

ANALISIS MINAT SISWA KELAS V SD SE-GUGUS III KARANGJATI KECAMATAN KARANGJATI KABUPATEN NGAWI TERHADAP PERMAINAN *TEE BALL*

Yanuar Yosa Dewangga

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

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian pendidikan keseluruhan, pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Untuk mengembangkan potensi dalam bidang olahraga pendidikan perlu memperhatikan kemampuan, minat dan bakat peserta didik secara menyeluruh dan perlu adanya identifikasi kepada masing-masing siswa, karena dengan mengetahui minat siswa, akan lebih mudah bagi tenaga pendidik untuk membuat kegiatan yang sesuai dengan minat mereka. Permainan *Tee Ball* terdapat banyak nilai karakter seperti kerjasama, tanggung jawab dan disiplin serta juga terdapat nilai fisik seperti melempar, menangkap, lari dan memukul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan *Tee Ball*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi dengan jumlah populasi 87 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik 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 prosentase minat siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi terhadap permainan *Tee Ball* 62,06% termasuk kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Minat Siswa, Permainan *Tee Ball*

Abstract

Physical Education, Sport and Health are part of the whole education, essentially, the process of interaction between students with managed environment through the systematic physical activity towards the formation of human beings. To develop the potential in the fields of sport education need to notice to the abilities, interests and talents of students as a whole and need identification to each student, because knowing the interests of students, it will be easier for educators to create activities that appropriate with their interests. In *Tee Ball* game contain fairy characters values such as cooperative, responsible and discipline that includes physical such as throwing, catching, running, and hitting. This study intention is to know about student interest toward *Tee Ball* games. The object of this study are 5th grade elementary school students around III Karangjati cluster Karangjati sub district, Ngawi regency in which population counted around 87 students. This analysis is using statistic quantitative methodology. Furthermore, process of taking sample data is by adopted from student interest questionnaire instrument with validity tested 0,246-0,672 and reliability tested 0,876. Based on the analysis, the result of student 5th grade elementary school student interest around III Karangjati Cluster Karangjati Sub Ngawi Regency toward *Tee Ball* games 62,06% highest category.

Keywords: Student Interest, *Tee Ball* Games

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian pendidikan keseluruhan, pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Aktivitas jasmani tersebut dapat diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan fungsional. Dengan kata lain, prinsip-prinsip pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan haruslah dapat memacu pada

pembentukan, pengembangan, dan peningkatan kualitas kemampuan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik, dan afektif mengalami perubahan, sehingga dengan pemilihan kelas besar difokuskan untuk memenuhi kognitif,

psikomotorik, dan afektif yang cukup. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Maka standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu membuat pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan siswa memiliki minat dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Minat siswa dalam mengikuti suatu kegiatan yang ada, maka perlu adanya identifikasi kepada masing-masing siswa, karena dengan mengetahui minat siswa, akan lebih mudah bagi tenaga pendidik untuk membuat kegiatan yang sesuai dengan minat mereka. Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi jalannya suatu kegiatan dengan baik. Suatu kegiatan tersebut juga harus disesuaikan dengan usia siswa karena agar minat siswa tidak berkurang bahkan hilang karena kesulitan dalam melakukan suatu kegiatan.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru PJOK Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2016 pada intinya sosialisasi olahraga *softball* melalui sekolah ternyata cukup efektif dilihat dari segi kognitif, karena permainan *softball* merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipelajari dan dimainkan oleh anak-anak mulai tingkatan Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Tetapi untuk daerah Gugus III Karangjati pada cabang olahraga *softball/baseball* kurang memasyarakat tidak seperti cabang olahraga yang lain dengan terbatasnya sarana prasarana dan tentu saja bagi anak usia SD, permainan *softball* termasuk cabang olahraga yang lebih sulit dibandingkan dengan penguasaan teknik dasar permainan *tee ball*. Penguasaan teknik dasar seperti melempar, menangkap bola, atau sebagai *pitcher* dan *catcher*, sedangkan filosofi bermain meliputi, bagaimana menggunakan teknik melempar dan menangkap bola dalam permainan, bagaimana cara mematikan pemukul dan pelari, apa yang akan dilakukan seseorang pemain apabila telah mendapat atau berhasil menangkap bola, kemana bola harus dilemparkan, apa yang harus dilakukan oleh seseorang pemain apabila tidak mendapat bola. Dengan demikian filosofi bermain *softball* harus diberikan lebih dahulu, sehingga para atlet pemula akan memahami teknik dasar. Agar kemampuan tersebut dapat diperkenalkan ke pemula maka terciptalah permainan *tee ball*.

Tee ball adalah permainan yang berasal dari cabang olahraga *softball* dan *baseball*, dan diperuntukkan sebagai pengenalan dari cabang olahraga tersebut. Perbedaan mendasar permainan *tee ball* dengan permainan *softball* dan *baseball* tidak adanya *pitcher* atau pelempar. Permainan ini bisa dimainkan oleh laki-laki dan wanita yang sesuai karakteristik kelas besar khususnya kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian

adalah untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan *tee ball* pada siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi

Minat

Minat merupakan masalah yang paling penting di dalam pendidikan. Apalagi bila dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberi gambaran dalam aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Kartono (1990: 112) minat merupakan momen dari kecenderungan yang terarah secara intensif kepada satu objek yang dianggap penting. Minat ini erat kaitannya dengan kepribadian, dan selalu mengandung unsur afektif/perasaan, kognitif dan kemauan, sedangkan menurut Athanasou (1998) menunjukkan bahwa minat itu tergantung pada faktor-faktor seperti kemampuan, serta pentingnya relevansi dari subjek.

Menurut Gardner dan Tamir (dalam Trumper, 2006: 48) istilah minat biasanya mengacu pada preferensi untuk terlibat dalam beberapa jenis kegiatan, minat dapat dianggap sebagai jenis yang spesifik dari sikap, ketika kita tertarik pada fenomena atau aktivitas tertentu, kita cenderung untuk mengikuti dan memberikan waktu untuk kegiatan itu. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Khairani, 2011: 136) berpendapat bahwa 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 jadi 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.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap suatu objek. Menurut Slameto (dalam Djaali, 2008: 121) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Minat Siswa

Menurut Gie (dalam Khairani, 2011: 143) minat siswa adalah perhatian spontan yang memungkinkan terciptanya konsentrasi untuk waktu yang lama dengan demikian, minat merupakan landasan bagi konsentrasi. Minat bersifat sangat pribadi, orang lain tidak bisa menumbuhkannya dalam diri siswa, tidak dapat memelihara dan mengembangkan minat itu, serta tidak mungkin berminat terhadap sesuatu hal sebagai wakil dari masing-masing 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. Untuk itu butuh rasa lebih suka atau minat dari dalam individu yang mampu membuat seorang siswa dapat mencapai tujuannya. Minat siswa tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menunjang belajar selanjutnya walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut. 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.

Permainan

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya. Bermain akan mampu mengembangkan berbagai aspek baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Hurlock (dalam Hartati dkk, 2012: 11) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Dalam bermain baik anak-anak maupun orang dewasa pasti mereka membutuhkan teman bermain, sebab pada dasarnya mereka bermain berawal dari naluri Bergeraknya dan terdorong baik untuk memenuhi kebutuhan isyarat-isyarat dari dorongan.

Bermain dan permainan itu adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk meluapkan ekspresi, pelampiasan ketegangan dan menirukan peran orang yang ia kagumi atau yang ia jadikan guru. Jadi dengan kata lain bermain itu aktivitas yang penuh dengan nuansa kerian yang memiliki tujuan yang melekat di dalamnya (Hartati dkk, 2012: 3). Lazimnya permainan itu memang dilakukan dalam suasana hati yang penuh kerian sehingga orang melakukan permainan dengan sukarela. Menurut Lutan (dalam Hartati dkk, 2012: 3) memaparkan karakteristik bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Dengan demikian seseorang itu bermain dapat melakukan dengan tanpa paksaan sehingga mampu meningkatkan keterampilan gerak maupun berpikir dengan senang hati.

Tee Ball

Olahraga *Softball* atau *Baseball* adalah olahraga yang sangat populer di Amerika Serikat. Dalam olahraga tersebut terdapat berbagai macam permainan untuk mengenalkan kepada pemula berdasarkan umurnya. Menurut Golden (dalam Marhaendro, 2008: 104), modifikasi permainan *Softball* dan *Baseball* sudah banyak dilakukan untuk anak-anak, yaitu berupa permainan yang dikenal dengan nama *Tee Ball*. Menurut Marhaendro (2008: 104) *Tee Ball* adalah olahraga yang diperuntukkan sebagai pengenalan cabang olahraga *baseball/softball* bagi pemain usia dini untuk mengembangkan keterampilan olahraga tersebut dan juga untuk mendapatkan kesenangan dari permainan tersebut (selayaknya anak-anak yang senang bermain). Penghapusan pada *pitching* (lemparan yang dilakukan dari *pitcher plate* untuk dipukul) diharapkan anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan *softball* dan *baseball* tanpa rasa takut tanpa terkena lemparan dari *pitcher* (pelempar).

Menurut Baseball Canada (dalam Marhaendro, 2008: 105) *Tee Ball* merupakan permainan *baseball* atau *softball*, pada dasarnya permainan *tee ball* dimana tidak menggunakan pelempar (*pitcher*), sehingga butuh alat bantu *batting tee* untuk meletakkan bola agar siap dipukul.

Permainan ini dikhususkan untuk pemain pemula. Sesuai dengan karakteristik anak-anak, maka permainan ini memodifikasi pada penggunaan bola yang lebih lunak dan memukul bola pada kondisi diam. Penggunaan bola yang relatif lunak untuk keamanan, terutama kemungkinan terkena bola lemparan atau hasil pukulan. Penyajian bola pada kondisi diam, dengan bantuan *batting tee*, untuk mempermudah perkenaan bola pada saat pemukulan. Permainan *tee ball* dimainkan oleh dua tim. Satu tim sebagai pemukul atau dinamakan sebagai *offensive team*, dan satu tim lainnya sebagai penjaga atau dinamakan *defensive team*. Seperti permainan *softball/baseball* pada umumnya, tim pemukul berusaha membuat skor sebanyak mungkin, dan tim bertahan berusaha mencegah tim penyerang membuat skor.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. (Maksum, 2009: 51). Penulis ingin menggambarkan dan mengungkapkan minat siswa terhadap permainan *tee ball*. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini bertujuan memberi gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang diselidiki.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 87 siswa yang diperoleh dari keseluruhan siswa kelas V (lima) SD Se-Gugus III Karangjati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi terdapat 6 sekolah dengan jumlah keseluruhan kelas V terdapat 87 siswa, berdasarkan table 4.7 dapat dijelaskan bahwa deskripsi jawaban siswa SD Se-Gugus III Karangjati adalah sebagai berikut dengan jumlah skor 11500, dengan jumlah *mean* 132,18 dengan jumlah standar deviasi 14,29. Siswa yang tergolong kategori minat sangat tinggi terhadap permainan *tee ball* sejumlah 54 siswa dengan prosentase 62,06% sedangkan yang tergolong kategori minat tinggi sejumlah 32 siswa dengan prosentase 36,78% dan yang tergolong kategori minat sedang sejumlah 1 siswa dengan prosentase 1,14% dan yang tergolong kategori minat rendah dan sangat rendah tidak ada.

Tabel 1 Frekuensi Tingkat Minat SD Se-Gugus III Karangjati

Interval	Kategori	F	%
81% - 100%	Sangat Tinggi	54	62,06%
61% - 80%	Tinggi	32	36,78%
41% - 60%	Sedang	1	1,14%
21% - 40%	Rendah	0	0%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Total		87	100%

Pembahasan

Pembahasan berikut menyajikan tentang hasil penelitian yang meliputi minat siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kabupaten Ngawi terhadap permainan *Tee Ball*. Minat adalah kondisi seseorang yang memusatkan seluruh perhatiannya pada suatu objek tertentu dengan perasaan nyaman, sehingga minat dapat dikatakan sebagai penyebab adanya kegiatan dan partisipasi siswa.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 januari 2017 yaitu pertama siswa diberikan pemutaran video yang berdurasi 20 menit dan penjelasan dari peneliti, siswa Kelas V SD Se-Gugus III Karangjati di Aula SD Negeri Karangjati 1, dilanjutkan praktek teknik dasar lempar tangkap bola atas dan bawah dilanjutkan memukul bola di atas *batting tee* secara bergantian, dan memainkan permainan *tee ball* bersama-sama di lapangan Kecamatan Karangjati. Setelah memainkan permainan *tee ball*, peneliti menyebarkan angket ke seluruh subjek penelitian yang ada.

Siswa melihat video permainan *Tee Ball* dengan penjelasan dari peneliti. Setelah melihat video, siswa banyak yang bertanya karena penasaran dengan permainan *Tee Ball* karena terlihat menyenangkan. Ketika pemutaran video, siswa dari kelas lain juga ingin melihat dan mengetahui permainan *Tee Ball*.

Sebelum memainkan permainan *Tee Ball*, seluruh siswa dijelaskan tentang posisi memukul bola di atas *batting tee* dan cara bermain. Setelah itu siswa melakukan praktek teknik dasar lempar tangkap bola atas dan bawah secara bergantian selanjutnya siswa memukul satu per satu secara bergantian bertujuan untuk memegang tongkat pemukul dan mengatur ketinggian *batting tee*. Setelah semua mencoba memukul, siswa memainkan permainan *Tee Ball* dengan peraturan yang disesuaikan. Seluruh siswa bergembira dan banyak yang membuat poin dan dapat mematikan lawan. Setelah memainkan permainan *Tee Ball*, siswa mengisi angket minat siswa.

Hasil analisa statistik menggambarkan minat siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi mempunyai minat dengan kategori sangat tinggi. Namun ada yang termasuk kategori tinggi dan sedang. Menurut peneliti minat siswa bisa mencapai kategori sangat tinggi dikarenakan siswa tertarik dengan permainan *tee ball* selain termasuk permainan baru juga pertama kali siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati memainkannya, peneliti melihat adanya persaingan dalam permainan *tee ball*. Permainan ini memukul bola pada kondisi diam dengan bantuan *batting tee* dan penggunaan bola yang relatif lunak untuk keamanan, terutama kemungkinan terkena bola lemparan atau hasil pukulan tetapi sebagian siswa masih kurang dalam pemahaman peraturan permainan *tee ball*. Pertama ketika mematikan pelari, tim bertahan masih ada yang dilempar. Kedua tim bertahan masih ada yang mengejar sendiri/ tidak dilemparkan ke teman yang lebih dekat dengan pelari. Ketiga masih ada yang memukul bola dengan satu tangan. Keempat masih belum paham dengan posisinya, misalnya *catcher* tidak berada di *home plate* untuk menunggu pelari yang datang dan secara teknik dasar sebagian siswa kesulitan saat melempar menggunakan tangan kanan dan menangkap bola menggunakan sandal selop sebagai *glove*.

Jadi pada dasarnya permainan *tee ball* sangat efisien sebagai pengenalan olahraga *baseball/softball* khususnya bagi siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati untuk mengembangkan keterampilan olahraga tersebut. Pada permainan *Tee Ball*, anak-anak akan diajarkan gerakan olahraga dasar yang mana sangat berguna untuk melatih otot motoriknya. *Tee ball* juga melatih anak untuk berpikir, melihat situasi dan keputusan secara cepat dan tepat, rasa tanggung jawab

bisa tumbuh dalam permainan *tee ball*. Setiap anak akan menempati posisinya masing-masing yang mana setiap posisi memiliki tanggung jawab sendiri. Dari hasil penelitian dan melihat keterampilan siswa pada permainan *tee ball* harapan peneliti yang pertama kepada Kepala UPTD Karangjati dapat memfasilitasi untuk siswa bisa berprestasi dalam olahraga *baseball/softball* melalui permainan *tee ball*. Kedua melalui permainan *tee ball* bisa memperkenalkan ke berbagai daerah sehingga memberikan kesempatan bagi pemain usia pemula berprestasi dan menciptakan atlet muda dari berbagai daerah.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisa statistik menggambarkan minat siswa kelas V SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi terhadap permainan *Tee Ball* dengan prosentase 62,06% termasuk kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan gambaran yang telah dilakukan berkenaan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh dari analisis data dan berdasarkan kesimpulan yang telah diungkapkan di atas oleh penulis, maka penulis memberikan saran. Adapun saran-saran adalah sebagai berikut:

1. Siswa bisa memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang positif sebagai acuan untuk diadakannya ekstrakurikuler *Tee Ball* di SD Se-Gugus III Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi.
2. Kepada Kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi diharapkan mendukung tersebarnya permainan ini dengan cara mengadakan latihan bersama bahkan pertandingan resmi atau kejuaraan antar sekolah agar siswa lebih termotivasi.
3. Sekolah harus lebih memperhatikan dan mementingkan akan kegiatan siswa baik kegiatan intrakulikuler maupun ekstrakurikuler, karena kegiatan tersebut menunjang kemampuan perkembangan jasmani siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Athanasou, James A. 1998. Which components of intruction influence student interest. *Journal of Teacher Education*. Vol. 23: hal. 63.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Furqon, Fajar. 2016. *Analisis Minat Siswa Kelas V SDN se-Gugus Wonosobo Kec. Srono Kabupaten Banyuwangi Terhadap Permainan Tee Ball*. 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, dkk. 2012. *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik, ketrampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartati dan Kristiyandaru. 2011. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.
- Hasni, Abdelkrim. 2015. Student's Interes in Science and Technology and its Relationships with Teaching Methods, Family Context and Self-Efficacy. *Journal of Evironmenta & Science Education*. Vol. 10: hal. 342.
- Khairani, Makmun 2011. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kartono, Kartini 1996. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Maksum, Ali 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.
- Maksum, Ali 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.
- Maksum, Ali 2009. *Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Marhaendro, Agus Susworo. 2008. "Tee Ball: Bermain dan Berlatih Softball/Baseball Usia Dini". *Jurnal Olahraga*. Edisi April 2008: hal. 106-112.
- Trumper, Ricardo. 2006. "Factors Affecting Junior Hight School Students' Interest in Physics". *Journal of Science Education and Technology*. Vol. 15 (1): hal. 48.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Biro Hakim dan Organisasi Sekertaris Jendral Departemen Pendidikan Nasional.