

ANALISIS MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN *TEE BALL* PADA SISWA KELAS V SD SE-GUGUS V KECAMATAN PONOROGO KABUPATEN PONOROGO

Fiqi Fahrizal Hardiansyah

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

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Secara umum pendidikan nasional berfungsi dalam mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memegang peranan penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. Pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdapat berbagai macam permainan yang digunakan untuk mengembangkan suatu potensi seorang siswa salah satunya permainan *Tee Ball*. Pada dasarnya permainan ini sangat menyenangkan. Permainan ini mengandung beberapa unsur gerak dasar, antara lain : memukul, melempar, berlari, dan menangkap. Selain unsur gerak dasar, permainan ini juga berkarakter. Nilai-nilai karakter dalam permainan ini antara lain : tanggung jawab, sportifitas, kejujuran dan kepemimpinan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan *Tee Ball* pada siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo dengan jumlah populasi 173 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode stastitik kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket minat siswa dengan uji validitas 0,246-0,672 dan uji reabilitas 0,876. Hasil analisa statistik didapatkan nilai persentase minat siswa terhadap permainan *Tee Ball* pada siswa kelas V Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo yang tergolong minat sangat tinggi sejumlah 99 siswa dengan persentase 57,23% sedangkan yang tergolong minat tinggi sejumlah 74 siswa dengan persentase 42,77% dan yang tergolong minat sedang, rendah dan sangat rendah tidak ada.

Kata Kunci: Minat Siswa, Permainan *Tee Ball*

Abstract

In general, the function of national education is to improve and develop character along with civilization. Physical Education and Sport Science has the important role in shaping an ideal human. Physical education has various types of games that can be used to develop student potential, one which is Tee Ball games. Basically, this game is very enjoyable. This game contains several basic element of movement, such as: hitting, throwing, running, and catching. In addition, this game also embodies positive character development. Among the character values in this game are: responsibility, sportmanship, honesty, and leadership.

The aim of this study is to find out the student's interest toward Tee Ball games in 5th graders of elementary school in cluster 5 Ponorogo sub district, Ponorogo regency. The subjects of this study are 5th graders of elementary school student in clusters 5 Ponorogo sub district Ponorogo regency of 173 students. Furthermore, this study uses statistic quantitative method. The data sampling process used student interest questionnaire instrument with validity tested in 0,246-0,672 and reliability tested in 0,876. Based on the statistic analysis in the research of student interest in tee ball, games in 5th graders elementary school in clusters 5 Ponorogo sub district Ponorogo regency is rated as very high interest are 99 students with percentage 57,23%, whereas high interest are 74 student with percentage 42,77% and there are not data for medium, low, and very low interest.

Keywords: Student interest, Tee Ball Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk kelangsungan hidup di masa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi

dalam mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung

jawab, maka dari itu pendidikan sangat dibutuhkan sebagai bekal di masa yang akan datang.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat digunakan sebagai alat untuk pengembangan suatu potensi bakat dan minat seorang siswa. Ketika seorang siswa yang memiliki ketrampilan gerak yang baik dalam proses pembelajaran, maka siswa tersebut dapat dikembangkan dalam sebuah cabang olahraga tertentu. Seorang guru harus mengenalkan berbagai macam bentuk permainan sehingga dalam proses pembelajaran siswa memiliki pengalaman gerak yang cukup dan tidak merasa jenuh.

Dalam melakukan suatu permainan maupun kegiatan olahraga, setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda. Minat tersebut dapat mempengaruhi tingkat gerak yang dilakukan oleh siswa. Pada umumnya, siswa yang berada di tingkatan Sekolah Dasar lebih tertarik dengan pembelajaran yang berbasis permainan.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru PJOK yaitu Bapak Jono, M.Pd. dan Bapak Sunaryadi, M.Pd. pada hari Senin 24 Oktober 2016 beliau mengatakan bahwa permainan *softball* dan *baseball* di sekolahnya tersebut masih belum dikenalkan karena beliau menganggap peraturan permainannya terlalu sulit dan untuk tingkatan Sekolah Dasar secara biomekanik tidak diperbolehkan untuk melakukan lemparan dengan keras. Ketika beliau menanyakan hal tersebut saat Musyawarah Guru Mata Pelajaran PJOK Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo semua guru belum bisa mengembangkan permainan *softball* dan *baseball*. Seorang guru berpendapat bahwa di sekolahnya masih belum tercukupinya sarana dan prasarana untuk menunjang permainan tersebut. Dari beberapa permasalahan tersebut penulis disarankan untuk melaksanakan penelitian ini di gugus tersebut. Akan tetapi, penulis memberikan saran bahwa untuk tingkatan Sekolah Dasar yang perlu dikembangkan adalah permainan *Tee Ball* karena permainan ini memang untuk anak Sekolah Dasar.

Tee Ball adalah sebuah permainan yang aturan, sarana prasarana dan cara bermainnya diadopsi dari permainan *softball* dan *baseball*. Namun permainan ini dilakukan oleh anak usia dini. Pada dasarnya permainan ini sangat menyenangkan. Permainan ini mengandung beberapa unsur gerak dasar, antara lain : memukul, melempar, berlari, dan menangkap. Selain unsur gerak dasar, permainan ini juga berkarakter. Nilai-nilai karakter dalam permainan ini antara lain : tanggung jawab, sportifitas, kejujuran dan kepemimpinan. Permainan ini terlihat beda dengan permainan *softball* dan *baseball* karena tidak menggunakan seorang *pitcher* untuk melakukan sebuah pukulan, melainkan menggunakan sebuah *batting tee*. Hal tersebut yang membuat

permainan ini sangat cocok dimainkan di tingkatan Sekolah Dasar. Permainan *Tee Ball* pada dasarnya sudah memiliki sebuah kompetisi, baik tingkat nasional maupun internasional. Permainan ini terdengar asing karena kurangnya pemasalan di daerah-daerah, sehingga permainan ini kurang berkembang tidak terkecuali di Ponorogo.

Dari uraian latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Minat Siswa Terhadap Permainan *Tee Ball* Pada Siswa Kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo”

Minat

Menurut J.P. Chaplin (2008: 255) minat adalah satu sikap yang berlangsung terus menerus yang memolakan perhatian seseorang sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya. Seseorang yang berminat terhadap sesuatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan, tetapi dapat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Belly (dalam <http://www.kajianpustaka.com/2012/10/minat-belajar.html> yang diakses tanggal 8 Desember 2016) minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Menurut Hurlock (dalam Khairani 2014: 136) Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minatnya juga akan menurun. Sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat sementara atau dapat berubah-ubah.

Menurut Slameto (dalam Djaali 2008: 121) *minat adalah* suatu rasa lebih suka atau suatu ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau besar hubungan tersebut, semakin besar minat. Menurut Khairani (2014: 135) menyatakan bahwa minat timbul bersumber dari hasil pengenalan dengan lingkungan, atau hasil berinteraksi dan belajar dengan lingkungannya.

Dari penjelasan di atas, minat adalah suatu keinginan atau kemauan hati yang menimbulkan sebuah ketertarikan saat melakukan suatu hal atau aktivitas. Minat ini dapat ditunjukkan ketika siswa tersebut merasa senang dalam melaksanakan aktivitas gerak tersebut. Ketika siswa merasa senang dan bersemangat dalam melakukan sebuah aktivitas gerak maka tingkat minat

siswa akan tinggi.

Minat Siswa

Menurut Hamsa (2015: 9) minat siswa adalah kondisi seseorang yang memusatkan perhatiannya pada suatu objek tertentu dengan perasaan nyaman, sehingga siswa tersebut mampu membuat dirinya termotivasi atau terdorong untuk tetap berada pada keadaan tersebut. Dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan seorang siswa, mereka pasti memiliki tujuan keberhasilan atau kesuksesan yang dicapai. Minat siswa tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh pada saat melakukan kegiatan atau aktivitas. Minat siswa pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Siswa harus menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai tujuan yang dianggapnya penting, namun hasil dari proses belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya. Minat sebagai sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang pada apa yang akan mereka lakukan bila diberi kebebasan untuk memilihnya.

Dari penjelasan di atas, minat siswa adalah sebuah perasaan senang terhadap sesuatu yang ditunjukkan oleh siswa terhadap suatu aktivitas. Minat ini dapat terlihat ketika melakukan sebuah kegiatan atau aktifitas gerak siswa tersebut bergerak dengan aktif dan semangat.

Permainan

Menurut Hartati, dkk (2012: 1) Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual, dan emosional. Memang istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, namun bukan berarti orang dewasa tidak membutuhkan aktivitas bermain.

Menurut Wikipedia (dalam Hartati dkk. 2012: 2), bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dapat dilakukan menurut motivasi intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan. Menurut Kuffner (dalam Pertiwi dan Sugiyanto, 2016 : 155) mengemukakan bahwa anak di usia 6-10 tahun memiliki kemampuan yang baru mereka temukan untuk mengambil bagian dalam aktivitas yang menyenangkan, menarik, dan kreatif. Sehingga permainan cocok diterapkan pada anak usia tersebut untuk digunakan sebagai sistem pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, permainan adalah suatu aktivitas gerak yang menyenangkan dan dalam pelaksanaannya tidak ada pihak yang merasa terpaksa dalam melakukannya.

Tee Ball

Pengertian tentang *Tee Ball* menurut Golden (dalam Sutahir dan Marhaendro 2005: 83) adalah

modifikasi permainan *baseball* atau *softball* sudah banyak dilakukan khususnya untuk anak-anak, yaitu berupa permainan yang dikenal dengan nama "T"-ball. Menurut Baseball Canada dalam Sutahir dan Marhaendro (dalam *journal.uny.ac.id* /*index.php/jpji/article/download/6175/5363* yang diakses pada tanggal 13 Oktober 2016) "T"-ball merupakan permainan *baseball* atau *softball*, dimana tidak menggunakan pelempar (*pitcher*), sehingga perlu alat bantu untuk meletakkan bola agar siap dipukul. Alat tersebut dinamakan *batting tee*. Di Indonesia permainan ini juga sudah sering dimainkan terutama di kota-kota besar, seperti Jakarta dan Bandung. Bahkan di Jakarta telah diselenggarakan kejuaraan rutin setiap tahun "T"-ball antar Sekolah Dasar.

Dari penjelasan di atas, permainan *Tee Ball* adalah permainan yang dimainkan oleh anak usia sekolah dasar. Permainan ini memiliki persamaan dengan permainan *baseball*. Akan tetapi perbedaan terlihat dari tidak adanya *pitcher* dalam permainan *tee ball*. Bola ketika akan dipukul diletakkan di atas *batting tee*.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen. Karena peneliti tidak memiliki kesempatan sama sekali untuk memberikan perlakuan yang mungkin berperan dalam munculnya suatu gejala (*expost facto*). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. (Maksum, 2012:13). Peneliti ingin menggambarkan dan mengungkapkan minat siswa terhadap permainan *Tee Ball*. Ini bertujuan memberi gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta antara fenomena yang diselidiki.

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Maka populasi dalam penelitian ini berjumlah 173 siswa yang diperoleh dari keseluruhan siswa kelas V (lima) SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo yang terdiri dari 7 Sekolah dengan rincian sebagai berikut ini:

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas V

No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa Kelas V
1	SD Negeri 1 Bangunsari	40
2	SD Negeri 2 Bangunsari	16
3	SD Negeri 1 Surodikraman	32
4	SD Negeri 2 Surodikraman	11
5	SD Negeri 1 Purbosuman	24
6	SD Negeri 2 Tonatan	29
7	SD Bright Kiddie	21
Jumlah		173

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket minat siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat siswa yang berupa pernyataan positif dan negatif yang mengadopsi dari Skripsi Fajar Furqon tahun 2016 yang berjudul “Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan Tee Ball”. Hasil uji validitas = 0.246-0.672 dan uji reliabilitas = 0.876.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, data minat siswa terhadap permainan Tee Ball pada kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo diolah dengan menggunakan perhitungan manual dan menggunakan program *statistical package for social science (SPSS) for windows evaluation 2.0*.

Tabel 2 Frekuensi Tingkat Minat Siswa SD Se-Gugus V Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
81% - 100%	Sangat Tinggi	99	57,23%
61% - 80%	Tinggi	74	42,77%
41% - 60%	Sedang	0	0%
21% - 40%	Rendah	0	0%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Total		173	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas V SD se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo adalah siswa yang tergolong minat sangat tinggi terhadap permainan Tee Ball sejumlah 99 siswa dengan persentase 57,23%, sedangkan yang tergolong minat tinggi sejumlah 74 siswa dengan persentase 42,77% dan yang tergolong minat sedang, rendah dan sangat rendah tidak ada.

Pembahasan

Dalam pembahasan berikut menyajikan tentang hasil penelitian yang meliputi minat siswa terhadap permainan Tee Ball pada siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. Minat adalah rasa ketertarikan siswa yang disertai perhatian dan keaktifan yang akhirnya melahirkan rasa senang terhadap suatu kegiatan atau permainan.

Penelitian dilaksanakan selama 3 pertemuan. Pertemuan pertama penampilan video untuk seluruh sekolah. Pada pertemuan kedua setiap sekolah diberikan materi tentang teknik dasar permainan Tee Ball meliputi teknik melempar, menangkap, dan memukul. Pada pertemuan ketiga peneliti mengumpulkan seluruh subjek penelitian pada satu tempat. Sebelum melakukan permainan Tee Ball, siswa melakukan *base running*

sesuai intruksi peneliti, kemudian seluruh siswa melakukan permainan Tee Ball. Siswa yang telah melakukan permainan Tee Ball akan dikumpulkan dan diberikan angket minat siswa yang diisi siswa.

Siswa melihat video permainan Tee Ball dengan diberikan penjelasan dari peneliti. Siswa banyak yang tertarik untuk memainkan permainan Tee Ball karena mereka menganggap mudah dalam melakukan pukulan karena bola diletakkan di atas *batting tee*. Ada beberapa guru PJOK yang berminat untuk membuat *batting tee* dan kemudian mempraktikkan permainan tersebut pada saat pembelajaran PJOK.

Sebelum mencoba memainkan permainan Tee Ball, seluruh siswa dijelaskan tentang posisi dan cara bermain yang digunakan. Kemudian siswa dibagi masing-masing 10-12 siswa tiap kelompok. Masing-masing kelompok melakukan *base running* sebelum melakukan permainan Tee Ball. Banyak siswa yang melakukan pukulan sangat keras sehingga bola melambung sangat jauh dikarenakan siswa sudah diberikan teknik dasar memukul dalam permainan Tee Ball. Saat melakukan permainan siswa dapat bermain dengan lancar karena dengan adanya pemberian video dan penjelasan dari peneliti siswa memiliki gambaran tentang permainan Tee Ball. Dalam berlari menuju *base 1* hingga kembali lagi menuju *home base*, seluruh siswa dengan mudah melakukan hal tersebut karena sudah diberikan materi *base running* sebelum melakukan permainan Tee Ball.

Setelah mencoba memainkan permainan Tee Ball, siswa dikumpulkan mengisi angket minat siswa. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo adalah siswa yang tergolong minat sangat tinggi karena siswa memiliki ketrampilan bermain sangat bagus dalam permainan Tee Ball. Terlebih lagi banyak siswa berhasil melakukan pukulan meskipun mereka melakukannya berulang-ulang. Seluruh siswa tidak ada yang mengalami kendala dalam melakukan permainan Tee Ball. Akan tetapi saat melakukan permainan Tee Ball, untuk siswa dari tim *offense* yang belum mendapatkan giliran memukul harus diawasi agar tidak mendekat kepada temannya yang sedang memukul. Dalam melakukan permainan Tee Ball, siswa sudah mengerti cara untuk mendapatkan poin dimulai dari mematikan lawan dengan cara menyentuhkan bola ke lawan dan melakukan pukulan yang keras sehingga siswa tersebut melakukan *home run*.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengharapkan adanya pelatihan untuk siswa terkait dengan permainan Tee Ball karena siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo memiliki ketrampilan bermain yang sangat bagus. Peneliti merekomendasikan salah satu cara yaitu dengan didirikan

sebuah klub olahraga *Tee Ball*. Hal ini dapat digunakan untuk melahirkan calon atlet *baseball* atau *softball* dari daerah-daerah. Peneliti berharap kepada sekolah yang telah dijadikan tempat penelitian mengembangkan permainan *Tee Ball* melalui kegiatan ekstrakurikuler sehingga ketika sekolah yang dijadikan tempat penelitian sudah memiliki ekstrakurikuler *Tee Ball* maka dapat diadakan sebuah kejuaraan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat minat siswa terhadap permainan *Tee Ball* pada siswa kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo dengan persentase 57,23% tergolong minat sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Bapak Sunaryadi, M.Pd. selaku Ketua Gugus untuk Mata Pelajaran PJOK memberikan beberapa saran yang dapat memberikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya, sehingga dapat memperbesar manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama pada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai acuan untuk diadakannya ekstrakurikuler *Tee Ball* di SD Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.
2. Apabila diadakan penelitian berikutnya lebih ditingkatkan cangkupan sekolahnya karena permainan ini masih kurang dalam tahap pemasangan sehingga belum ada guru maupun siswa yang mengetahui permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, James P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Furqon, Fajar. 2016. Analisis Minat Siswa SD Terhadap Permainan *Tee Ball* Se-Gugus Wonosobo, Kecamatan Srono, Banyuwangi. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hamsa, Mukhammadi. 2015. *Survey Minat Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 1 Bangil dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Renang*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2014. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Maksum, Ali 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa penerbit.
- Maksum, Ali 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa penerbit.
- Maksum, Ali 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurmala, Siti. 2012. *Kependidikan* (Online), Volume 42, No. 2, (journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/download/2242/1853 diakses tanggal 25 Oktober 2016)
- Pertiwi, Sugiyanto. 2001. *Jurnal Psikologi*, (Online), Volume 34, No. 2, <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7094/5546> yang diakses pada tanggal 13 Oktober 2016).
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Sutahir, Maehaendro. 2015. *Modifikasi Permainan Softball di Sekolah Dasar*, (Online), Vol. 3, No. 1, (journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/download/6175/5363 yang diakses pada tanggal 13 Oktober 2016).
- (Online), (<http://www.kajianpustaka.com/2012/10/minat-belajar.html>, diakses tanggal 8 Desember 2016)
- (Online), (<http://assets.academy.com/mgen/66/10117766.jpg>, diakses tanggal 13 Oktober 2016)
- (Online), (<http://images.google.co.id>, diakses tanggal 13 Oktober 2016)