

## PENGEMBANGAN PERMAINAN KOLABORATIF DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAAHRAGA DI SEKOLAH DASAR UNTUK OPTIMALISASI PEMBENTUKAN KARAKTER

Yuni Astuti<sup>1\*</sup>, Ali Mardius<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang  
[email: yuniastuti@bunghatta.ac.id](mailto:yuniastuti@bunghatta.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan kolaboratif yang untuk optimalisasi pembentukan karakter siswa di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan yaitu *expost facto* model kausal komparatif. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimental semu yang lebih spesifik yaitu *one-group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah sebanyak 65 orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Instrument tes yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket dengan skala likert. Data dianalisis dengan menggunakan uji  $t$  beda mean. Hasil analisis data ditemukan bahwa permainan kolaboratif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap optimalisasi pembentukan karakter siswa di Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tengah Kota Padang dengan ditemukannya  $t_{hitung} = 34,62 > t_{tabel} = 1,99$ . Nilai rata-rata tes awal diperoleh 139,55 dan tes akhir 209,83. Artinya terdapat peningkatan sebesar 70,28.

**Kata Kunci:** Permainan Kolaboratif, Pembentukan Karakter

### Abstract

*This study aims to analyze the impact of collaborative games to produce good character building for primary school students in Elementary School. The type of research used is quantitative research with approach that is *expost facto* comparative causal model. The research design used in this research is a more specific quasi experimental *one-group pretest-posttest design*. The sample in this research is amounted to 65 students of class V of elementary school. Instrument test used in data collection that is by using questionnaire with likert scale. Data were analyzed by using *t*-test different mean. The result of data analysis found that collaborative games give a significant influence on the optimization of character formation of students in Elementary School Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tengah Kota Padang with the discovery  $t_{count} = 34,62 > t_{table} = 1,99$ . The mean value of the pretest is 139,55 and the posttest is 209,83. This means there is an increase of 70,28.*

**Keywords:** Collaborative Games, Character Building

### PENDAHULUAN

Permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia sekarang yaitu lunturnya moral dan identitas kebangsaan pada generasi muda. Pengaruh globalisasi dan modernisasi telah merubah struktur masyarakat Indonesia menjadi bangsa yang kehilangan jati diri dan kepribadiannya. Pada aspek pendidikan, generasi muda sekarang lebih dekat dengan kekerasan, kurangnya jiwa sosial, individualisme. Berdasarkan fenomena yang terjadi yaitu perkelahian, praktek *bullying* yang dilakukan pelajar. Pendidikan sekarang yang lebih mengutamakan aspek kognitif membuat

siswa mengalami tekanan psikis yang berujung pada pemberontakan. Anak yang berada pada pendidikan Sekolah Dasar merupakan anak yang berada pada rentangan usia dini.

Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Dengan keberadaan siswa disekolah yang menghabiskan waktunya lebih banyak dibanding diluar sekolah, maka hal ini dapat membantu proses pendidikan oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Perera Thushanthi (2015) *“A sedentary life style contributes to many chronic diseases and poor educational performance. Since elementary school-aged children spend most wakeful hours in school, classroom teachers are essential for providing physical activity (PA) breaks during school”*. Sekolah merupakan tempat bagi anak untuk bermain dan paling penting untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan kesempatan untuk melakukan aktifitas fisik secara aktif, Erin E Centeio (2014) *“Schools are a convenient place to reach most children and should play an important role in providing children with the knowledge, skills, and opportunities to be physically active”*.

Oleh sebab itu pada masa dini ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga karakter anak akan berkembang secara optimal. Perkembangan individu harus sejalan dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis, moral dan sosial sejak dini. Pendidikan anak akan mewarnai hari tuanya. Ungkapan ini memberi keyakinan kepada kita betapa pentingnya pendidikan anak sejak dini, pendidikan karakter dengan landasan budi pekerti merupakan pondasi yang kokoh bagi terbentuknya bangsa yang kuat, sejahtera, damai dan berkecukupan lahir batin dunia akhirat, (Oetomo, 2012). Selanjutnya diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Amri, dkk, (2011:42) *“Pembentukan karakter dapat dimulai sejak anak usia dini, sehingga karakter anak mudah terbentuk. Sebenarnya pembentukan bukan hanya tugas guru tetapi orang tua pun sangat berperan”*. Chapman Alicia M (2011) *“The curriculum in schools is always changing This is due to the number of detrimental factors in the education system including: behavioral issues, disrespect, and bullying. The main problem lies in the fact that teachers, parents, and students alike are not accepting Character Education with open arms”*. Dari pernyataan tersebut jelaslah bahwa perubahan kurikulum yang terjadi merupakan faktor utama yang menjadi poin penting dalam pendidikan karakter yang sudah berkurang seperti gejala perilaku, kurang menghargai, praktek membuli. Masalah pokok tersebut tidak terlepas dari peran guru, orang tua dan siswa yang sepertinya tidak menerima pendidikan karakter ini dengan menyeluruh.

Dari sudut pandang yang lebih spesifik, masa anak-anak adalah masa yang sangat kompleks, dimana pikiran, perasaan, dan tindakannya selalu berubah-ubah. Oleh karena sifat anak-anak yang selalu dinamis pada saat mereka tumbuh dan berkembang, maka perubahan satu element sering kali mempengaruhi perubahan pada elemen lainnya. Oleh karena itulah, adalah anak secara keseluruhan yang harus kita didik, tidak hanya mendidik jasmani atau tubuhnya saja. Oleh karena itu dapatlah dikatakan bahwa Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Olympia Lampaki (2014) *“The starting point of the learning process is the environment, experience and interests of the student. Students are provided with the opportunity to reflect on their own values and attitudes, including their prejudices and stereotypes. Students with different cultural backgrounds are invited to initiate lifelong exercise, the primary purpose in the Secondary level of education”*. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa setiap proses pembelajaran dimulai dari ketertarikan siswa dengan belajar di sekolah yang dapat memberi kesempatan bagaimana cara menghargai orang lain dengan nilai dan sikap yang bagus.

Apabila anak yang akan memasuki Sekolah Dasar akan menyesuaikan pelajaran yang diberikan melalui jadwal pelajaran yang sudah ditentukan di sekolah, sehingga siswa akan menyesuaikan segala kegiatan pelajaran sesuai dengan jadwal. Kebiasaan anak-anak usia dini yang masih suka

menangis, suka berkelahi, suka bermain sendiri pada waktu mereka di taman kanak-kanak akan terbawa pada saat mereka pada sekolah dasar. Namu pada sisi lain anak akan merasa senang ketika mereka mempunyai teman yang baru di sekolah dasar, oleh karena itu mereka akan belajar komunikasi yang baru, mulai membentuk kelompok atau teman dekat dan dapat dikatakan sebagai sahabat. Setelah melewati jenjang pendidikan dari kelas bawah yaitu kelas 1,2, dan 3, kemudian naik ke kelas 4,5,dan 6. Siswa dikelas atastersebut sudah mulai bisa mengeluarkan pendapat dan mulai mengeluarkan ide-idenya. Seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar disekolah tidak lepas dari berbagai peraturan dan tata tertib yang diberlakukan disekolahnya, dan setiap siswadituntut untuk dapat berperilaku sesuai dengan aturan dan norma-norma yang berlaku atau disebut juga dengan siswa yang memiliki karakter.

Menurut Aqib dan Sujak (2011) “karakter berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berfikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka dan tertib”. Pentingnya pendidikan karakter ini diperkuat oleh pendapat dari Samani Muchlass & Haryanto (2013) bahwa “Negara-negara bagian cenderung merefleksikan harapan khalayak masyarakat agar sekolah menjadi suatu tempat di mana anak-anak memperoleh dukungan bagi pembentukan nilai-nilai seperti kejujuran (97%), hormat terhadap orang lain (94%), demokrasi (93%), dan menghormati orang-orang yang berbeda ras dan latar belakang (93%)”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka sangat jelas bahwa pentingnya pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan indikator dari karakter. Hakikat dari pendidikan jasmani yaitu merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Husdarta, 2009). Dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani seperti permainan kolaboratif dalam pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, sehingga salah satu tujuan dari pendidikan jasmani yang meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan dapat diwujudkan. Selaras dengan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan maka dalam pendidikan jasmani bukansaja dikembangkan dan dibangkitkan potensi individu tetapi juga ada unsur pendidikan yang dikembangkan meliputi aspek kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual yang berorientasi kepada *life skill*.

## **METODE**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan yang digunakan adalah *expost facto* model kausal komparatif. Penelitian ini merupakan evaluasi reflektif yang dilakukan dengan membandingkan pendidikan karakter dari berbagai kurun waktu yang diperoleh peserta didik. Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah sebanyak 65 orang siswa di SD Negeri Beringing Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sensus. Artinya seluruh populasi dijadikan sampel dengan jumlah sebanyak 65 orang. Waktu penelitian yaitu pada bulan April – Agustus 2017. Teknik pengumpulan data karakter yaitu menggunakan kuisioner dengan skala Likert. Data dianalisis dengan menggunakan uji – t beda mean.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Hasil analisis data tes awal variabel karakter sebelum diberikan perlakuan dengan permainan kolaboratif, yang dilakukan terhadap 65 orang siswa, diperoleh skor tertinggi 168, skor terendah 91, jarak pengukuran yaitu 77, skor rata-rata 139,55, median 130 dan simpangan baku 14,45. Sedangkan dari hasil analisis data tes akhir setelah diberikan perlakuan ditemukan skor tertinggi 267, skor terendah 141, skor rata-rata 207,51, jarak pengukuran 126, median 204, dan simpangan baku 25,43. Untuk lebih jelasnya hasil data pengaruh dari permainan kolaboratif terhadap optimalisasi pembentukan karakter tersebut dapat dilihat tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Data Tes Awal dan Tes Akhir**

Kelas Interval	Kategori	Tes Awal		Tes Akhir	
		Frekuensi absolut	Frekuensi relatif	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif
> 235	Baik Sekali	0	0	4	6,15
195 – 235	Baik	0	0	48	73,85
155 – 194	Sedang	11	16,92	12	18,46
115 – 154	Kurang	52	80	1	1,54
< 115	Kurang Sekali	2	3,08	0	0
Jumlah		65	100	65	100

Dari hasil data tes awal yang dideskripsikan pada tabel di atas maka jelaslah bahwa, siswa yang berada dalam kategori baik sekali dan baik tidak ada satu orangpun yang memilikinya. Selanjutnya untuk kategori sedang yaitu 11 orang (16,92%), kategori kurang yaitu sebanyak 52 orang (80%) dan kategori kurang sekali yaitu ada 2 orang (3,08%). Sedangkan untuk variabel karakter pada tes akhir ditemukan bahwa siswa yang berada pada kategori baik sekali yaitu ada 4 orang (6,15%), kategori baik yaitu sebanyak 48 orang (73,85%) dan kategori sedang yaitu 12 orang (18,46%). Selanjutnya untuk kategori kurang yaitu hanya 1 orang (1,54%) dan kategori kurang sekali tidak ada satu orangpun yang memilikinya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



**Gambar 1. Grafik Tes Awal dan Akhir Data Karakter**

Berdasarkan deskripsi data yang dikemukakan sebelumnya, maka data tes awal siswa untuk karakter yang berada di bawah kelompok rata-rata yaitu sebanyak 32 orang (49,23%), dalam kelompok rata-rata ada 2 orang (3,08%) dan di atas kelompok rata-rata yaitu ada 31 orang (47,69%). Sedangkan untuk data tes akhir yang berada di bawah kelompok rata-rata yaitu 28 orang (43,08%), dalam kelompok rata-rata tidak ada satu orangpun siswa yang memilikinya. Sedangkan untuk di atas kelompok rata-rata yaitu sebanyak 37 orang (56,92%).

Selanjutnya untuk uji persyaratan analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data dari variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Lilliefors dengan taraf signifikansi  $\alpha > 0,05$ . Hipotesis uji Lilliefors. Uji normalitas tes awal ditemukan  $L_{\text{observasi}} 0,044 < L_{\text{tabel}} 0,110$  dan tes akhir ditemukan  $L_{\text{observasi}} 0,109 < L_{\text{tabel}} 0,110$ . Artinya variabel yang diteliti berasal dari data yang berdistribusi normal. Setelah uji persyaratan analisis dilakukan dan ternyata semua data variabel penelitian memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian statistik lebih lanjut yaitu pengujian hipotesis. Hasil pengujian hipotesis penelitian yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan pengembangan permainan kolaboratif dalam pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar Negeri 04 dan 08 Beringin Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang untuk optimalisasi pembentukan karakter. Uji statistik yang digunakan adalah t-test yaitu melihat pengaruh dari rata-rata hitung dalam satu kelompok yang sama dengan taraf signifikan 0,05 ditemukan  $t_{\text{hitung}} = 34,62 > t_{\text{tabel}} = 1,99$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kolaboratif dalam pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap optimalisasi pembentukan karakter dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 70,28 yaitu dari skor rata-rata tes awal 139,55 dan tes akhir menjadi 209,83.

## B. Pembahasan

Dari data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan nilai rata-rata hitung tes awal yaitu 139,55, hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki karakter yang sesuai dengan indikator-indikator karakter yang dikemukakan. Sedangkan pada kelompok tes akhir ditemukan nilai rata-ratanya 209,83. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 70,28 setelah diberikan perlakuan dengan permainan kolaboratif dalam pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa dengan memberikan perlakuan pengembangan permainan kolaboratif di Sekolah Dasar Negeri 04 dan 08 Beringin Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, dapat membangun karakter siswa. Karena konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: (1) Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*); (2) Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*); dan, (3) Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter melalui pengembangan permainan kolaboratif dilakukan dengan mengacu pada *grand design* tersebut. Lebih jelasnya indikator nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kaitannya dengan praktek dalam kehidupan yaitu ada respect, tanggung jawab, pedulu, jujur, fair dan beradab.

Buchori (2007) berpendapat bahwa “pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan”.

Syarifuddin (1992:8-14) menambahkan bahwa, pendidikan jasmani dapat berperan, antara lain: “(1) pembentukan tubuh dengan melakukan pendidikan jasmani yang teratur, maka organ tubuh pun akan bekerja sebagaimana mestinya sesuai dengan fungsinya, hal ini akan berpengaruh terhadap kesehatan baik jasmani maupun rohani; (2) pembentukan prestasi dengan ditanamkannya pembentukan prestasi diharapkan dapat mengembangkannya serta dapat mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi baik bagi dirinya sendiri maupun bagi kelompok dilingkungannya; (3) pembentukan social melalui pendidikan jasmani anak akan mendapatkan bimbingan pergaulan hidup yang sesuai dengan norma dan ketentuan dengan

unsur-unsur sosial; (4) keseimbangan mental, di mana pemupukan terhadap kestabilan emosi anak akan diperoleh secara efektif melalui pengalaman langsung dalam dunia kenyataan, karena mereka terjun langsung di lapangan dalam suasana yang penuh rangsangan; (5) meningkatkan kecepatan proses berpikir di mana dalam pendidikan jasmani anak dituntut untuk memiliki daya sensitifitas yang tinggi terhadap situasi yang dihadapinya. Mereka dituntut untuk memiliki kecepatan dalam proses berpikir dan kemampuan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat agar tidak tertinggal dengan lawannya; (6) pembentukan kepribadian anak di mana pendidikan jasmani berperan sebagai sarana untuk membentuk dan mengembangkan sifat-sifat kepribadian anak secara positif”.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kaderkader bangsa yang akan memegang tampuk pimpinan baik sebagai pemikir, pengelola dan perencana akan mampu menjalankan tugas dan fungsinya apabila didukung dengan kondisi badan sehat dan prima. Pendidikan jasmani dapat memberikan sumbangan dalam membangun karakter suatu bangsa dengan cara penggemblengan pada manusianya sebagai pelaku pembangunan melalui mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang diberikan di sekolah dalam kurun waktu 12 tahun, yaitu sejak di bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini merupakan modal dasar yang kokoh untuk menciptakan kader-kader bangsa yang tangguh seperti dalam semboyan “*Mens sana en corpore sano*” yang artinya di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat sehingga problematika bangsa dapat dikurangi dan bahkan di atasi dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengembangan permainan kolaboratif dalam pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar Negeri 04 dan 08 Beringin Kelurahan Balai Gadang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang untuk optimalisasi pembentukan karakter dengan ditemukan  $t_{hitung} = 34,62 > t_{tabel} = 1,99$  pada taraf signifikan 0,05. Artinya apabila siswa lebih banyak diberikan permainan kolaboratif dengan mengaitkan indikator yang terdapat dalam permainan dengan indikator karakter tersebut maka akan dapat menghasilkan siswa yang memiliki karakter yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Amri. 2011. *Implementasi Pendidikan Karater dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Pustakaraya.
- Aqib Zainal & Sujak. 2011. *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Benninga Jacques S. 2013. *The Relationship of Character Education Implementation and Academic Achievment in Elementary Schools*. *Journal of Research in Character Education*. 1 (1) : 20.
- BSNP. 2006. *Standar Isi Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Buchori, Mochtar. 2007. *Evaluasi Pendidikan di Indonesia, dari Kweekshool Sampai ke IKIP:1815-1998*. Insist Press:Yogyakarta

- Centeio Erin E.. 2014. *Physical Ativity Change Through Comprehensive School Physical Activity Program In Urban Elementary Schools*. Journal of Teaching In Physical Education. 33 : 574.
- Chapman Alicia M. 2011. *Implementing Character Education Into School Curriculum*. [Http://dc.cod.edu/essai/](http://dc.cod.edu/essai/). 9 (1) : 11.
- Culpan Ian dan Galvan (2012). *Physical Education in New Zealand:a Socio-Critical and Bi-Cultural Positioning*. Journal of Physical Education & Health. 1 (1) : 35.
- Houston Jennifer & Kulinna Pamela. 2014. *Health Related Fitness Models in Physical Education*. A Journal for Physical and Sport Educators. 37 – 41 : 20.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Kharisma Tegar Bayu. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Mini Siswa Kelas V Sdn Babadan 2 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar*. Jurnal Olahraga Pendidikan. 1 (1) : 9.
- Mastiah Imas, Sudiana I Nyoman, Darmayanti Ida Ayu Made 2015. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Menulis Argumentasi di MA Syamsul Huda Tegallingsah*. E-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 3 (1) : 3.
- Novi. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Service Bawah Bolavoli Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Malang*. Jurnal Olahraga Pendidikan 1 (1) : 81 – 87.
- Oetomo Hasan. 2012. *Pedoman Dasar Pendidikan Budi Pekerti dalam Membangun Karakter Bangsa yang Terpuji*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Olympia Lampaki. 2014. *Proposal of a Physical Education Program With Multicultural Elements in the Secondary Education and Evaluation of Student Satisfaction*. International Journal of Education and Research. 2 (12) : 166.
- Pala Aynur. 2011. *The Need for Character Education*. International Journal of Social Sciences an Humanity Studies. 3 (2) : 23.
- Perera Thushanthi. 2015. *Promoting Physical Activity in Elementary Schools Need Assesment and a Pilot Study of Brain Breaks*. Journal of Education an Practice. 6 (15) : 5.
- Rizkiani Anisa. 2012. *Pengaruh Sistem Boarding School Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut 6 (1) : 10 – 18.
- Rukmana. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar (9) : 1.
- Rustiadi Tri. 2015. *Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani*. Journal of Physical Education, Health and Sport. 2 (2) : 79.
- Ryan & Poirier. 2012. *Secondary Physical Education Avoidance And Gender: Problems And Antidotes*. International Journal of Instruction. 5 (2) : 175.
- Saryono. 2006. *Futsal Sebagai Salah Satu Permainan Alternatif untuk Pembelajaran Sepakbola dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 3 (3) : 55.

- Sujarwo. 2010. Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Membantu Mengembangkan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2 (6) : 187.
- Sumarli, Eka Murdani. 2015. Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Tutor Sebaya pada Pokok Bahasan Rangkaian Seri Paralel Hambatan Listrik. *JRKPF UAD* 1 (2) : 43.
- Urs Suddar Raj. 2011. *An Academic Approach to Physical Education*. *International Journal of Helath Physical Education and Computer Science in Sport*. 2 (1) : 96.
- Watz Michael. 2011. *An Historycal Analysis of Character Education*. *Journal of Inguiry & Action in Education*. 4 (2) : 34.