

PENGEMBANGAN AKTIFITAS GERAK LOKOMOTOR BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH SE KECAMATAN GABEK PANGKALPINANG

Erick Rayogo Walton¹, Dedy Putranto²

^{1,2} STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung

¹Email: erick.prayogowalton@stkipmbb.ac.id

²Email: dedy.putranto@stkipmbb.ac.id

Journal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [http://](http://10.32529/glasser.v4i2.695)

10.32529/glasser.v4i2.695

Volume : 4

Nomor : 2

Month : 2020

Issue : Oktober

Abstract.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model aktivitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik, (2) Pembuatan produk awal, (3) Tinjauan para ahli, (4) Revisi produk, (5) Uji coba kelompok kecil, (6) Revisi produk, (7) uji coba skala besar, (8) revisi produk, Uji coba skala kecil dilakukan di SD N 62 Pangkalpinang yang berjumlah 20 anak. Uji coba skala besar dilakukan di SD N 39 Pangkalpinang berjumlah 22 anak dan SD N 6 Pangkalpinang yang berjumlah 23 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran, yaitu: (1) lompat kangguru, (2) *estapet jalan kepiting*, (3) *berjalan ular cepat*, (4) *Lempar Monyet*, (5) lompatan kodok kebelakang. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SD, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sangat baik dan efektif.

Keywords : Pengembangan, Gerak Locomotor, SD Kelas Rendah

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, sudah selayaknya apabila diberikan perhatian khusus. Sesuai dengan hal tersebut, pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah seharusnya dilaksanakan secara efektif, efisien, serta sesuai dengan kondisi fisik dan psikis sehingga sejalan dengan proses pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena sebagai

proses pembinaan anak sejak dini, yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar (Munarwan, 2010:12)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan

implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan baik, lebih parah lagi siswa yang hanya sebagai penerima materi pelajaran salah menerima isi materi yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Jika dilihat dari perkembangan media pendidikan, pada mulanya media hanya sebagai alat bantu guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan, produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk

mengkonkretkan alat bantu ini dilengkapi dengan audio sehingga kita kenal yang namanya audio-visual. Konsep pengajaran visual kemudian berkembang menjadi audio-visual pada tahun 1940, istilah ini bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran.

Hasil observasi diketahui bahwa guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi belum menggunakan media pembelajaran, guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional, yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini disayangkan mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran sehingga pembelajaran bisa optimal. Berdasarkan dari observasi tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengembangan aktivitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Tujuan khusus pada penelitian ini adalah (1) mengembangkan aktivitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah; (2) dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi pendidik, ilmuwan maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan aktivitas gerak

lokomotor berbasis media audio visual yang lebih spesifik dan menarik

1 Grak lokomotor

Gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang ada dalam setiap manusia. Gerak ini bisa dibidang gerak yang memindahkan posisi manusia dari satu tempat ketempat yang lain dengan usaha sendiri. Menurut Samsudin (2007: 75) perkembangan keterampilan lokomotorhasil tingkat kematangan tertentu. Latihan dan pengalaman merupakan hal penting untuk mencapai kemampuan yang matang, sedangkan Agus Mahendra (2000:10) mengatakan gerakan lokomotor atau sering disebut juga traveling diartikan sebagai gerak pindah tempat, seperti jalan, lari dan lompat. Ketiga keterampilan ini dianggap keterampilan paling dasar lokomotor, karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan gerakan lokomotor merupakan gerakan dasar yang membuat manusia bisa berpindah tempat seperti berjalan berlari dan melompat. Dengan adanya keterampilan dasar gerak lokomotor kehiduapn manusia dapat lebih baik. Dalam dunia olahraga gerakan dasar ini wajib dimiliki atlit agar bisa menguasai gerakan lanjut dari setiap cabang yang ditekuni.

2. Media audio visual

Menurut Smaldino, Lowther & Russel (2008:9). Media adalah alat informasi dan sumber informasi baik berupa alat elektronik

maupun non elektronik yang dapat dijadikan sarana penyampaian pesan dalam berkomunikasi. Dapat disimpulkan bahwa semua yang membantu proses pengajaran merupakan media. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2002:3) juga berpendapat bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi untuk membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media audio visual adalah suatu media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu prosesnya (yuhdi munandhi 2012: 56). hal ini sejalan dengan pendapat syaiful bahri dan aswan (2002:141) media audio visual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk bentuk visual dan audio.

B. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall (1983: 775) yang telah dimodifikasi oleh peneliti yakni: (1) Melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik; (2) Pembuatan produk awal; (3) Tinjauan para ahli meliputi satu ahli media dan dua ahli pembelajaran ; (4) Revisi produk; (5) Uji coba kelompok; (6) Revisi produk dari hasil uji coba kelompok kecil; (7) Uji coba kelompok besar; dan (8) Hasil akhir dari revisi produk yang telah diujicobakan pada kelompok besar. Instrumen

yang digunakan berupa kuesioner dan teknik analisa data menggunakan deskriptif persentase.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan ada 3 tempat dimana satu untuk skala kecil dan 2 tempat untuk skala besar. Untuk skala kecil dilakukan di SD N 62 Pangkalpinang yang berjumlah 20 anak dan untuk skala besar SD N 39 Pangkalpinang yang berjumlah 22 anak dan SD N 6 Pangkalpinang yang berjumlah 23 orang. Dengan waktu pengembangan 12 bulan yaitu bulan Januari sampai dengan Desember

Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah anak SD kelas bawah. Untuk skala kecil dilakukan di SD N 62 Pangkalpinang yang berjumlah 20 anak dan untuk skala besar SD N 39 Pangkalpinang yang berjumlah 22 anak dan SD N 6 Pangkalpinang yang berjumlah 23 orang.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk, langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983, p.775) mengemukakan bahwa dalam melakukan penelitian pengembangan terdapat 10 langkah yang harus ditempuh, yaitu: (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan

utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Langkah-langkah tersebut diadaptasi menjadi tujuh (7) rancangan prosedur penelitian pengembangan yaitu: (1) pengumpulan informasi, (2) analisis produk yang dikembangkan, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli, (5) uji coba skala kecil, (6) uji coba skala besar, (7) pembuatan produk akhir. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada produk maka untuk langkah penelitian ini cukup dengan tujuh langkah.

Pengumpulan Informasi

Peneliti melakukan analisis awal tentang keadaan lapangan dan mencari informasi pendukung untuk melakukan penelitian, pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan baik dengan cara studi pustaka maupun wawancara langsung mengali informasi melalui guru atau siswa. Kemudian dilanjutkan studi pustaka Hal yang dilakukan dalam studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian, data lapangan, dan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini

Analisis Produk yang dikembangkan

Setelah menganalisis terhadap masalah yang dikumpulkan berdasarkan studi pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan model aktivitas gerak

lokomotor berbasis audio visual, dengan menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam standart kurikulum 2013.

Mengembangkan Produk Awal

Setelah penyusunan butir tes selesai, dilanjutkan dengan peninjauan setelah itu baru melakukan pembuatan produk audio visual gerak lokomotor untuk anak SD dengan melihat sumber sumber dan karakteristik siswa Kecamatan gabek. Sehingga menjadi produk media yang mudah dan disukai anak SD.

Validasi ahli

Setelah didapat produk media yang diinginkan lenjutnya dilakukan penilaian para ahli, yaitu 2 pakar bidang olahraga, dan 1 pakar bidang audio visual khususnya IT. Pada proses validasi, para ahli materi menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Dengan melihat video pembelajaran aktivitas gerak lokomotor berbasis media audio visual yang telah di buat. Kemudian dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi ini terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan.

Uji Coba Skala Kecil

Revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba skala kecil, di SD N 62 Pangkalpinang yang berjumlah 20 anak dengan menganalisis kekurangan yang ditemui dalam uji coba skala kecil, masukan yang diterima dai para pakar ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Revisi hasil

uji coba skala kecil diharapkan menjadi tambahan untuk menghadapi uji coba skala besar.

Uji Lapangan Skala Besar

Uji lapangan skala besar SD N 39 Pangkalpinang yang berjumlah 22 anak dan SD N 6 Pangkalpinang yang berjumlah 23 orang dilakukan pembelajaran aktivitas gerak lokomotor berbasis media audio visual yang kemudian diobservasi oleh para pakar dan ditindaklanjuti dengan proses revisi produk. Proses yang dilakukan pada tahap uji lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji lapangan tinjauan para ahli. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji lapangan skala besar yang lebih banyak dari pada uji lapangan skala kecil.

Pembuatan Produk Akhir

Proses revisi produk akhir dilakukan untuk mendapat masukan dari para ahli materi agar menghasilkan produk Akhirl, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk berupa Vidio audio visual tentang aktivitas gerak lokomotor pada anak SD kelas rendah.

Diseminasi dan Implementasi Produk Final

Desiminasi produk final yaitu melaporkan produk pada forum ilmiah dalam bentuk laporan penelitian. Sedangkan implementasi produk final berupa jurnal yang diterbitkan.

Desain Uji Coba

Uji coba produk atau draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sebelum dilaksanakan uji coba di lapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf model pembelajaran gerak lokomotor bagi anak SD kelas Rendah. Selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk, dalam tahap tersebut selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan. Kemudian dalam tahap uji coba di lapangan peran dari para pakar adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Setelah uji coba skala besar maka akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar valid.

Subjek Coba

Untuk skala kecil dilakukan di SD N 62 Pangkalpinang yang berjumlah 20 anak dan untuk skala besar SD N 39 Pangkalpinang yang berjumlah 22 anak dan SD N 6 Pangkalpinang yang berjumlah 23 orang pengambilan data. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil melibatkan 20 anak tunagrahita ringan dan uji coba skala besar melibatkan 45 anak SD kelas 3

Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (a) hasil wawancara dengan guru SD kelas atas, (b) data kekurangan model aktifitas Locomotor dari ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (c) data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba terhadap model Aktifitas Gerak Locomotor Berbasis Media Audio Visual. Data kuantitatif diperoleh dari: (a) penilaian ahli materi terhadap model Aktifitas Gerak Locomotor Berbasis Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah dan (b) penilaian guru terhadap keefektifan model Aktifitas Gerak Locomotor Berbasis Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Instrumen Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara digunakan sebagai panduan wawancara dengan guru penjas tentang pembelajaran dasar lokomotor.

Skala Nilai

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu skala nilai. Skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan model aktifitas gerak lokomotor berbasis media audio visual yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil, setelah para ahli menilai bahwa pembelajaran aktifitas lokomotor sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model aktifitas gerak

lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah baru dapat diuji cobakan dalam uji coba skala kecil. Terdapat sepuluh format penilaian untuk masing-masing permainan, berbeda dengan indikator tujuan permainan yang berbeda-beda di dalam setiap permainan. Sistem penilaian dalam format penialain terdiri dari dua kriteria penilaian yaitu jika menjawab iya sesuai keadaan di lapangan mendapat dimai 1 dan jika menjawab tidak mendapat nilai 0.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (1) data skala nilai hasil penilaian terhadap draf model aktifitas lokomotor sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data hasil observasi model aktifitas lokomotor, (3) data hasil observasi keefektifan model aktifitas lokomotor, (4) data angket oleh siswa SD, dan (5) data observasi ahli media terhadap kualitas video. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) data hasil wawancara dengan guru penjas saat studi pendahuluan, (2) data kekurangan dan masukan terhadap model pembelajaran gerak lokomotor sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan.

Draf awal model aktivitas lokomotor dianggap layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil apabila para ahli materi telah memberi validasi terhadap instrumen dan

layak untuk di uji cobakan. Dalam hal ini terdapat dua jenis nilai, yaitu hasil penilaian (1) setuju mendapat nilai (1). (2) tidak setuju mendapat nilai (0). Jika ahli materi berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai, maka dilakukan pengkajian ulang terhadap model aktifitas lokomotor yang dapat ditindak lanjuti dengan proses revisi. Terlebih dahulu ditentukan kategori skor penilaian data hasil observasi model pembelajaran, data observasi keefektifan model audio visual, dan data observasi ahli media terhadap kualitas video, sedangkan data dari hasil kuesioner yang diberikan anak-anak akan dianalisis untuk mendapatkan persentase.

Berikut adalah kategori skor penilaian menurut Saifudin (2004: 109)

Tabel:

Kategorisasi skor (Saifudin, 2004: 109)

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Tinggi

Penghitungan Normatif Kategorisasi

Keterangan:

X = jumlah skor subyek.

μ = mean ideal = $\frac{1}{2} [(X \times 1) + (X \times 0)]$

σ = standar devisiasi ideal

= $\frac{1}{6} [(X \times 1) - X \times 0]$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada 5 model pembelajaran yang di ciptakan antara lain: (1) lompat kangguru, (2) *estapet jalan kepiting*, (3) *berjalan ular cepat*, (4) *Lempar Monyet*, (5) lompatan kodok kebelakang.

Lompat kangguru

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru bahwa model lompat kangguru menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model lompat kangguru menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Estapet Jalan Kepiting

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru bahwa model *estapet jalan kepiting* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model *estapet jalan kepiting* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berjalan Ular Cepat

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru bahwa model *berjalan ular cepat*

menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model *berjalan ular cepat* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Lempar Monyet

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru bahwa model lempar monyet menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model lempar monyet menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Lompatan Kodok Kebelakang

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga gerak lokomotor dan guru bahwa model lompatan kodok kebelakang menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model lompatan kodok kebelakang menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penilaian para ahli materi dan guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa model pengembangan aktifitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah ini sangat baik dan efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak SD kelas rendah

Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku panduan dan DVD/CD pengembangan aktifitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah, yang terdiri dari 5 model permainan, yaitu: (1) lompat kangguru, (2) *estapet jalan kepiting*, (3) *berjalan ular cepat*, (4) *Lempar Monyet*, (5) lompatan kodok kebelakang

Saran

Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian pengembangan yaitu agar model pembelajaran pengembangan aktifitas gerak lokomotor berbasis media audio visual pada siswa sekolah dasar kelas rendah dapat digunakan guru sebagai salah satu bentuk pembelajaran pada siswa SD kelas rendah yang tidak memiliki fasilitas gerak lokomotor. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut maka perlu ditingkatkan kemauan

dan kesediaan guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berbagai bentuk/model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kualitas siswa dalam belajar, meskipun hal tersebut berarti menambah kesibukan guru dalam menyiapkan bahan-bahan pembelajaran yang diluar dari sekolahan.

E. REFERENSI

- Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Arief S. Sadiman, *et. al*, 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Barth & Boesing. (2010). *Training basketball*. Maidenhead: Mayer Sport (UK). Ltd.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall.1983. *Educational Research: An Introduction*, Eighth Edition. New York: Longman
- Munarwan. (2010). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. Yogyakarta: DISPORA Yogyakarta.
- Save M. Dagun. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Sujadi, (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.