, maka menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Secara harfiah minat merupakan suatu kegiatan organisme yang mengarahkan perhatian dan sungguh sungguh terhadap suatu objek, yaitu objek yang relevan atau mempunyai karakteristik yang serupa dengan objek tertentu.

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran guru harus lebih kreatif dan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mencoba menerapkan metode pembelajaran bermain agar siswa lebih aktif, senang dan lebih berminat untuk melakukan gerakan yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran PJOK yang diajarkan secara keseluruhan untuk mencapai ketuntasan belajar

Dari hal tersebut, melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Metode Bermain Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan" pada siswa Kelas V SDN II Slempit Kedamean Gresik.

Hakekat Metode Pembelajaran Bermain

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Usman (dalam Asmani, 2011: 30) Pembelajaran merupakan suatu proses yang

mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru yaitu adalah mengajar dan prilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan prilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran terdapat komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, model dan evaluasi. Kelima komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan metode - metode pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengertian Metode pembelajaran

Belajar mengajar merupakan dua aspek yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukan pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran anak didik), sedangkan mengajar menunjukkan pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Menurut Hamdani (2011: 80) Metode Pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.

Prinsip yang mendasari metode-metode proses belajar mengajar. Prinsip ini dapat bersumber pada pihak guru, siswa atau bahan ajar proses belajar mengajar. Salah satu keputusan penting yang harus diambil dalam menyunsun strategi belajar mengajar adalah menetapkan suatu metode pengajaran yang dinilai menjanjikan hasil belajar yang efektif (Supandi, 1992: 15)

Agar kegiatan belajar dan pembelajaran berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran, maka salah satu faktor yang harus dipahami oleh guru adalah prinsip belajar. Tanpa memahami prinsip belajar maka akan sulit bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran (Supandi, 1992: 15)

Jadi metode pembelajaran adalah alat dari materi pembelajaran yang digunakan untuk mengelolah atau menyampaikan isi dari materi pembelajaran yang akan disampaikan yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktik untuk mencapai tujuan kurikulum dalam pembelajaran sehingga setiap individu siswa dapat belajar dengan bakat dan kemampuan masing-masing.

3. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain

Metode Pembelajaran Bermain perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari pendidikan anak usia dini untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (http// metode-pembelajaran-bermain.html. di akses 14 Februari 2015). Oleh karena itu dalam membelajarkan Bermain kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam http// metode-pembelajaran-bermain.html. di akses 14 Februari 2015), Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru adalah metode pembelajaran Bermain. Metode pembelajaran Bermain merupakan suatu metode pembelaiaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan

ISSN : 2338-798X

dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran *(learning)* bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Menurut Wolgang dan Wolgang (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 73), metode pembelajaran bermain ini memberi kebebasan pada anak untuk berbuat sesuai keinginan dari prilaku anak tersebutlah akan lahir kurikulum secara alamiah. Sedangkan tujuan metode pembelajaran bermain adalah memfasilitasi pertumbuhan anak dan perkembangan serta kemampuan menyesuaikan diri dan guru harus berfariasi dan menarik perhatian anak sehingga anak mau melakukan kegiatan yang telah dirancang oleh guru.

Menurut Nur (dalam http// metode-pembelajaran-bermain.html. di akses 14 Februari 2015), prinsip dasar dalam pembelajaran bermain sebagai berikut:

Tabel. 1 Tabel Prinsip Dasar Pembelajaran Bermain.

No	Tingkah Laku Siswa
1	Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2	Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
3	Kelompok mempunyai tujuan yang sama
4	Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5	Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi
6	Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7	Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain

(http://file://metode. pembelajaran-bermain. html diakses 14 Februari 2015)

Menurut Nur (dalam http// metode-pembelajaran-bermain.html di akses 14 Februari 2015), ciri-ciri metode pembelajaran bermain adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Ciri Metode Pembelajaran Bermain.

No	Ciri – Ciri
1	Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2	Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
3	Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

(http://file://metode.pembelajaran-bermain.html diakses 14 Februari 2015)

Dalam pembelajaran bermain dikembangakan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Menurut Vera (2012: 130) Terdapat langkah-langkah dalam metode pembelajaran bermain, yaitu :

Tabel. 3 Langkah – langkah dalam Metode Pembelajaran Bermain.

No	Tahap/Tingkah Laku Guru
1	Persiapan • Guru mempersiapkan terlebih dahulu permainan yang akan dilakukan. • Guru mempersiapkan hal hal sebagai berikut: a. Menentukan topik b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) c. Mempersiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan d. Menyunsun petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran bermain
2	Pelaksanaan • Dalam melaksanakan permainan guru terlibat langsung dalam permainan yang dilakukan oleh para siswa. • Dalam pelaksanaan ada beberapa hal yang harus dilakukan, diantaranya: a. Menjelaskan maksud dan tujuan permainan b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok c. Siswa diminta menjelaskan hasil permainan
3	Evaluasi Guru mengevaluasi hasil belajar tentang tujuan dan manfaat dari materi yang telah di ajarkan.
4	Memberikan penghargaan Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

. (Vera, 2012:130)

Metode pembelajaran bermain sebagai berikut:

a. Siswa berbaris empat banjar, berdoa, presensi, dan melakukan pemanasan berlari dua kali putaran, peregangan dimulai dari kepala hingga kaki.
b. Peneliti mendemonstrasikan metode pembelajaran bermain dengan gerakan gerakan metode pembelajaran bermain sebagai berikut:
    1. Metode bermain menggelindingkan bola dengan 1 tangan
    2. Metode Pembelajaran Bermain dengan memantulkan bola ke tanah 15 kali dengan kedua tangan sambil berjalan.
    3. Metode pembelajaran bermain dengan melambungkan bola ke atas dengan tangan kanan dan di terima dengan tangan kiri.
    4. Metode pembelajaran bermain dengan berjalan memutar bola mengelilingi pinggang.
    5. Metode pembelajaran bermain lempar tangkap bola dengan dua tangan dengan berpasangan
    6. Metode pembelajaran bermain dengan *passing* berjalan dengan 1 tangan. Tangan kanan 15 kali dan ganti tangan kiri 15 kali.
    7. Metode bermain dengan passing estafet
    8. Metode pembelajaran bermain dengan *passing* bawah dengan berjalan.
    9. Metode pembelajaran bermain selanjutnya adalah *passing* berpasangan
    10. Metode bermain dengan permainan lempar tangkap bola .
    11. Metode bermain dengan permainan lempar tangkap bola .
    12. Guru melanjutkan metode pembelajaran bermain dengan memberikan permainan bolavoli dengan jumlah 7 siswa.
    13. Guru melanjutkan pembelajaran bermain dengan permainan bolavoli dimainkan dengan 4 pemain.

Hakikat Minat Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

1. Pengertian Minat

Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh dari hasil pengamatan, kemudian menumbuhkan dorongan untuk berpartisipasi. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan dipengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat minat baru.

Menurut Slameto (2010: 57), minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, dperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang, jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan disitu diperoleh kepuasan

Sedangkan menurut Hilgard (dalam Slameto, 2010: 57), "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content"*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan perasaan senang.

Menurut beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang mendorong untuk memperhatikan dengan suatu obyek, kegiatan atau aktifitas dengan rasa suka, apabila obyek, kegiatan atau aktifitas memberikan daya tarik dan kesenangan pada diri seseorang, maka seseorang akan memiliki minat, jika tidak maka seseorang tersebut tidak akan memberikan minat pada obyek tersebut. Semakin kuat intropeksi tersebut maka semakin besar minatnya.

Menurut Djamarah (2008:166), minat tidak hanya diekpresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu daripada lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang memiliki minat terhadap suatu cenderungan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu yang diminati itu dan sama sekali menghiraukan sesuatu yang lain.

Minat berpengaruh terhadap pembelajaran , karena bila bahan pelajari yang tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.

Menurut Getzel (dalam Rasyid 2007: 17), Minat adalah suatu disponsisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong sesorang untuk memperoleh objek khusus. Aktifitas pemahaman, dan ketrampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Hal penting pada minat adalah intensitasnya. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki identitas tinggi.

ISSN : 2338-798X

Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien. Dalam percakapan sehari-hari pengertian perhatian dikacaukan dengan minat dalam pelaksanaan perhatian seolah-olah kita menonjolkan fungsi pikiran, sedangkan dalam minat seolah-olah menonjolkan fungsi rasa, tetapi kenyataannya apa yang menarik minat menyebabkan pula kita berperhatian, dan apa yang menyebabkan perhatian kita tertarik, minatpun menyertai kita. Kesadaran seseorang, bahwa suatu obyek, seseorang, suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya

Minat besar pengaruhnya terhadap aktifitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila diertai minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membakitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itu guru harus membangkitkan minat anak didik agar pelajaran yang diberikam mudak anak didik pahami.

Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Sedangkan Tarner dan Tarner (dalam Slameto, 1995: 181) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat mencapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang

Menurut Djamarah (2008: 167) ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik sebagai berikut :

a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksa.
b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
c. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Dari beberapa cara meningkatkan minat di atas, dapat disimpulkan bahwa apapun caranya perlu dicoba, tetapi selain cara-cara diatas perlu juga diberikan dorongan terhadap proses belajar dan juga *reward* pada setiap hasil belajar yang telah dicapai.

2. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan, kesehatan adalah dari pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi selaras dan seimbang (Kristiyandaru, 2010: 33). PJOK adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelolah melalui aktifitas jasmani secara sistematik menuju pembentukan manusia indonesia seutuhnya.

Dalam pandangan modern, pendidikan manusia seutuhnya adalah pendidikan yang menempatkan aspek jasmaniah secara tepat sehingga dapat mengembangkan daya intelektual, sosial, emosional dan estetika pribadi. Sedangkan menurut Hartono, dkk (2013: 2) dengan PJOK anak-anak melakukan aktifitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, mereka dapat mengembangkan potensi fisik mengoptimalkan gerak dasar dan juga mengembangkan karakter, hormat pada sesama anak, pantang menyerah, jujur, suka menolong, empati terhadap sesama dan sifat-sifat baik lainya. PJOK adalah olahraga yang dilakukan tidak semata-mata untuk mencapai suatu prestasi. Namun untuk penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar melalui aktifitas jasmani yang benar.

B. Hipotesis

Hipotesis penelitian sebagai berikut: “ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap minat siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN II Slempit Kedamean Gresik”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian ekperimen semu. dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yaitu penelitian dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. penelitian ini menggunakan ekperimen

UNESA Universitas Negeri Surabaya

semu, karena peneliti ini tidak memakai kelompok kontrol.

Desain Penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

T1	**X**	**T2**

Keterangan:
T1 : *Test* Awal (*Pretest*)
X : Perlakuan
T2 : *Test* Akhir (*Post test*)

(Maksum, 2012: 97)

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2009: 31).

Variabel bebas : Metode bermain
Variabel terikat : Minat siswa dalam pembelajaran

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh kelas V SDN II Slempit yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan populasi 61 siswa. Waktu yang diperlukan untuk memperoleh data dari penelitian ini adalah 3 X pertemuan yang dimulai pada tanggal 9 April 2015 sampai dengan 25 April 2015.

Dalam instrumen penelitian ini peneliti menggunakan angket atau kuisioner dan skala likert. Angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang probadinya, atau hal - hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151).

Untuk menentukan skor tiap item digunakan skala ukur, yaitu skala yang menggunakan pertanyaan positif dan pertanyaan yang di gambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel.4 Skor Pernyataan Positif dan Negatif Skala Likert

No	Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Maksum, 2009: 67)

Dalam peneliti ini, pedoman pembuatan angket atau kuisioner adalah berdasarkan kisi-kisi angket atau kuisioner minat siswa dalam pendidikan jasmani yang diadopsi dari skripsi Tirto (086464109) dengan judul "Penerapan Pembelajaran Permainan Bolavoli Mini Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pendidikan Jasmani". Angket ini Telah diuji validitas dan reliabilitas sebagai berikut :

Tabel. 5 Hasil Hitung Validitas dan Reliabilitas

No.	Indikator	r_hitung	r_tabel	Validitas	Reliabilitas
1	Proses Belajar Mengajar	0,729	0,339	Valid	0,817
2		0,471	0,339	Valid	
3		0,882	0,339	Valid	
4	Materi	0,494	0,339	Valid	0,824
5		0,567	0,339	Valid	
6		0,657	0,339	Valid	
7		0,441	0,339	Valid	
8		0,639	0,339	Valid	
9		0,842	0,339	Valid	
10	Suasana Akademik	0,794	0,339	Valid	0,882
11		0,823	0,339	Valid	
12		0,74	0,339	Valid	
13	Sarana Prasarana	0,551	0,339	Valid	0,816
14		0,699	0,339	Valid	
15		0,515	0,339	Valid	
17		0,544	0,339	Valid	
18		0,737	0,339	Valid	

(Tirto, 2011: 47)

Adapun variabel dan indikator dalam kisi kisi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 6 Variabel, Indikator, Nomor Item Angket

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Penerapan Pembelajaran Permainan Bolavoli Mini Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pendidikan Jasmani	Proses Belajar Mengajar	1,2,3	3
	Materi Atau Kurikulum	4,5,6,7,8, 9	6
	Suasana Akademik	10,11,12	3
	Sarana Prasarana	13,14,15, 16,17	5
Jumlah			17

(Tirto, 2011: 19)

Sebelum angket atau Kuisioner diberikan kepada sampel untuk diambil datanya, angket dan kuisioner harus diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitasnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung rata-rata (*Mean*)

Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata hitung dalam penelitian ini adalah :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :
M : *Mean* atau Rata-rata hitung
∑x : Jumlah total nilai dalam distribusi
N : Jumlah siswa

(Maksum, 2007: 20)

ISSN : 2338-798X

2. Standart deviasi

Standart deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari nilai rata-rata atau (*Mean*). Rumus standart deviasi sebagai berikut :

$$SD = \frac{\sqrt{\sum d^2}}{N}$$

Keterangan :
SD : Standart Deviasi
$\sum d^2$: Jumlah Deviasi
N : Jumlah siswa

(Maksum, 2007: 27)

3. Varian (S)

Varian adalah angka yang menunjukkan ukuran variabilitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan standart deviasi. Rumus varian sebagai berikut :

$$S = \frac{\sum f d^2}{N}$$

Keterangan :
S : Varian
fd^2 : Jumlah Deviasi
N : Jumlah siswa

(Maksum, 2007: 29)

4. Uji Normalitas

Sebelum menggunakan tehnik analisis parametris, maka kenormalitas data harus diuji terlebih dahulu. Bila data tidak normal maka statistik parametris tidak dapat digunakan, maka itu perlu digunakan statistik non parametris.
Rumus :

$$X^2 = \sum\left[\frac{(fo - fe)^2}{fe}\right]$$

Keterangan :
X^2 : Nilai *chi-square*
fo : Frekuensi yang diperoleh
fe : Frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2009: 47)

5. Uji – t untuk sampel sejenis

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{(N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2)}{N-1}}}$$

Keterangan:
D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pre-test dan post-test*)
N : Jumlah sampel

(Maksum, 2012: 177)

6. Menghitung ada tidaknya peningkatan dari *Pre-test* dan *Post-test*.

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dari *Pre-test* dan *Post-test* dipergunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{MD}}{\text{M}pre} \text{ X } 100$$

Keterangan :

Md : Rata-rata jumlah dari perbedaan setiap pasangan skor
M*pre* : Rata-rata jumlah dari *pre-test*

(Maksum, 2009: 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata,*standar deviasi*,*varians*, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat minat siswa yang diukur dalam bentuk persen (%). Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket sebelum penerapan metode pembelajaran bermain *(pre-test)* dan sesudah penerapan metode pembelajaran bermain *(post-test)*. Disini akan dianalisa hasil dari kedua data tersebut (*pre-test* dan *post-test*), apakah ada peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui penerapan metode pembelajaran bermain.

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan progam 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.7 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih
Rata-Rata	56, 84	70,03	13,19
Standar Deviasi	4,337	7,353	3,016
Varian	18,806	54,066	35,26
Nilai Minimum	48	57	9
Nilai Maksimum	69	85	16
Peningkatan (%)	23,22%		

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.1 di atas maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran bermain (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 56,84dengan *standart deviasi* 4,337; *varian* sebesar 18,806 dengan skor terendah adalah 48 dan skor tertinggi adalah 69.

Sedangkan hasil data setelah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran bermain (*post test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 70,03 dengan *standart deviasi* 7,353; *varian* sebesar 54,066 dengan skor terendah adalah 57 dan skor tertinggi adalah 85.

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa dalam PJOK siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode pembelajaran bermain. Metode pembelajaran bermain yang diberikan pada siswa memberikan peningkatan minat belajar siswa dalam pendidikan jasmani sebesar 23,219%. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan metode pembelajaran bermain ternyata dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam PJOK

Uji Hipotesis Data

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan ada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran bermain pada siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik. Adapun data yang didapat sebagai berikut:

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 Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikan dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* berada dibawah nilai alpha (5%) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* di atas nilai alpha (5%) H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut hasil pengijian normalitas dengan menggunakan IBM *SPSS for Windows release* 21.0

Tabel. 8 Hasil Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	61	61
Mean	56,84	70,03
Standar Deviasi	4,337	7,353
Kolmogrov-Smirnov Z	0,843	0,777
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,477	0,582

(Lampiran 5, halaman 94)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari minat belajar siswa dalam pendidikan jasmani untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

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.*

a. Uji *paired t-test* (t-test sampel sejenis)

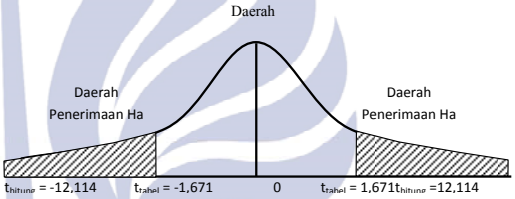
1. Perhitungan *Uji-TPre-test* dan *Post-test*

Tabel. 9 Hasil Perhitungan *Uji-T*

No	Variabel	Thitung	Ttabel	Keterangan
1	*Pre-test* dan *Post-test*	12,114	1,671	Signifikan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *paired t-test* diperoleh nilai thitungsebesar 12,114

1) Hasil Pengujian.



Grafik 1 Kriteria Pengujian

`Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang penerapan metode bermain terhadap minat belajar siswa dalam PJOK, yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik. PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. oleh karena itu dalam rangka menumbuhkan peningkatan minat siswa pada PJOK, diperlukan metode pembelajaran bermain yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar mempermudah siswa dalam penguasaan materi serta menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga minat belajar siswa dalam PJOK.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

 ISSN : 2338-798X

Dalam proses penelitian sebelum penerapan metode bermain terdapat banyak siswa yang sedang asyik duduk duduk sendiri dari pada mengikuti proses pembalajaran PJOK, serta dalam proses pembelajaran PJOK dimulai terdapat siswa yang berlari lari sendiri memilih bermain sendiri dari pada mengikuti proses pembelajaran PJOK yang dimana dimungkinkan karena metode atau model pembelajaran yang di sajikan oleh guru PJOK kurang menarik sehingga siswa lebih memilih untuk bermain sendiri daripada mengikuti proses pembelajaran PJOK. Dan sedangkan dalam proses penerapan metode bermain siswa yang sebelumnya memilih untuk bermain sendiri setelah diterapkan metode bermain siswa senang mengikuti proses pembelajaran PJOK dan siswa terlihat lebih semangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Dari hasil penelitian siswa mengalami peningkatan gerak yang dimana siswa sebelumnya belum bisa melakuan gerakan rangkaian bola yaitu memainkan bola memutari badan searah jarum jam dan memainkan bola melewati kaki tetapi setelah penelitian siswa mulai bisa melakukan gerakan rangkaian bola memainkan bola memutari badan searah jarum jam dan memainkan bola melewati kaki. Tidak hanya itu, sebelum penelitian atau penerapan metode pembelajaran bermain siswa yang sebelumnya hanya sebagian dari jumlah siswa yang bisa melakukan *passing* dan bermain bolavoli, pada saat penerapan metode pembelajaran bermain semua siswa sudah bisa melakukan *passing* dalam bermain bolavoli, dan sebelum penerapan metode pembelajaran bermain yang dimana terdapat banyak siswa yang bermain sendiri dari pada mengikuti pembelajaran PJOK, setelah penerapan metode pembelajaran bermain siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini dapat dikatakan penerapan metode pembelajaran bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik pada pembelajaran PJOK.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual dan dengan program IBM SPSS *(Statistic Program of Social Scienese) for Windows release 21.0* dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami peningkatan. Yang dimana hasil penghitungan hasil *post-test* nilainya lebih tinggih daripada nilai *pre-test*.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran PJOK akan mampu membangkitkan minat belajar siswa dalam menjalani proses pembelajaran PJOK di sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran bermain terhadap minat belajar siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap minat siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik dalam pembelajaran PJOK yang dapat di buktikan dari penghitungan manual dan SPSS *for Windows release* 21.0
2. Penerapan metode pembelajaran bermain dapat memberikan peningkatan yang positif terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebesar 23,219%.

Dari hasil penelitian yang diuraikan dalam bab sebelumnya, maka pada akhir penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penghasilan orang tua dengan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wonoayu, Sidoarjo terbukti hasil *correlation coefficient* sebesar -0,104 dan *sign2 (tailed)* sebesar 0,305. Hal ini menunjukkan bahwa *correlation coefficient* (-0,104) < r tabel 0,195 yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Saran

1. Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode bermain terhadap minat siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dapat di buktikan dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,114 > 1,671 dengan taraf signifikan 0,05
2. Penerapan metode pembelajaran bermain dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Slempit Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik pada pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebesar 23,219%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI.* Jakarta: Rineka Cipta

Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: Diva Press

Djamarah,Syaifudin Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Hartono, Soetanto dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press

Irsyada, Machfud. 2000. *Bola voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

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

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

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

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

(Online). *Metode Pembelajaran Bermain*, http://file://metode pembelajaran-bermain. html, Diakses 14 februari 2015

(Online). Undang Undang No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 , http://usu.ac.id/public/content/files/sisdiknas.pdf 10 Maret 2015)

Rasyid, Harun & Mansyur. 2007. *Penilaian hasil belajar*. Bandung: CV Wacana Prima

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta

Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Anggota IKAPI No.228/DKI/04. Jakarta: PT Indeks

Supandi. 1992. Strategi *Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dekdikbud RI, Dirjen dikti

Tirto, Eko. 2011. *Minat Siswa Terhadap Permainan Bolavoli Mini dalam Pendidikan Penjasorkes Program Study S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga UNESA.* Tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Vera, Adelia. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor study).* Jogjakarta: Diva Press

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

 ISSN : 2338-798X