PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PARTISIPASI AKIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS V DAN VI SDN 1 KENDALREJO KABUPATEN BANYUWANGI

Oky Rendra Satria
S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, okyrendrasatria@yahoo.com

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

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah suatu pendidikan yang menuntut siswa untuk bergerak secara aktif dengan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan olahraga yaitu meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa. Di masyarakat terdapat banyak permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak dan mampu membuat mereka aktif serta senang. Oleh karena itu, perlu diterapkan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan agar siswa lebih berpartisipasi aktif dan senang dalam pembelajaran tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SDN I Kendalrejo. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen Analisis Proporsi Fokus (APF). Sasaran penelitian ini adalah kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 24 siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu, dengan desain *one group pre-test post-test design.*

Hasil penelitian menunjukkan nilai *mean pre-test* sebesar 14,33 dan *post-test* sebesar 11,99. Serta dari hasil yang telah didapatkan diketahui tidak adanya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK dibuktikan dengan nilai Z_{hitung} -1,704 < Z_{tabel} -1,96 maka Ho diterima.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Partisipasi Aktif Siswa

Abstract

Physical education, sport and health is an education that requires students to be actively engaged with a fun learning exercise in order to a chieve the goal of improving physical fitness in students. In society there are many traditional game sare often played by children and be able to make them active and happy. Therefore, it is necessary to apply the traditional game on learning physical education, sports, and health so that students participate more actively and pleasure in learning.

The purpose of this study was to determine the effect and how much influence the traditional games on the active participation of students in physical education, sports and health. Goal of this research is class V and VI SDN 1 Kendalrejo.

The method in this analysis using quantitative descriptive. While the process of data collection is done using instruments Focus Analysis Proportion (APF). Goal of this research is a class V and VI SDN 1 Kendalrejo by the number of samples taken as many as 24 students. The research is a quasi-experimental, with the design of one group pre-test post-test design.

The results showed a mean value of 14.33 pretest and post-test of 11.99. As well as from the results that have been obtained are known absence of the effect of applying the traditional games against the active participation of students in learning physical education with evidenced by the Z_{hitung} -1,704 < Z_{tabel} -1,96 then Ho is accepted.

Keywords: Traditional Games, Active Participation of Students,

PENDAHULUAN

Menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan 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. Menurut UU No. 20, Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus didapatkan oleh semua masyarakat di Indonesia. Dengan adanya pendidikan maka diharapkan pengetahuan masyarakat di Indonesia berkembang dan jauh lebih baik lagi yang nantinya berguna bagi negara dan bangsa Indonesia. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan tempat bagi siswa untuk memperoleh pendidikan, di sekolah mereka dapat belajar ilmu pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan. Di sekolah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang berkaitan erat dengan keterampilan khususnya keterampilan gerak. PJOK diajarkan di semua tingkatan pendidikan dengan salah satu tujuannya adalah menciptakan siswa untuk mempunyai kebugaran jasmani yang baik. Ada tiga hal penting yang dapat disumbangkan pendidikan jasmani yaitu salah satunya adalah meningkatkan kebugaran jasmani siswa (Kristiyandaru, 2010:41).

Menurut Hartono, dkk (2013: 2) pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan dan menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. PJOK adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Berdasarkan isi dari undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas PJOK terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang digemari pada anak sekolah dasar. Karena pada usia ini pada umumnya mereka sangat aktif bergerak dan cenderung melakukan gerak sebanyak-banyaknya. Sejalan dengan tujuan dari PJOK yaitu berusaha memberikan kecukupan gerak dan meningkatkan kebugaran siswa melalui pembelajaran PJOK. Selain itu itu melalui pembelajaran PJOK anak bisa belajar sambil bermain, karena materi yang diajarkan banyak yang berhubungan dengan permainan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan yang ada dalam pembelajaran PJOK. Menurut Sukintaka (1992 : 11) menyebutkan bahwa ketika anak bermain atau diberi permainan dalam pembelajaran PJOK maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa pemikiran asli maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui bermain, anak-anak dapat melakukan gerak sebanyak-banyaknya dalam aktivitasnya serta mereka dapat menunjukkan jati dirinya atau kebiasaan yang ada dalam diri anak tersebut.

Selain guru yang dituntut harus kreatif dan inovatif diperlukan juga peran siswa yang harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK. Menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Haryanto, 2012), menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, bentuk partisipasi aktif siswa adalah bisa dengan bentuk perbuatan fisik dan keaktifan siswa yang dilakukan saat pembelajaran.

Pada saat ini guru pengajar dituntut harus kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Permainan bisa menjadi solusi dalam pelaksanaan PJOK, karena diharapkan melalui permainan ini bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK di sekolah. Permainannya bisa diambil dari permainan yang telah ada dalam masyarakat sendiri misalnya permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai nilai–nilai kerja sama, gotong royong dan saling menghargai, serta telah dikenal dalam masyarakat yang telah diturunkan secara turun-temurun dan dari generasi ke generasi.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara pada tanggal 3 Agustus 2015 kepada guru PJOK dan siswa kelas V dan VI yang mendapat materi mata pelajaran PJOK di SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi, keadaan sekolahnya cukup bagus dengan ketersediaan sarana dan prasarananya dalam pelaksanaan PJOK. Namun ada persoalan yang mengganggu yaitu tidak adanya guru PJOK yang *linear* melainkan gurunya diganti guru mata pelajaran yang lain. Selain itu model pembelajarannya kurang sesuai dengan pembelajaran PJOK dan terkesan monoton, karena siswa hanya melakukan aktivitas sendiri tanpa didampingi oleh gurunya. Materi pembelajarannya yang berlangsung

 ISSN : 2338-798X

kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang antusias dan semangat saat mengikuti pelajaran PJOK, akibatnya pengetahuan siswa tentang PJOK menjadi kurang. Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini dirasa kurang tepat dengan tujuan PJOK sendiri, karena disaat mereka membutuhkan kecukupan dan pengetahuantentang gerak, mereka tidak mendapatkannya. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, sehingga akibatnya partisipasi siswa kurang pada saat mengikuti pembelajaran PJOK.

Berdasarkan tujuan PJOK di atas, maka untuk mewujudkannya diperlukan juga seorang guru PJOK yang kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran. Namun melihat keadaan yang terjadi di SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul "Penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V dan VI di SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi".

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian eksperimen terdapat empat ciri yaitu: adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2012: 67). Jika keempat ciri itu ada dalam suatu penelitian maka dapat dikatakan penelitian eksperimen murni. Karena dalam penelitian ini hanya memenuhi dua ciri yakni perlakuan dan ukuran keberhasilan maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah desain eksperimen, penelitian diarahkan untuk membandingkan hasil distribusi data *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok sampel saja. (*one group pretest posttest design*).

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Dari penjelasan tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi yang berjumlah 30 siswa. Karena semua siswa kelas V dan VI menjadi subjek penelitian, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi.

Pengumpulan data adalah proses adalah pengadaan data primer maupun sekunder untuk kepentingan sebuah penelitian (Maksum, 2012). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran dicatat dalam instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF) oleh *observer*. Peneliti dibantu oleh *observer* I, II dan III. Dengan adanya tiga *observer* bertujuan untuk menghindari subjektivitas data dan supaya data yang akan diolah lebih akurat dan benar adanya. Dari hasil pengamatan yang akan dilakukan pada akhirnya akan akan diperoleh data *Pre-test* dan *Pos-test* dari siswa yang telah melaksanakan penelitian selanjutnya akan dilaksanakan proses analisis data berdasarkan hasil yang diperoleh.

Dalam penelitian ini data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif. Teknik analisis data dengan menggunakan uji beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Di dalam deskripsi data, terdapat beberapa hal yang dapat dijelaskan yaitu nilai hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam PJOK pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo diperoleh data melalui instrument Analisis Proporsi Fokus (APF). Penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data

Deskrpsi Data	*Mean*	SD	Varian	Max	Min
Pre-test	14,33	2,66	7,10	17	3
Post-test	11,91	5,78	28,99	20	1
Selisih	-2,24	3,12	21,89	3	2

Berdasarkan tabel 1 di atas maka diketahui bahwa:
Hasil perhitungan berdasarkan data yang diperoleh dari data instrumen Analisis Proporsi Fokus dapat dijelaskan bahwa jumlah rata-rata *pre-test* sebesar 14,33 dan *post-test* sebesar 11,91, standar deviasi *pre-test* sebesar 2,66 dan *post-test* sebesar 5,78, dengan varian *pre-test* sebesar 7,10 dan *post-test* sebesar 28,99 serta nilai tertinggi pre-test sebesar 17 dan *post-test* sebesar 20 dan terendah *pre-test* sebesar 3 dan *post-test* sebesar 1.

Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik, maka terlebih dahulu dilakukan pemenuhan syarat uji. Dalam penelitian syarat uji yang dimaksud adalah uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Distribusi Nilai	N	Statistik	Sig	Keterangan
Pre-test	24	0,390	0,00	Tidak Normal
Post-test	24	0,215	0,006	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa

dengan melihat taraf signifikansi maka akan diketahui distribusi data tersebut normal atau tidak. Jika signifikansi > 0,05 maka data terdistribusi normal, namun melihat pada tabel 4.3 di atas signifikansi *pre-test* sebesar 0,000 yang menyatakan bahwa data *pre-test* merupakan data yang tidak normal dan *post-test* sebesar 0,006 yang menyatakan bahwa data ini adalah data tidak normal itu berarti semua < 0,05. Oleh karena itu perhitungan uji beda tidak menggunakan uji-t melainkan dengan menggunakan perhitungan *wilcoxon*.

Uji Wilcoxon

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

Tabel 3 Tabel *Wilcoxon*

	Pre-test dan Post-test
N	24
Z_{hitung}	-1,704
Z_{tabel}	-1,96
Sig.	,088

Berdasarkan hasil perhitungan *Wilcoxon* di atas Z_{hitung} sebesar -1,704 dan Z_{tabel} sebesar -1,96. Dari tabel signifikan partisipasi aktif siswa = ,088 dengan α adalah 0,05. Maka dari data di atas diartikan bahwa nilai Z_{hitung} = -1,704 < Z_{tabel} -1,96. Ho diterima yang berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah pemberian *treatment* pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo.

Persentase

Berdasarkan hasil persentase perhitungan manual, maka didapat data sebagai berikut :

Pre-test* dan *Post-test
MD 110
Mpre 14,33
Prosentase 0,07 %

Berdasarkan hasil perhitungan, prosentase peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK mendapatkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dengan persentase sebesar 0,07 %

Pembahasan

Dari hasil deskripsi data di atas dalam pembahasan ini akan dijelaskan tentang pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam PJOK pada siswa kelas VI dan VI SDN 1 Kendalrejo. Pengaruh secara sederhana dapat diketahui dengan melihat nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan perubahan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah dilaksanakan perlakuan.

Pada tahap distribusi data menunjukan hasil penelitian secara umum untuk penilaian *Active Time Allotment* (ATA) ketika *pretest* 31,57% dan meningkat pada saat *post-test* sebesar 55,81%. Selanjutnya pada penilaian *Student's Direct Engagement* (SDE) mengalami penurunan dibuktikan dengan *pre-test* menunjukan presentase sebesar 77,57% menurun pada saat *post-test* sebesar 50%. *Student's Direct Engagement* (SDE) adalah jumlah siswa yang terlibat langsung pada saat aktivitas gerak. Hal ini menunjukkan adanya penurunan partisipasi aktif siswa yang ditunjukkan dengan prosentase siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas gerak yang menurun.

Selanjutnya semua data diuji untuk menentukan hipotesis akhir, data yang didapatkan dari hasil signifikansi *pre-test* (0,000) dan *post-test* (0,006). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak normal. Selanjutnya hasil uji menggunakan pengujian wilcoxon diperoleh data Z_{hitung} sebesar -1,704. Hal ini menunjukkan hasil Z_{hitung} < dari nilai Z_{tabel} (-1,704 < -- 1,96), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo.

Hal ini tidak sejalan dengan hipotesis awal peneliti karena tidak adanya pengaruh penerapan permainan tradisonal terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Ada beberapa faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh bahkan terjadi penurunan partisipasi aktif siswa yang dibuktikan dengan jenis permainan tradisional yang digunakan pada saat pelaksanaan penelitian. Permaianan tradisional ini bukan menjadi sebuah acuan untuk pengambilan data *pre-test* dan *post-test*, namun seharusnya permainan tradisional dalam penelitian ini dapat menjadi sebuah formula terbaru yang digunakan siswa dalam pembelajaran PJOK maka seharusnya dalam penelitian ini permainan tradisional ini diterapkan dalam *treatment.* Selain itu *p*ermainan pada saat melakukan *pre-test* dan *post-test* juga memiliki karakteristik yang berbeda. Pada saat pelaksanaan *pre-test* adalah permainan hitam hijau, permainan ini merupakan jenis permainan yang membutuhkan semua siswa harus bergerak sesuai instruksi dari guru dan pada saat pelaksanaan *post-test* permainan yang

 ISSN : 2338-798X

digunakan adalah permainan benteng- bentengan, dalam permainan tradisional ini siswa mempunyai dua tugas yaitu harus bergerak ke benteng lawan dan ada yang harus menjaga bentengnya sendiri. Hal ini yang menyebabkan tidak adanya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dikarenakan bentuk permainannya yang berbeda. Hal lain yang menyebabkan penurunan partisipati aktif siswa adalah kondisi pada saat pembelajaran yang berlangsung guru kurang bisa menguasai kelas dan materi permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran, siswa semaunya sendiri pada saat pembelajaran sehingga guru harus menjelaskan secara berulang ulang tentang materi pembelajaran. Hal ini tidak mengherankan karena guru mata pelajaran PJOK bukan guru *linear* pengampu mata pelajaran tersebut.

Sebenarnya apabila dilihat dari antusiasme siswa selama mengkikuti pembelajaran PJOK dengan penerapan permainan tradisional tersebut, siswa yang sangat senang menerima permainan yang dilakukan, karena mereka mendapatkan beberapa permainan yang baru dan baru pertama kali mereka mainkan dalam pembelajaran PJOK. Hal ini dibuktikan dengan keceriaan dan kegembiraan mereka melakukan permainan tersebut di lapangan begitupun juga siswa menceritakan sendiri rasa senangnya dengan gurunya dan peneliti yang terlibat langsung di lapangan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi, didapatkan kesimpulan bahwa: Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilkukan maka peneliti memeliki beberapa saran sebagai berikut:.

1. Untuk penelitian sejenis atau selanjutnya diharapkan memperhatikan jenis permainan yang akan digunakan pada saat pengambilan data, supaya hasil penelitiannya sesuai seperti yang diharapkan.
2. Permainan tradisional yang dipilih sebaiknya berasal dari suatu daerah yang digunakan dalam penelitian.
3. Permainan tradisional sebagai alternatif untuk pembelajaran PJOK yang bisa diterapkan dalam pemanasan dan inti materi.

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta : Pt Rineka Cipta

Fajri, Em Zul dan Senja, Ratu Aprilia. 2008. *Kamus Besar Bahyasa Indonesia.* Jakarta: Aneka ilmu dan Difa Publisher.

Habibi, Moh Alfan. 2015. Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas X *SMAN 1 Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

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

Hartono, Soetanto, dll. 2013. *Pendidikan jasmani:sebuah pengantar*. Surabaya: Unesa University Presss. Haryanto.2012. *Keterlibatan siswa dalam Proses Belajar Mengajar*,*(*Online), (http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/, diakses pkl 10.00, Tanggal 20 september 2015).

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

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

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

Maksum, Ali 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga.* Surabaya: Unesa University Press.

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

Rachmat, Mochhamad. 2003. Buku Ajar Biostatistika Aplikasi Pada Penelitian Kesehatan. Jakarta: Buku kedokteran EGC.

Saputra, Khoirul Rifki. 2015. *Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pemanasan Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada kelas IV SDN janti II Tulangan Sidoarjo.* Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.

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

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

Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

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

Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.*Jakarta: Pusat Bahasa.

UU RI no. 20. 2003. *Sistem PendidikanNasional*.Jakarta. Tanpa Penerbit.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

 ISSN : 2338-798X