

# PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

<sup>1</sup>Widia Nurlatifah (widianurlatifah23@student.upi.edu)

<sup>2</sup>Herman Subarjah (hermansubarjah@gmail.com)

<sup>3</sup>Tedi Supriyadi (tedisupriyadi@upi.edu)

Program Studi Pendidik an Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jamani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jl. Mayor Abdurrahman No.211 Sumedang

## ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari suatu permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar dalam pendidikan jasmani. Sebagai upaya menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti menyusun suatu metode bermain dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa oleh karena itu maka tujuan penelitian ini di fokuskan untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Metode penelitian yang digunakan adalah Poor experimental designs dengan desain The Static-Group Pretest-PosttestVDesign yang dilakukan pada siswa SDN Cikeusi I Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, penelitian ini menggunakan treatment sebanyak 8 kali pertemuan. Sampel terdiri dari 30 siswa dan di bagi menjadi dua kelompok berupa 15 siswa eksperimen dan 15 siswa control. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berbentuk sekala motivasi belajar. Instrumen yang digunakan uji normalitas untuk melihat normal tidaknya data, dan uji-*t* untuk membandingkan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai kelas eksperimen dan kelas control *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan 0,111 lebih dari  $\alpha=0,05$ , maka Berdistribusi normal. Kemudian hasil Uji Hipotesis kelas Eksperimen diperoleh *P-value* (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000 dan hasil Hipotesis kelas Kontrol *P-value* (*sig 2-tailed*) sebesar 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa *P-value* dari kelas eksperimen  $\geq 0,05 \alpha$ , sehingga  $H_0$  diterima atau  $H_1$  ditolak. Sedangkan *P-value* dari kelas kontrol  $\leq 0,05$  Sehingga  $H_0$  Ditolak atau  $H_1$  Diterima. Berdasarkan penelitian ini dapat diartikan bahwa penerapan metode bermain berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

Kata kunci : ***Metode Bermain, Motivasi Belajar, Pendidikan Jasmani***

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama bertujuan untuk mencapai tercapainya tujuan pendidikan. Seperti yang di kemukakan oleh Rosdiani (2012, hlm. 23) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Berarti, pendidikan jasmani tidak hanya dekorasi atau Hiasan yang ditempel pada rancangan sekolah semacam alat guna membuat siswa sibuk. Akan tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Hal ini didukung oleh Ramadhan, Saptani, dan Supriyadi (2017, hlm. 62) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan social, keseimbangan emosi, pola hidup sehat melalui proses pembelajaran PJOK.

Menurut Lutan (2001, hlm. 1) mengemukakan bahwa, “ suatu pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Terdapat 3 aspek dalam penjas yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, dimana ketiga aspek tersebut saling berkaitan tidak dapat dipisahkan. Dan menurut Mulyanto (2016, hlm. 29) tujuan umum pendidikan jasmani selaras dengan tujuan pendidikan. Maka dari itu untuk mencapai tujuan tersebut seorang guru dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif guna menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berimbas pada tercapainya suatu tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani meliputi aspek kognitif berupa pengetahuan, afektif yakni sikap, dan psikomotor berupa keterampilan gerak yang ditampilkan siswa.

Djamarah (2011, hlm. 148) motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Senada beserta pendapat diatas menurut Azizah (2016, hlm. 285) mengatakan bahwa motivasi dapat dianalogikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk mengerjakan kegiatan guna mencapai suatu tujuan. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran motivasi bisa diibaratkan sebagai daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsung dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang ada dapat tercapai. Lebih jelas lagi menurut Kristiyandaru dan Maskum (dalam Harianto, 2016, hlm. 302) menjelaskan bahwa dilihat dari sumbernya ada dua jenis motivasi yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar individu atau dari lingkungan sekitar. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang dimiliki oleh setiap individu yang terdiri dari motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari dalam dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar atau lingkungan yang fungsinya sangat penting yaitu sebagai penggerak guna melakukan segala aktivitas yang dimiliki individu, sebab jika tidak memiliki motivasi maka individu tidak akan mungkin melakukan aktivitas tersebut sehingga akan berpengaruh pada kurang maksimalnya keetercapaian suatu tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Namun pada dasarnya manusia memiliki kriteria yang berbeda-beda dalam menilai suatu hal tertentu, ada yang memang senang dalam melakukan aktivitas

olahraga, ada yang hanya sekedar mengikuti pembelajaran, bahkan ada pula yang tidak menyukai pembelajaran khususnya dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani. Semua itu ditentukan oleh motivasi yang dimiliki individu.

Munandar dan Hartati (2016, hlm. 232) menyatakan bahwa sering kali pada saat pembelajaran banyak siswa yang pasif pada saat dilapangan dan pada akhirnya siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak factor salah satunya yaitu faktor guru itu sendiri sebagai pusat informasi siswa sebagaimana yang dijelaskan oleh Adikusuma dkk, (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa keberhasilan dari suatu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani ditentukan banyak faktor seperti guru sebagai distributor ilmu kepada siswa, model pembelajaran sebagai rancangan melakukan pembelajaran, sarana dan tempat pembelajaran berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru guna memotivasi siswa yaitu dengan menggunakan metode bermain, karena metode bermain ini dianggap efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

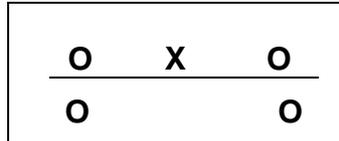
Budi (2013, hlm. 21) menjelaskan bahwa metode bermain merupakan cara yang digunakan guru untuk saling berinteraksi dengan tujuan yakni guru menyampaikan materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk permainan yang bisa membangkitkan rasa senang, gembira dan semangat pada siswa, sehingga diharapkan potensi siswa dapat berkembang dan materi pelajaran dapat siswa serap dengan baik. Lebih jelas lagi menurut Juliantine (2010, hlm. 7) menyatakan bahwa jika siswa bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka siswa akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya siswa akan lebih senang melakukan permainan daripada melakukan cabang olahraganya lain). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain siswa dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku, sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan melalui bermain tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai.

Maka berdasarkan teori dan pemaparan diatas metode bermain diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu maka penulis mengambil judul “pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Cikeusi I Kelas IV Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Static-Group Pretest-Posttest Design*, yang dimana dalam penelitian adanya randomisasi atau pemilihan secara acak terhadap subjek, adanya pretest dan posttest dan terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga ada tindaknya pengaruh dari treatment jelas terlihat, adapun konsep desainnya seperti berikut.



**Gambar 3.1 The static-group Pretest-Posttest Design**

Fraenkel, Wallen, & Hyun (1993, hlm. 270)

Keterangan :

X = Perlakuan Eksperimen/*treatment*

O<sub>1</sub> = pre test untuk kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = post test untuk kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = pre test untuk kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = posttest untuk kelompok kontrol

### PARTISIPAN

Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN Cikeusi I Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Jumlah partisipan terdiri dari 30 orang, yang terdiri dari 15 orang siswa kelas eksperimen dan 15 orang siswa kelas kontrol.

### POPULASI DAN SAMPEL

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Cikeusi I . Unit sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa Kelas IV SDN Cikeusi I yang berjumlah sebanyak 30 siswa. Dengan jumlah perempuan 13 orang dan laki laki berjumlah 17 orang. Peneliti mengambil 15 orang untuk kelas eksperimen dan 15 orang untuk kelas kontrol.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan pengaruh metode bermain dengan pembelajaran biasa atau bisa disebut dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cikeusi I dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Hasil pengolahan data-penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

**Tabel 4.2**

Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Kolmogorov Smirnov <sup>a</sup>			Pernyataan Normalitas Jika Sig >0,05
	Statistik	P (Sig)	Taraf Signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ )	
Pretest Kelas Eksperimen	0,147	0,200*	0,05	Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,200	0,111	0,05	Normal

Menurut Sunjoyo dkk, (2012, hlm. 59) uji normalitas untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas pada tabel diatas menunjukan bahwa nilai sig. untuk pretes semua kelompok >0,05. Untuk kelompok pretest kelas eksperimen memiliki nilai sig. (0,200\*) > 0,05, maka data kelompok pretest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelompok pretest kelas kontrol memiliki nilai sig. (0,111) > 0,05, maka data kelompok pretest kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4.2**

Hasil Uji Normalitas Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Kolmogorov Smirnov <sup>a</sup>			Pernyataan Normalitas Jika Sig >0,05
	Statistik	P (Sig)	Taraf Signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ )	
Postest Kelas Eksperimen	0,191	0,146	0,05	Normal
Postest Kelas Kontrol	0,168	0,200*	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4.2 hasil normalitas menunjukan bahwa nilai sig. dalam kolom *Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05. Untuk kelompok postest kelas eksperimen memiliki nilai sig. (0,146) > 0,05, maka data pada kelas berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelompok posttest kelas kontrol memiliki nilai sig. (0,200\*) > 0,05. Maka data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov<sup>a</sup>* data nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas data awal yang berdistribusi normal, maka-selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan varians antar kedua tes. Adapun hasil perhitungan hipotesis yang di uji adalah sebagai berikut pada tabel 4.3 dan 4.4 berikut.

Tabel.4.3  
 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen  
 Levene's Test

F	Df1	df2	Sig.
.078	1	28	.782

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui hasil uji homogenitas diperoleh bahwa nilai signifikan homogenitas data pretes dan postes adalah 0,782 melebihi 0,05, artinya  $H_0$  diterima atau dengan kata lain tidak terdapat perbedaan nilai varians yang signifikan antara data pretes dan posttest. Maka dari itu data awal pretes posttes yang peneliti lakukan ialah homogen.

Tabel 4.4  
 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol  
 Levene's Test

F	df1	df2	Sig.
.499	1	28	.486

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan data pretest dan posttest adalah 0,486 melebihi 0,05 artinya  $H_0$  diterima atau dengan kata lain tidak dapat perbedaan nilai varians yang signifikan antara data pretest dan posttest. Maka dari itu data awal pretest postes yang peneliti lakukan ialah homogen.

Pada tabel dan keterangan di atas dapat dilihat uji normalitas dan uji homogenitas hasil penelitian data berdistribusi normal dan homogen, maka setelah mengetahui data berdistribusi normal dan homogen data tersebut dapat diuji dengan uji parametrik sedangkan data yang tidak normal dan homogen diuji dengan uji non parametrik. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 150) penggunaan statistik parametrik dan nonparametrik tergantung pada amunisi dan jenis data yang akan di analisis, statistik parametrik memerlukan banyak amunisi yang harus terpenuhi. Amunisi yang utama yaitu data yang di analisis harus berdistribusi normal lalu selanjutnya data yang dua kelompok atau lebih yang diuji harus homogen.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani dilanjutkan dengan menguji beda rata-rata nilai pretest dan posttes. Hasil uji beda rata-rata (hipotesis) dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5

## Hasil hipotesis kelas Eksperimen

Motivasi Belajar	<i>t-test for Equality of Means</i>		
	T	Df	Sig. (2-tailed)
<b>Equal variances assumed</b>	-42.452	28	0.000
<b>Equal variances not assumed</b>	-42.452	27.617	0.000

Hasil uji beda rata-rata nilai awal dan nilai akhir kelas eksperimen-berdasarkan tabel 4.4 diperoleh *P-value* sebesar 0,000. Hipotesis yang diuji satu arah, maka *P-value* dibagi dua, hasilnya adalah *P-value* (sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa *P-value*  $< \alpha$ , sehingga  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilainya. Pada nilai awal diperoleh rata-rata nilai sebesar 50,237. Sementara pada nilai akhir di peroleh rata-rata nilai sebesar 82,8. Setelah diketahui bahwa metode bermain dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani secara signifikan.

Tabel 4.6

## Hasil hipotesis kelas Kontrol

Motivasi Belajar	<i>t-test for Equality of Means</i>		
	T	Df	Sig. (2-tailed)
<b>Equal variances assumed</b>	-2.966	28	0.006
<b>Equal variances not assumed</b>	-2.966	27.231	0.006

Hasil uji beda rata-rata nilai awal dan nilai akhir kelas kontrol berdasarkan tabel 4.6 diperoleh *P-value* sebesar 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa *P-value*  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilainya. Pada-nilai awal di peroleh rata-rata sebesar 55,53. Sementara pada nilai akhir di peroleh rata-rata sebesar 62,06. Maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttes pada kelas kontrol. selanjutnya untuk mengetahui

seberapa besar kontribusi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan uji r square sebagai berikut.

**Model Summary**

Model	R	r Square	Adjusted r Square	Std. Error of the Estimate
1	.992 <sup>a</sup>	.985	.984	2.099

a. Predictors: (Constant), EKSPERIMEN

Dari data di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi (r Square) dalam kelas eksperimen sebesar 0,985 ( nilai 0,985 adalah pengkuadratan dari koefisien korelasi atau r yaitu  $0,992 \times 0,992 = 0,985$ ). Besarnya angka koefisien determinasi (r Square) 0,985 sama dengan 98,5%. Sehingga dapat diartikan bahwa metode bermain berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

**Model Summary**

Model	R	r Square	Adjusted r Square	Std. Error of the Estimate
1	.489 <sup>a</sup>	.239	.212	6.032

a. Predictors: (Constant), KONTROL

Dari data di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi (r Square) dalam kelas kontrol sebesar 0,239 ( nilai 0,239 adalah pengkuadratan dari koefisien korelasi atau r yaitu  $0,489 \times 0,489 = 0,239$ ). Besarnya angka koefisien determinasi (r Square) 0,239 sama dengan 23,9%. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran konvensional kurang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

### **Pengaruh Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil perhitungan statistika dapat di katakan bahwa kontribusi dari metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani yakni 98,5 % hal tersenut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata pretest sebesar 50,237 sementara nilai posttest rata-rata sebesar 82,2. Dapat diketahui bahwa peningkatan pengaruh metode bermain sangat tinggi sehingga dapat dikatakan metode bermain dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Hal ini di dukung oleh Francisko dalam penelitiannya bahwa penggunaan metode pembelajaran terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting agar dapat tercapainya tujuan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dan menurut Isabel (dalam Satya, 2006, hlm. 40) mengemukakan bahwa dalam bermain anak mengembangkan

keterampilan dalam pembelajaran . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam sebuah pembelajaran khususnya metode bermain sangat berpengaruh terhadap partisipasi atau minat belajar siswa.

### **Hasil Temuan pada kelas Kontrol**

Berdasarkan hasil perhitungan statistika dapat dikatakan bahwa kontribusi dari pembelajaran pendidikan jasmani tanpa penerapan metode bermain atau hanya menggunakan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa yakni 23,9%. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 55,53 sedangkan nilai rata-rata postes sebesar 62,06. Dapat di artikan bahwa pembelajaran tersebut memiliki sedikit pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pendidikan jasmani.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. bahwa penerapan metode bermain dalam pendidikan jasmani memiliki peningkatan pada motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani, tak lain karena siswa tidak merasa bosan. Karena, treatment yang diberikan pada saat pembelajaran menggunakan beberapa permainan yang berbeda-beda sehingga menarik rasa penasaran siswa sehingga mereka tergugah untuk melakukan pembelajaran dengan tertib.

Siswa di kelas Eksperimen merespon positif pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Hal ini terbukti berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Cikeusi I Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, peneliti memperoleh hasil penelitian yang telah diolah dan dianalisis sehingga memperoleh hasil penelitian dengan rata-rata pretest sebesar 50,237 sedangkan hasil rata-rata posttest sebesar 82,8. Sehingga dapat disimpulkan “terdapat pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani”.

### **REFERENSI**

adikusuma, P. D. R. W., Rai, I. W., & Saputra, P. A. (2017). E-Journal Pjkr Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani , Kesehatan , Dan Rekreasi ( Vol 8 , No 2 , Tahun 2017 ) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar. *E-Journal Pjkr Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 8(2).

- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV Min Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279–308.
- Budi, S., & Budi, H. S. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Dalam Latihan Lompat Terhadap Prestasi Lompat Jauh Siswa Di Smp N 2 Kalasan Tahun 2013*. Uny.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (1993). *How To Design And Evaluate Research In Education* (Vol. 7). Mcgraw-Hill New York.
- Hariato, M. I. F., & Hartati, S. C. Y. (2016). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Antara Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Gondang Dengan Mts Miftahul Ulum Gondang, Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2).
- Juliantine, T. (2010). Strategi Mengajar Melalui Model Bermain Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Motion: Journal Research Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Mulyanto, Respaty. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Munandar, A., & Hartati, S. C. Y. (2016). Perbandingan Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas 3 Dan Kelas 5 Di Sdn Jatilangkung Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1).
- Ramadhan, G., Saptani, E., & Supriyadi, T. (2017). Meningkatkan Rangkaian Gerak Lompat Tinggi Melalui Metode Jigsaw Dan Pembelajaran Yang Dikemas Dalam Bentuk Permainan. *Sportive*, 2(1), 61–70.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusli Lutan. (2001). *Asas Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, Depdiknas.
- Satya, Indra, W. (2008). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunjoyo, dkk. (2013). *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.