

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR CHEST PASS BOLA BASKET (Studi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto)

Fery Ardiansyah

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, feryardiansyah04@gmail.com

Sudarso

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

Abstrak

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam mencapai tujuan, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pengajaran. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan harus memperhatikan kepentingan setiap siswa dengan memperhatikan perbedaan kemampuan sehingga tujuan pembelajaran siswa dapat tercapai. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Kota Mojokerto, guru diharapkan mampu memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah tersebut, guru harus dapat mengembangkan prinsip "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP), maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran dengan model permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket, 2). Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto dengan sampel kelas VII C. Berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan *SPSS 20.0* menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar *chest pass* bola basket setelah diberi *treatment* model pembelajaran permainan dan terdapat peningkatan hasil belajar *chest pass* bola basket sebesar 17,41%..

Kata Kunci: model pembelajaran permainan, *chest pass* bola basket.

Abstract

Process has learnt to teach to be a activity carries out curriculum a education institution so that can influence entrant educate to achieve education aim that appointed. in achieve aim, interacted student with environment learns that regulated by teacher passes instruction process. therefore, physical education teacher, sport, and well-being must pay attention importance every student with pay attention ability difference so that student study aim can reached. Efforts to increase physical education quality, sport and well-being at SMP Negeri 1 Kota Mojokerto, supposed teacher can to give appropriate study model with situation and school condition, teacher must can develop principle" *Developmentally Appropriate Practice*" (DAP), so from that is researcher uses study model with game model. Aim from this watchfulness: 1). to detect there not it game study model influence towards result learns chest pass bola basket, 2). to detect how big game study model influence towards result learns chest pass bola basket. this watchfulness subject class student VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto with class sample VII C. Based on watchfulness result and pass data calculation uses *SPSS 20.0* show result that there is influence significant in result learns chest pass bola basket after given treatment game study model and found result enhanced learns chest pass bola basket as big as 17,41%..

Keywords:game study model, chest pass bola basket.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan mengantarkan

siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pengajaran.

Salah satu prinsip penting dalam penjasorkes adalah partisipasi siswa secara menyeluruh dan merata. Oleh karena itu, guru penjasorkes harus

memperhatikan kepentingan setiap siswa dengan memperhatikan perbedaan kemampuan sehingga tujuan pembelajaran siswa dapat tercapai.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Mojokerto di Jalan Gajahmada No. 143 Mojokerto, peneliti menemukan beberapa masalah yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran penjasorkes yaitu selama pengajaran berlangsung masih terdapat siswa yang pasif, terkadang siswa belum bisa memahami bentuk gerak yang diajarkan, sehingga masih banyak kurangnya respon dari siswa yang belum bisa melaksanakan tugas gerak, masih terdapat siswa yang malas untuk bergerak dan siswa lebih banyak melakukan gerakan sendiri daripada melaksanakan tugas gerak yang diberikan guru.

Upaya untuk meningkatkan kualitas penjasorkes di SMP Negeri 1 Kota Mojokerto, guru diharapkan mampu memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah tersebut, guru harus dapat mengembangkan prinsip “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP), dimana tugas ajar memperhatikan perubahan kemampuan anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik sehingga mendorong ke arah perubahan yang lebih baik. Hal itu dimaksudkan untuk lebih memberikan bobot serta makna yang dalam agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran serta berdampak pada perubahan tingkah laku baik menyangkut unsur kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran dengan model permainan. Model pembelajaran permainan merupakan model pembelajaran dengan mengembangkan prinsip “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP), dimana dalam pembelajaran terdapat pengembangan dalam bentuk aktivitas belajar yang diberikan untuk mempermudah siswa dan memperlancar siswa dalam belajarnya (Bahagia, 2000: 1). Dalam model pembelajaran ini memicu siswa lebih aktif dalam belajar, siswa lebih mudah belajar dalam tugas gerak serta meningkatkan perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil materi bola basket khususnya pada teknik *passing*. *Passing* merupakan teknik dasar pertama dalam bola basket yang dilakukan dengan cara mengoper bola. Teknik dasar *passing* ada bermacam-macam yaitu: *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*. Akan tetapi, peneliti hanya akan menggunakan teknik dasar *chest pass* bola basket pada penelitian ini. Menurut Ahmadi (2007 : 13), *Chest pass* adalah mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada. Operan ini digunakan untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini, akan

menghasilkan kecepatan, ketepatan dan kecermatan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa *Chest pass* merupakan teknik dasar *passing* yang paling mendasar dan yang sering digunakan dalam permainan bola basket. Dari permasalahan tersebut dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu: 1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto? 2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto. 2. Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto.

Model Pembelajaran Permainan adalah model pembelajaran permainan merupakan suatu konsep perencanaan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dan dirancang dalam bentuk aktivitas bermain untuk membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dalam penelitian menggunakan model permainan lempar kejar bola dan bola kardus (Sasminta dkk, 2013: 93).

Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket adalah merupakan kemampuan melakukan operan bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada yang dilakukan siswa yang dapat memberikan pengaruh terhadap suatu kinerja siswa dan memberikan hasil ukuran nilai yang berbeda sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya terhadap hasil belajarnya. Dalam penelitian menggunakan tes *wall pass* (Nurhasan, 2003: 3.3-3.4).

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto telah mendapatkan pembelajaran penjasorkes materi *chest pass* dalam bola basket relatif sama.

Adapun peneliti hanya mengkaji mengenai pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* dalam bola basket dan hanya terbatas pada siswa kelas VII SMPN 1 Kota Mojokerto sebagai populasi penelitian.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan eksperimen semu dikarenakan untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol sehingga desain penelitian ini menggunakan bentuk *Matching-Only Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto sebanyak 10

kelas. Dalam penelitian ini untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *Ordinal Pairing*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara memberikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test* dengan melakukan tes *wall pass* yaitu memantulkan bola basket ke dinding dengan *passing chest pass* selama 30 detik. Selain tes keterampilan juga diberikan tes pengetahuan dan penilaian sikap.

Dalam teknik analisis data disini peneliti menggunakan teknik analisis data Uji T, dimana *T-Test* yang digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda. Disini peneliti memberikan perlakuan terhadap dua kelompok subjek yang berbeda, dimana kelompok pertama diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua juga diberikan dengan perlakuan yang berbeda dari yang pertama (kelompok kontrol). Setelah kedua kelompok subjek tadi mendapatkan perlakuan yang berbeda maka peneliti kemudian melakukan perbandingan (dianalisis) dengan menggunakan *t-test* untuk sampel yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan ini diuraikan dalam 2 sub bab sebagai berikut: (A) Hasil Penelitian dan (B) Pembahasan. Analisa data yang dilakukan yaitu dengan dua cara yaitu penghitungan statistic manual dan aplikasi komputer *Statistical Product and Service Solutions Version 20.00* (SPSS) yang disajikan pada lampiran. Penggunaan *out put SPSS for Windows 20.00* ini dimaksudkan agar perhitungan lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Analisa hasil penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah penelitian sebagaimana telah diuraikan pada bab I. Deskripsi data yang akan disajikan diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* saat melakukan lemparan *chest pass* ke dinding selama 30 detik. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini berjumlah 34 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen berjumlah 17 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 17 siswa.

A. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelompok. Disini akan dianalisa hasil dari dua kelompok tersebut (Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* bolabasket.

Hasil analisis data dilakukan dengan manual dan menggunakan *SPSS for Windows 20.00* yang kemudian dijabarkan sebagai berikut :

1. Hasil tes Kelompok eksperimen

Hasil tes *wall pass* yang dilakukan selama 30 detik pada saat sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil tes Kelompok eksperimen

Kelompok Eksperimen	N	Min	Max	Mean	SD
Pre-Test	17	1	19	6.24	6.33
Post-Test	17	10	27	18.41	4.74

Dari tabel diatas (tabel 1) dapat diketahui hasil *pre test* kelompok eksperimen nilai rata-rata sebesar 6,24; standar deviasi 6,330; varians 40,066; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post test* sesudah mendapatkan *treatment* yaitu nilai rata-rata sebesar 18,41; standar deviasi 4,744; varians 22,507; nilai minimum 10 dan nilai maksimum 27.

2. Hasil tes Kelompok kontrol

Hasil tes *wall pass* yang dilakukan selama 30 detik pada saat sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran tanpa *treatment* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil tes Kelompok kontrol

Kelompok Kontrol	N	Min	Max	Mean	SD
Pre-Test	17	1	19	6.35	6.490
Post-Test	17	1	24	8.59	7.969

Dari tabel diatas (tabel 2) dapat diketahui hasil *pre test* kelompok kontrol nilai rata-rata sebesar 6,35; standar deviasi 6,490; varians 42,118; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post test* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 8,59; standar deviasi 7,969; varians 63,507; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 24.

B. Uji Hipotesis

1. Syarat Uji Hipotesis

a. Pengujian Normalitas.

Untuk menguji kenormalan atau tidak normalnya suatu sebaran data. Maka di perlukan suatu perhitungan untuk mengetahui kenormalan sebaran suatu data. Banyak perhitungan yang bisa di gunakan namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu perhitungan yaitu dengan metode *kolmogorov-smirnov* sebagai uji kenormalan. Uji ini dilakukan untuk menguji

sebuah kenormalan sebaran data. Dengan dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Data

		Pre kontrol	Post Kontrol	Pre Eks	Post Eks
N		17	17	17	17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	6.35	8.59	6.24	18.41
	Std. Deviation	6.490	7.969	6.330	4.744
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.227	.208	.226	.177
	Negative	-.205	-.170	-.204	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z		.935	.856	.933	.729
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.347	.457	.349	.663

Diketahui dari tabel 4.3 bahwa nilai (p) *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data ini berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t sampel berpasangan (*Paired t test*). Nilai yang digunakan dalam penghitungan *paired t test* adalah nilai *pre test* dan *post test*.

1. Uji t sampel berpasangan (*Paired t test*)

Uji ini untuk mengetahui beda antara hasil belajar *chest pass* sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*)

Tabel 4. Uji t sampel berpasangan Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig.
	Mean	SD	SE Mean	95% CI				
				Lower	Upper			
Pre kontrol	-2.23	6.90	1.67	-5.78	1.31	-1.3	16	.201
Post Kontrol								
preEks	-12.1	4.81	1.16	-14.65	-9.70	10.4	16	.000
PostEks								

Setelah dilakukan pengujian hasil dengan *SPSS for Windows 20.00* maka didapatkan hasil pada kelompok kontrol $p = 0,201 > \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 ditolak dan H_0 diterima. Dengan kata lain tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol (tanpa diberi *treatment*)

Pada kelompok eksperimen didapatkan hasil $p = 0,00 < \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1

diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok eksperimen (diberi *treatment*).

Dari hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan dapat mempengaruhi hasil belajar *chest pass* bolabasket, ini dapat dilihat dari hasil perbandingan dengan uji *paired t test* bahwa setelah diberi *treatment* hasil belajar siswa lebih meningkat dari pada tidak diberi *treatment*.

2. T-Test sebagai uji beda

Setelah data terbukti memiliki distribusi normal dan mempunyai *variant* yang homogen, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dengan melakukan uji hipotesis. Dalam bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang sejenis (*dependent sample*).

a. T-Test Dependent

T-test dependent adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji-t *Paired t-test*. Dalam menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini. Nilai yang digunakan dalam penghitungan *uji-t paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Uji T-Test Dependent

Tes wall pass	Mean	Mean Differences	t hitung	t tabel	
Eksperimen	<i>pre-test</i>	6,24	12,71	10,433	2,120
	<i>post-test</i>	18,41			
Kontrol	<i>pre-test</i>	6,35	2,24	1,335	2,120
	<i>post-test</i>	8,59			

b. T-Test Independent Sample

Pada bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*independent sample*).

Tabel 6. Uji *T- Test Independent*

Kelompok		N	Mean	Sd	t. hitung	t. tabel
<i>post</i>	Eksperimen	17	18,41	4,74	0,60	2,12
	Kntrol	17	8,59	7,97	0,60	2,12

Dengan melihat nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai t_{hitung} $0,6009 > t_{tabel}$ $2,120$ dengan taraf signifikan $0,05$. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran setelah diberikan *treatment* dan tidak diberikan *treatment* terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto.

C. Pembahasan

Ada tidaknya pengaruh dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut, dimana untuk hasil *pre-test* kelompok eksperimen pembelajaran yaitu nilai rata-rata sebesar 6,24; standar deviasi 6,330; varians 40,066; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post test* sesudah mendapatkan *treatment* yaitu nilai rata-rata sebesar 18,41; standar deviasi 4,744; varians 22,507; nilai minimum 10 dan nilai maksimum 27, sedangkan untuk *pre-test* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 6,35; standar deviasi 6,490; varians 42,118; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 19. Untuk hasil *post-test* kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 8,59; standar deviasi 7,969; varians 63,507; nilai minimum 1 dan nilai maksimum 24. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar *chest pass* bolabasket sesudah diberikan *treatment* model pembelajaran permainan.

Kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran permainan terhadap hasil belajar *chest pass* menggunakan rumus mean deviasi dikurangi dengan mean *pre test* dikalikan 100 %. Dari hasil perhitungan manual pada lampiran 3 diperoleh peningkatan hasil belajar *chest pass* bolabasket pada kelompok eksperimen sebesar 17,41 % sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 7,95 %. Berdasarkan dari peningkatan yang telah diketahui dari *pre-test* dan *post-test* maka model pembelajaran permainan lebih tinggi peningkatannya dibandingkan dengan model pembelajaran tanpa permainan.

Setelah dilakukan pengujian hasil dengan *SPSS for Windows 20.00* maka didapatkan hasil pada kelompok kontrol $p = 0,201 > a = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 ditolak dan H_0 diterima. Dengan kata

lain tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol (tanpa diberi *treatment*). Pada kelompok eksperimen didapatkan hasil $p = 0,00 < a = 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain ada perbedaan peningkatan hasil belajar *chest pass* sebelum dan sesudah pada kelompok eksperimen (diberi *treatment*). Dari hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan dapat mempengaruhi hasil belajar *chest pass* bolabasket siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data-data dan paparan yang telah dijabarkan sebagaimana yang dijelaskan pada bab IV secara umum, penelitian ini menjawab permasalahan yang telah diajukan pada bab I, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar *chest pass* bolabasket siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Kota Mojokerto setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran permainan.
2. Ada peningkatan hasil belajar *chest pass* bolabasket siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Kota Mojokerto setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran permainan pada saat *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 17,41%..

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran untuk dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun saran-saran yang diajukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran permainan ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar agar dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif dan menyenangkan.
2. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan bisa mengembangkan model pembelajaran permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tidak mengacu pada satu permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Bahagia, dkk. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*: Jakarta. Dekdikbud.

- Irianto, Agus. 2010. *Statistik, Konsep Dasar, Aplikasi, Dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ismail, Andang. 2014. *Metode permainan dalam pembelajaran*, diunduh pada 25 Februari 2014 dari <http://belajarpsikologi.com>.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan. 2003. *Tes Dan Pengukuran*. Jakarta: Karunia Terbuka Universitas Terbuka.
- Permendiknas.2006. *Peraturan Menteri Depdiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Sasminta, Dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

