

MENINGKATKAN VARIASI GERAK DASAR BOLA VOLI MELALUI MODIFIKASI LAPANGAN DAN BOLA

Gafar Faturohman, Entan Saptani, dan Ayi Suherman

¹ Gafar Faturohman (email: gafar@student.upi.edu)

² Entan Saptani (email: entansaptani@upi.edu)

³ Ayi Suherman (email: ayisuherman@upi.edu)

Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

Abstrak

Pembelajaran olahraga khususnya pada permainan bola voli sangat digemari oleh para siswa di sekolah dasar. Pada permainan bola voli di harapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Peneliti merubah permainan dengan memodifikasi pada lapangan dan alat atau media yang diharapkan dapat meningkatkan variasi gerak dasar bola voli. Melakukan penelitian pada pembelajaran bola voli melalui modifikasi khususnya pada lapangan dan bola bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan metode PTK. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Spirial Kemmis dan Mc. Taggar yang terdapat empat alur aktivitas yang ada pada penelitian yang dilakukan ini. Subjeknya yaitu siswa kelas V SDN Karanganyar Kec. Darmaraja Kab. Sumedang. Adapun instrumen yang digunakan pada saat penelitian yaitu berupa lembar perencanaan, lembar kinerja guru, format observasi aktivitas siswa, format hasil belajar siswa pada variasi gerak dasar bola voli, format wawancara guru dan siswa, dan catatan lapangan. Setiap pembelajaran yang berlangsung mengalami peningkatan. Pada pengambilan data awal pembelajaran hanya 5 siswa (15,7%) yang mencapai ketuntasan. Lalu pada siklus I setelah melakukan evaluasi dan berunding dengan guru PJOK di dapat hasil yang meningkat sebanyak 10 siswa (34%) yang mencapai ketuntasan KKM. Perlunya perbaikan yang dilakukan pada siklus I, dan upaya untuk perbaikan di siklus II di dapat 22 siswa (68,75%) yang mencapai nilai ketuntasan. Untuk memaksimalkan dan meningkatkan pada siklus III maka dilakukan perbaikan pada pembelajaran permainan variasi bola voli dan hasilnya pada siklus III 30 siswa (93,75%) mencapai nilai ketuntasan KKM dan hanya 2 siswa (6,25%) tidak mencapai ketuntasan Kriteria Ketuntasan Maksimal. Dari hasil didapat pada siklus III maka peneliti menghentikan penelitian karena dirasa hasil yang diperoleh sudah cukup bagus. Oleh karena itu pembelajaran bola voli dengan menerapkan modifikasi pada lapangan dan bola mampu memberikan hasil belajar yang baik untuk permainan bola voli.

Kata kunci : variasi, permainan bola voli, dan modifikasi

Abstract

Sports learning especially on volleyball is very popular with students in elementary school. On the game of volleyball is expected to improve the quality of learning in elementary school students. Researchers change the game by modifying on the field and tools or media that are expected to increase the variation of basic volleyball motion. Conducting research on the learning of volleyball through modifikasi especially on the field and the ball aims to determine the increase in the variations of basic volleyball motion. Researchers use Classroom Action Research methods. The design used in Class Action Research is to refer to the model of Kemmis and Mc Spriral. Taggar which has four activity paths that exist in Classroom Action Research. Research subjects in this study are students of grade V SDN Karanganyar Darmaraja District Sumedang District. The instruments used at the time of the research were in the form of planning sheets (IPKG I), teacher performance sheets (IPKG II), student activity observation sheets, student learning sheets on variations of basic volleyball motion, teacher and student interview format, and field notes. Every learning that goes on has increased. In the initial data retrieval of learning only 5 students (15,7%) who reach mastery. Then in the first cycle after the evaluation and negotiation with teachers PJOK in the results can be increased as many as 10 students (34%) who reached the completeness of KKM. The need for improvements made in cycle I, and efforts for improvement in cycle II in can 22 students (68.75%) who achieve the value of mastery. In order to maximize and improve in cycle III, it will be improved on learning game of volleyball variation and the result in cycle III 30 students (93,75%) reaching KKM completeness score and only 2 students (6,25%) have not reached KKM completeness. From the results obtained in cycle III, the researcher stopped the research because it felt that the results obtained are good enough. Therefore learning the variations of basic volleyball motion through modification on the field and the ball can improve learning outcomes on variations of basic volleyball motion.

Keywords: variation, game volleyball, and modification

PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan pun sejauh ini belum ada keseragaman formulasi yang dapat dipakai sebagai pegangan karena masing-masing ahli mengemukakan pengertian yang agak berbeda satu sama lainnya, tergantung dari konsepsi pendekatan masing-masing. Para ahlipun menjelaskan arti dari pendidikan ini beraneka ragam. Salah satunya menurut Hamalik, (2013, hlm. 3), "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat". Pendidikan sangat penting bagi kepribadian manusia karena pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi seutuhnya, dalam arti proses pendidikan ini untuk menggali potensi yang ada dalam diri dan pemikirannya yang dapat mengasah kepribadiannya. Pada sekolah dasar tidak lepas pada kurikulum, kurikulum ini suatu hal yang berpengaruh pada dunia pendidikan. Kurikulum pada sekolah dasar yang digunakan yaitu kurikulum Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut buku Panduan KTSP (2006, hlm. 3), Kurikulum 2016 atau KTSP merupakan kurikulum yang disusun oleh dan dilaksanakan masing-masing satuan pendidikan pada dasarnya. Jadi kurikulum ialah kurikulum yang sepenuhnya diserahkan kepada satuan pendidikan tersebut, bukan hanya pada pendidikan umum saja tetapi pada pendidikan jasmanipun, sedangkan menurut Ahid (2006, hlm. 14), "Kurikulum merupakan kumpulan mata pelajaran yang harus disampaikan guru atau dipelajari oleh siswa".

Menurut Suherman (2014, hlm. 7) penekanan pada pendidikan jasmani tidak pada aspek tertentu saja melainkan semua aspek pada diri anak yang akan muncul. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak berpusat pada penguasaan motorik tetapi pada aspek sosial. Dalam pendidikan, aktivitas yang dilakukan semuanya melalui proses belajar dan pembelajaran. Menurut Slameto (2003, hlm. 3), “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”, jadi belajar merupakan hal yang merubah tingkah laku atau hasil pada peserta didik. Pembelajaran menurut Arifin (2012, hlm. 10), pembelajaran merupakan sebuah aktifitas yang yang dilakukan agar adanya belajar mengajar”, sedangkan menurut Suherman (2010), “Pembelajaran dimaksudkan membuat situasi baik di dalam maupun di luar kelas yang menyenangkan dan bernuansa positif”. Jadi pembelajaran merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik melalui perubahan pada belajar yang dapat meningkatkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Hakikatnya pendidikan jasmani suatu hal yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kualitas individu tersebut. Pendidikan jasmani sendiri dapat diartikan sebagai aktivitas yang lebih mengandalkan kemampuan fisik. Menurut Simon & Saputra (2007, hlm. 5), penjas merupakan hal yang menyenangkan bagi setiap anak dan sebagai penunjang aktivitas di setiap harinya. Dalam hal ini pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan belum sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan dan yang memang diperlukan oleh peserta didik, menurut Suherman (2014, hlm 80), “Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani belum terjadi adanya transfer konsep dan budaya berfikir cerdas, kritis, kreatif, dan sistematis”. Pendidikan jasmani tidak hanya mengandalkan kekuatan atau kemampuan fisik tetapi juga dibarengi dengan pemikiran yang kreatif untuk berekspresi diri. Menurut Ripandi (2017, hlm. 92), Pada dasarnya penjas erat kaitanya dengan manusia, dalam ruang lingkup penjas sekolah dasar, gerak dasar sangat berhubungan dengan permainan”. Tujuan pendidikan jasmani yaitu membentuk karakter peserta didik agar lebih baik dan terbentuk karakternya pada peserta didik. Menurut Ramadhan (2017, hlm. 71), penjas pada SD harus menerapkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif agar ketiganya saling berkaitan.

Banyak manfaat yang didapat dalam aktivitas jasmani, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan fisik peserta didik untuk tetap hidup sehat, pendidikan jasmani sangat diperlukan oleh peserta didik ini dikarenakan pendidikan jasmani merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi peserta didik yang di padukan ke dalam pembelajaran yang dikemas ke dalam permainan. Menurut Husdarta (2011, hlm. 14) secara umum, fungsi dari pendidikan jasmani yaitu.

- a. Akan bisa memenuhi kebutuhan anak akan gerakanya.
- b. Memperkenalkan anak terhadap lingkungan dan kemampuan pada dirinya.

- c. Mengajarkan dasar kekreatifan yang bisa berguna untuk kesehariannya.
- d. Memberikan energi yang berlebihan dan memaksimalkannya.
- e. Merupakan tujuan pendidikan untuk meningkatkan baik fisik, mental, maupun emosional.

Permainan dalam pembelajaran jasmani merupakan hal yang ditunggu-tunggu oleh peserta didik, karena yang sifatnya menyenangkan dan tidak membosankan ketika melakukannya, serta dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada peserta didik seperti halnya dalam bekerjasama, dan saling membantu satu sama lain. Menurut Simon & Saputra (2007, hlm. 133), Permainan bagian dari kehidupan manusia karena manusia hidup untuk mendapat kesenangan. Permainan merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan oleh kehidupan manusia, dari anak kecil, orang dewasa, hingga lansia semua senang melakukan aktivitas bermain, ini dikarenakan sifatnya yang menyenangkan dan tidak sulit untuk dilakukan. Banyak permainan yang dapat dilakukan khususnya untuk peserta didik, salah satunya adalah permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan permainan yang bolanya harus tetap berada diatas dan tidak boleh menyentuh lantai atau tanah. Menurut Simon & Saputra (2007, hlm. 136), olahraga bola voli yaitu aktivitas yang melakukan semua gerak pada seluruh bagian tubuh. Sedangkan menurut Suwarso & Sumarya (2010, hlm. 72), untuk dapat bermain voli, ada beberapa teknik untuk dikuasai pada siswa. Permainan bola voli merupakan olahraga yang sudah sangat berkembang di dunia, terkhususnya di Indonesia sudah sangat berkembang dan sudah maju, bisa dilihat dari adanya induk bola voli seluruh Indonesia ini bukti dari kemajuan yang terlihat sampai saat ini.

Untuk melakukan permainan olahraga bola voli diharuskan peserta harus mampu menguasai teknik dasar pada bola voli, yakni teknik servis, *passing*, dan smash. Teknik dasar itulah yang harus bisa dikuasai oleh para peserta didik. Tetapi pada kenyataannya banyak sekali peserta didik yang masih belum menguasai teknik dasar tersebut, kesalahan banyak terjadi ketika melakukan teknik dasar *passing* bawah dan servis bawah. Oleh karena itu untuk dapat memudahkan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran maka digunakan modifikasi yang dikemas ke dalam permainan sederhana. Dengan memodifikasi diharapkan mampu memberikan rasa kesenangan dan antusias peserta didik untuk dapat berkontribusi dalam pembelajaran gerak dasar bola voli. Menurut Lutan (Simon & Saputra, 2007, hlm. 15) Memodifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga diperlukan, dengan tujuan agar :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Jadi dengan memodifikasi, peserta didik dapat merasakan kepuasan tersendiri untuk melakukan aktivitas pembelajaran serta dapat meningkatkan rasa partisipasi dalam suatu kegiatan atau

pembelajaran yang berlangsung. Menurut Sahid (2017, hlm. 42), “modifikasi permainan memang berperan aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan stempel kompetensi”. Pemilihan penerapan modifikasi dipilih karena memodifikasi permainan banyak digemari oleh para peserta didik, sehingga modifikasi permainan sangat berpengaruh dalam sebuah permainan, terkhusus pada pembelajaran bola volly yang memodifikasi lapangan dan bola. Lapangan di modifikasi yaitu dengan cara memperkecil ukurangelapangan dari panjang dan lebar lapangannya yang membuat peserta didik mudah dan leluasa dalam bermain, memodifikasi pada bola dengan menggunakan tiga bola yang berbeda yaitu bola plastik, bola karet, dan bola voli yang sebenarnya.

METODE PENELITIAN

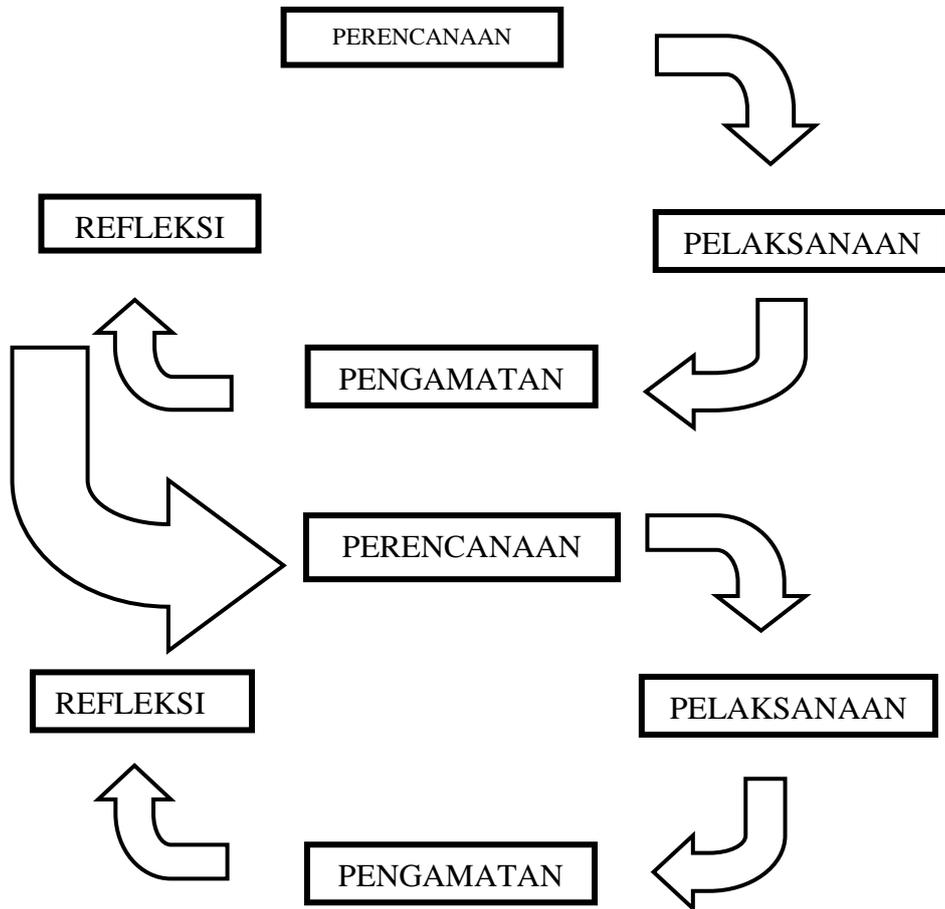
Desain Penelitian

Desain ini yaitu (PTK) desain inii digunakan karena adanya pmasalah ketika belajar untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa, penelitian ini untuk membantu pengembangan profesional guru. Hal ini karena penelitian tindakan kelas memberi kesempatan kepada guru untuk secara kritis merefleksikan cara mengajar mereka serta pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa, melalui sebuah cara yang terstruktur.

Menurut Muliawan (2010, hlm. 1), “Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penelitian dikelas. PTK pada umumnya dilakukan oleh guru bekerjasama dengan peneliti atau ia sendiri sebagai guru berperan ganda melakukan penelitian individu dikelas, disekolah atau ditempat ia mengajar untuk tujuan ‘penyempurnaan’ atau ‘peningkatan’ proses pembelajaran”, sedangkan menurut Arikunto (2014, hlm. 130), Penelitian Tindakan Kelas yakni untuk pencermatan dikegiatan yang disengaja ada, dan terjadi didalam ruangan class. Jadi penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di lingkungan kelas yang terjadi karena adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi pada peserta didik dan dicarikan solusinya agar pembelajarannya dapat meningkat.

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu model Spirall Kemmiss dan Mc. Tagart yang dimulai (*plan*), (*action*), (*observe*) dan (*reflect*). Model Spirall Kemmiss dan Mc. Tagart bisa dilihat di gambar ini.

Gambar 1
Model Penelitian Tindakan Kelas Spiral Kemmis dan Mc Taggart



Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini adalah di SDN Karanganyar Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya permasalahan pembelajaran bola volly khususnya pada kelas V selain itu lokasi Sekolah Dasar Negeri Karanganyar strategis dengan domisili peneliti. Lokasi penelitian ini dipilih sebagai pelaksanaan penelitian, sebab peneliti berupaya memperbaiki aktivitas belajar bola volly melalui modifikasi lapangan dan bola agar pembelajarannya dapat meningkat.

Waktu Peneliitian

Waktu pelaksanaan penelitian kemampuan bola voly dalam pembelajaran bola voli melalui penerapan modifikasi lapangan dan bola, dilaksanakannya terhitung dari bulan januari hingga bulan juli tahun 2018.

Subjek penelitian

Subjeknya adalah kelas V SDN Karanganyar Kec. Darmaraja Kab. Sumedang. Dengan 32 orang, terdiri 20 siswi perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengolahan data untuk menunjang keberlangsungan penelitian agar dapat tercapai. Setelah data sudah dikumpul yan berupa instrumen hasil observasi, wawancara, dan bukti dokumentasi.

Alat pengumpulan data

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dan kinerja guru yang dilakukan, alat pengumpulan data yang digunakan berupa format IPKG I, IPKG II, format aktiivitas siswa, format belajar siswa, catatan lapangan, format tanya jawab.

Analisis Data

Analisis data adalah cara untuk mengolah data dan menjadikannya informasi yang bermanfaat dan dicarikan solusinya terhadap masalah yang ada pada pnelitian. Menurut Dharma (2008, hlm. 1), "Pengolahan dan analisis data merupakan tahapan-tahapan penting dalam penelitian, data yang telah dikumpulkan tidak akan berarti apa-apa bila tidak diolah dan analisis, untuk menghasilkan kesimpulan". Karena dalam pengolahan dan analisis ini tidak saja dibutuhkan keterampilan teknis pengerjaan sesuai dengan jenis data, namun referensi dan imaginasi untuk dapat memaknai data khususnya dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi yang didapat dari mulai plant, action, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik bola volli pada siswa kelas V SDN Karanganyar bisa dilihat sebagai berikut.

Peningkatan Perencanaan Guru

Aspek plant pembelajaran, dipandang dengan data awal, siklus satu, siklus dua, dan siklus tiga sampai mencapai ketuntasan. Pada awal pelaksanaan observasi peneliti mendapatkan hasil kegiatan perencanaan pada data awal 34,25%, pada siklus I mendapatkan peningkatan yang tidak terlalu baik yaitu mencapai 65,35%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang lumayan baik yaitu mencapai 73,34%. Kemudian pada siklus III mencapai kriteria yang sangat baik yaitu 98,75%, pada

siklus III mengalami peningkatan pada semua komponen perencanaan pembelajaran yang tuntas, sehingga diberhentikan.

Peningkatan Kinerja Guru

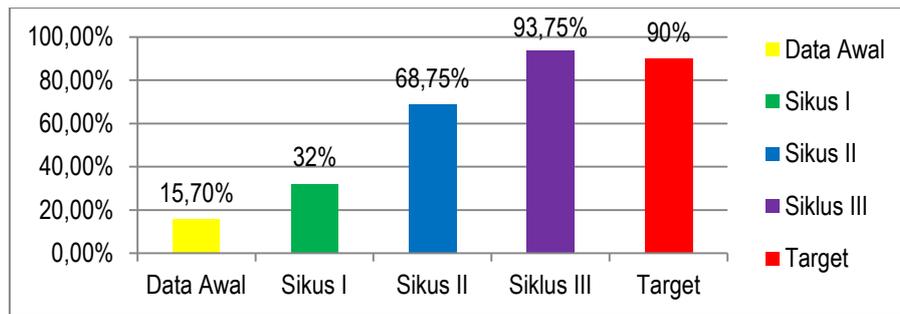
Dilihat dari hasil keseluruhan yang di peroleh, pada kinerja guru mengalami peningkatan dari data awal. Siklus satu, siklus dua, dan siklus tiga. Data pertama yang didapat dari observasi pertama yakni 38,75%, pada siklus satu hanya mencapai 52,92% sedangkan pada siklus dua sudah mencapai hasil yang lumayan bagus yakni 77,10% dan pada siklus tiga mencapai hasil yang sangat maksimal yakni 99,20% dan sudah mencapai target 90%. Bila dilihat dari keseluruhan hasil aktivitas siswa dimulai dari pengambilan data awal hingga siklus tiga mengalami peningkatan yang signifikan.

Peningkatan aktivitas siswa

Hasil dilapangan aktivitas siswa pada pengambilan awal selama proses pembelajaran berlangsung didapat presentase keseluruhan 3 siswa (9,34%) kurang dari, 27 siswa (84,3%) mendapat nilai cukup, dan 2 siswa (6,25%) mendapat nilai baik. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan aktivitas siswa setelah adanya evaluasi dari pembelajaran pada data awal, di dapat 2 siswa (6,35%) yang mendapat kriteria kurang, 25 siswa (78,2%) mendapat kriteria cukup dan 7 siswa (21,8%) mendapat kriteria baik. keseluruhan presentase pada siklus II yang didapat 14 siswa (43,7%) mendapat kriteria baik, 17 siswa (53,1%) mendapat kriteria cukup, dan 1 siswa (3,1%) mendapat kriteria kurang. . Dari keseluruhan presentase aktivitas belajar siswa siklus III diperoleh 30 siswa (93,75%) mendapat nilai baik, 2 siswa (6,25%) mendapat nilai baik dari target yang telah ditentukan yaitu 90%. Secara semua aktivitas siswa mengalami kenaikan dari data pertama, siklus satu sampai dengan siklus dua yang mencapai 93,75% kriteria baik.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Adapun pembahasan dari hasil belajar siswa yang dipaparkan dari data awal dan tiap siklus. Data awal hasil belajar siswa yang tuntas hanya 5 siswa (15,7%) dan 27 siswa (84,3%) masih dinyatakan belum tuntas, hasil ini masih jauh dari target pencapaian. Pada siklus I 10 siswa (32%) mencapai kriteria tuntas hasil ini mengalami peningkatan ketuntasan dari data awal, dan 22 siswa (68%) masih dinyatakan belum tuntas. Kemudian pada siklus II 22 siswa (68,75%) dinyatakan tuntas hasil ini sudah sangat baik dari hasil belajar sebelumnya, dan 10 siswa (31,25%) masih dinyatakan belum tuntas, sedangkan pada siklus III di dapat 30 siswa (93,75%) yang sudah mencapai ketuntasan dan sudah tuntas yang telah ditetapkan yaitu 90%, dan hanya 2 anak (6,25%) yang belum mencapai nilai ketuntasan, hal ini dikarenakan dua siswa ini masih kurang tanggap dalam menerima arahan dari guru. Bisa dilihat pada diagram berikut ini.



KESIMPULAN

Dengan melihat fakta dilapangan setelah melakukan observasi bola voly melalui modifikasi lapangan dan bola di dapat hasil dari *plant*, kinerja guru, kegiatan siswa, dan hasil belajar siswa semuanya mengalami peningkatan yang bertahap. Pada siklus I perencanaan pembelajaran mencapai 63,35%, siklus II mencapai 73,34%, dan pada siklus III mencapai 98,75%. Lalu kinerja guru pada siklus I mencapai 52,92%, siklus II mencapai 77,10%, dan siklus III mencapai 99,20%. Dari hasil aktivitas siswa siklus I didapat 21,9%, siklus II mencapai 43,7%, dan siklus III mencapai 93,75%. Adapun hasil belajar yang didapat pada siklus I mencapai 32%, siklus II 68,75%, dan siklus III mencapai 93,75%.

REFERENSI

- Ahid, N. (2006). Konsep dan Teori Kurikulum dalam Dunia Pendidikan. *ISLAMICA: Jurnal Studi Keislaman*, 1(1), 12–29.
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayi Suherman, M. P. (2010). Menciptakan Atmosfir Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Kondusif di Sekolah Dasar. *Mimbar-Pendidikan-Dasar*, 290.
- Dharma, S. (2008). Pengolahan dan Analisis Data Penelitian. *Jakarta: Ditjen PMPTK, Depdiknas*.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pendidikan, B. S. N. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*.
- Ramadhan, N., Muhtar, T., & Dinangsit, D. (2017). MENINGKATKAN GERAK DASAR SHOOTING KAKI BAGIAN LUAR SEPAK BOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN KERUCUT. *SpoRTIVE*, 2(1), 71–80.
- Ripandi, T., Saptani, E., & Supriyadi, T. (2017). MENINGKATKAN VARIASI GERAK DASAR DALAM

PEMBELAJARAN PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PERMAINAN TARGET. *SpoRTIVE*, 2(1), 91–100.

Sahid, E. A., Safari, I., & Akin, Y. (2017). PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PEMBENTUKAN KONSEP DIRI SISWA. *SpoRTIVE*, 2(1), 41–50.

Simon, R., & Saputra, Y. (2007). Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Bandung. UPIPRESS*.

Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Adi Mahasatya. Suherman, A. (2014). Pengembangan kurikulum pendidikan jasmani. *Jurnal penelitian*.

Suwarso, E. (n.d.). Sumarya. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta: PT Hamudha Prima Media.

Ungguh, J. M. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Gava Media.