

# Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK

I Nyoman Wardika\*

SDN 3 Sibang Kaja, Badung

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 20 May 2019  
Received in revised form  
10 June 2019  
Accepted 30 July 2019  
Available online 28  
August 2019

**Kata Kunci:**  
kejenuhan belajar,  
permainan tradisional

**Keywords:**  
*learning saturation,*  
*traditional games*

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional dapat mengatasi kejenuhan belajar PJOK siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja semester II kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja yang berjumlah 27 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah penurunan kejenuhan belajar siswa dengan menerapkan permainan tradisional. Data hasil pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan metode kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sangat efektif diterapkan untuk mengatasi Kejenuhan Belajar siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Rata-rata penurunan Kejenuhan Belajar siswa pada siklus I sebesar 228,41 berada pada katagori tinggi, sedangkan pada siklus II rata-rata penurunan Kejenuhan Belajar meningkat menjadi 251,30 berada pada katagori sangat tinggi. Sedangkan ketuntasan klasikal siklus I sebesar 92,59%, meningkat pada siklus II menjadi 100%.

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to find out whether the application of traditional games can overcome the saturation of PJOK learning in grade IV SD No 3 Sibang Kaja semester II sub-district Abiansemal Regency Badung Academic Year 2017/2018. The type of this research is classroom action research with the research subject being fourth grade students at SD No 3 Sibang Kaja, amounting to 27 people. While the object of this study is a decrease in student learning saturation by applying traditional games. Data from the implementation of learning are collected by questionnaire method. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the application of highly effective traditional games is applied to overcome the Saturation of Learning for grade IV students of SD No 3 Sibang Kaja Semester II 2017/2018 Academic Year. The average reduction in Saturation of students in the first cycle of 228.41 was in the high category, while in the second cycle the average decrease in Learning Saturation increased to 251.30 in the very high category. While the classical completeness of the first cycle was 92.59%, increasing in the second cycle to 100%.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia, sehingga pendidikan perlu mendapat skala prioritas yang utama karena pendidikan bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup keluarga maupun untuk memajukan kehidupan bangsa dan negara. Disamping itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan berakhlak mulia, serta diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Berbicara tentang proses pendidikan sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional. Strategi belajar mengajar merupakan suatu sistem intruksional yaitu suatu sistem instruksional akan melibatkan seluruh komponen yang saling mendukung untuk mencapai tujuan. Adapun komponen-komponen yang membentuk kegiatan belajar mengajar tersebut seperti guru, media, sarana dan prasarana, kurikulum, evaluasi, lingkungan dan sebagainya.

Salah satu pembelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131). Menurut Winarno (2006:33), pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan individu secara organis, neuromuscular, intelektual, dan emosional. Sedangkan menurut Suryobroto (2004:8), tujuan pendidikan jasmani adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kebugaran jasmani baik di SD, SMP, maupun SMA (Sulistiono, 2014). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan. Aktivitas jasmani diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial, sehingga melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik dapat tumbuh dan berkembang sehat dan segar jasmaninya, serta perkembangan pribadinya secara harmonis (Firmansyah, 2009). Pendidikan jasmani merupakan alat untuk mencapai keterlaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olah raga di sekolah sebelum mendapatkan format yang tepat, karena selalu menyesuaikan perubahan kurikulum (Utama, 2011). Pendidikan jasmani merupakan salah satu kelompok mata pelajaran yang lebih menekankan kepada peningkatan fisik, sportivitas, disiplin, kerjasama, dan kesadaran hidup sehat (Yudiana, 2015). Pada kurikulum yang berlaku saat ini diharapkan dapat menggali potensi yang ada pada anak untuk dikembangkan lebih lanjut agar potensi mereka dapat terbina dan tersalurkan berdasarkan karakteristik siswa (Pramono, 2012). Namun demikian hasil secara nyata dalam kurun waktu yang telah ditentukan belum bisa dilihat secara nyata, hanya sebagian kecil siswa yang mempunyai potensi bagus dapat mengikuti alurnya dan ini berkembang melalui jalur ekstra atas dukungan semangat orang tua siswa.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai ketrampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat memberikan berbagai pendekatan agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Cara pelaksanaan pembelajaran kegiatan dapat dilakukan dengan latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan (Depdiknas, 2003:5-6).

Menurut Suherman (2009:7), tujuan pendidikan jasmani secara umum deklarasikan menjadi empat tujuan perkembangan, yaitu: (1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness). (2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (skill full). (3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya. (4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Kegiatan pembelajaran PJOK di kelas IV SD No 3 Sibang Kaja mengalami kendala dalam hal kejenuhan belajar siswa. Realita di lapangan terlihat siswa kurang terfokus dan berkonsentrasi dalam melakukan aktivitas sesuai dengan arahan guru. Ada beberapa siswa yang sering bengong, ada beberapa

siswa yang senang memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar dirinya, dan ada beberapa siswa yang terlihat murung dalam belajar. Setelah di telusuri dengan menanyakan ke beberapa siswa, ternyata banyak yang mengemukakan bahwa mereka bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan sedikitnya variasi guru dalam mengajar, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa.

bermain dan permainan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan menggunakan alat atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak, sekaligus sebagai sarana pembentukan sosial agar anak mengenal dan menghargai masyarakatnya (Maryanti, 2014). Permainan tradisional bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam penjas disekolah menengah pertama. Karena permainan tradisional mengandung unsur-unsur bermain, tidak terikat dengan banyak peraturan seperti dalam kompetisi. Tujuan dari permainan tradisional, yaitu untuk hiburan, permainan untuk hiburan berguna untuk melatih panca indera, bahasa, atau anggota tubuh lainnya (Lutfi, 2018). Permainan tradisional diduga cocok digunakan dalam mengembangkan interaksi sosial pada anak. Salah satu permainan tradisional di Indonesia adalah permainan gobak sodor (Virgian, 2017).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Saat ini jarang sekali kita temukan anak-anak yang bermain permainan tradisional seperti permainan petak umpet, congklak, egrang, ular naga panjang, layang-layang, kelereng, bentengan, kasti, balap karung, dan permainan tradisional yang lainnya.

Permainan tradisional ini memiliki banyak manfaat dan sangat baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, baik itu secara fisik ataupun secara mental. Permainan tradisional bisa melatih otak kanan dan otak kiri si anak sehingga antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional mampu berjalan secara seimbang.

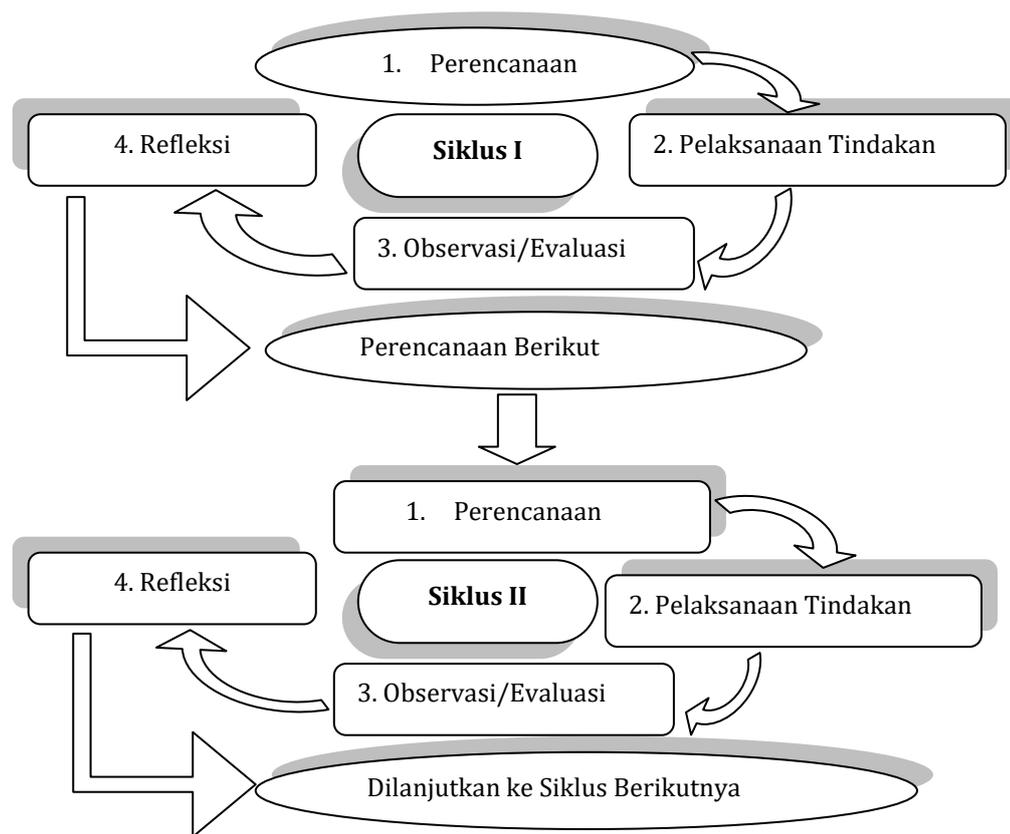
Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti yakin bahwa penerapan permainan tradisional sangat efektif diterapkan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa, sehingga dalam penelitian ini akan mengambil judul tentang penerapan permainan tradisional untuk mengatasi kejenuhan belajar PJOK siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja semester II kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2017/2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional dapat mengatasi kejenuhan belajar PJOK siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja semester II kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2017/2018.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 di SD No 3 Sibang Kaja. Penelitian ini dilakukan pada bulan Pebruari-Mei 2018. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 orang. Adapun objek dalam penelitian ini adalah Kejenuhan belajar siswa setelah mengikuti permainan tradisional.

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan "penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga *Kejenuhan belajar* siswa menjadi berkurang" (Agung, 2010:2). PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di dalam kelas secara lebih profesional.

Penelitian Tindakan Kelas ini untuk mengatasi *Kejenuhan belajar* melalui penerapan permainan tradisional. Berikut ini adalah model rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang menggambarkan beberapa siklus secara berkelanjutan.



(Arikunto, 2006:16 )

Gambar 1. Siklus PTK

Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus. Siklus I meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Siklus II sama dengan siklus I, namun dilakukan beberapa penyempurnaan berdasarkan refleksi siklus I.

Kegiatan yang dilakukan pada masing-masing siklus pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Perencanaan

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut: a) Mengidentifikasi atau mendata siswa, b) Menyusun jadwal kegiatan, c) Menetapkan prosedur layanan, d) Menyiapkan kelengkapan administrasi layanan seperti pedoman pemantauan dan pedoman evaluasi.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan tiap siklus PTK dilakukan sebanyak 3x pertemuan yang mengacu kepada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

#### 3. Observasi/evaluasi

Pemantauan/observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan yang meliputi hal-hal yang berkaitan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar pengamatan/observasi.

#### 4. Refleksi

Hasil pemantauan terhadap proses maupun hasil tindakan, kemudian direfleksikan melalui pemberian makna, dan analisis terhadap keunggulan dan kelemahan pembelajaran yang telah diberikan sehingga dapat disusun program layanan berikutnya untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data yaitu metode kuesioner. Metode kuesioner merupakan salah satu dari berbagai metode dalam pengumpulan data. Menurut Agung (2010:55), metode kuesioner adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan menggunakan lembar kuesioner yang diisi langsung oleh responden. Dalam penelitian ini, metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa sehingga data yang diperoleh berupa skor.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Agung (2010) mengemukakan

metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan pengolahan data yang dilakukan dengan jalan penyusunan secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum.

Indikator ketuntasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal penurunan kejenuhan belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% dengan nilai minimal yang diperoleh siswa berada pada kategori tinggi

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam belajar, disamping siswa sering mengalami kelupaan, ia juga terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang disebut jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut *learning plateau* atau *plateau* saja. Peristiwa jenuh ini kalau dialami seorang siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa telah memubazirkan usahanya. Menurut Syah (1999:161), jenuh dapat berarti jemu dan bosan dimana sistem akal nya tidak dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru.

Untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa khususnya pada pelajaran PJOK, guru dapat menerapkan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibayangkan tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Permainan tradisional ini memiliki banyak manfaat dan sangat baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, baik itu secara fisik ataupun secara mental. Permainan tradisional bisa melatih otak kanan dan otak kiri si anak sehingga antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional mampu berjalan secara seimbang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK mendapatkan hasil analisis data pada siklus I rata-rata Penurunan Kejenuhan Belajar siswa = 228,41, setelah dikonversikan ke dalam PAP skala lima, berada pada interval skor  $200 < X \leq 240$  yang berarti bahwa tingkat penurunan Kejenuhan Belajar siswa siklus I tergolong **tinggi**. Apabila dilihat dari ketuntasan klasikalnya didapatkan sebesar = 92,59%. Hal itu dikarenakan 2 orang siswa masih memiliki Penurunan Kejenuhan Belajar yang tergolong sedang, sehingga masih dibawah KKM yang telah ditetapkan yakni minimal siswa memiliki Penurunan Kejenuhan Belajar tinggi.

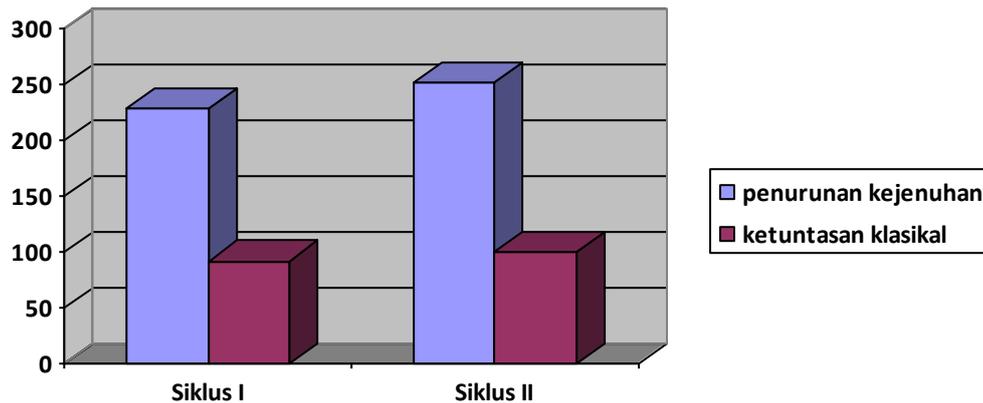
Pelaksanaan permainan tradisional pada siklus I, sudah berjalan dengan baik, namun ada 2 orang siswa yang masih terlihat kurang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga saat diberikan arahan siswa tersebut kebanyakan bengong seperti melamun, seperti jiwanya saat pembelajaran tidak ada disana.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu dilakukan siklus II. Kegiatan pada siklus II akan terfokus pada kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Pada kegiatan siklus II, guru akan berupaya lebih mendekati 2 orang siswa yang masih kurang berkonsentrasi. Selain itu guru akan lebih memvariasikan lagi permainan-permainan tradisional yang akan diberikan kepada siswa

Berdasarkan hasil analisis data, pada siklus II rata-rata Penurunan Kejenuhan Belajar siswa = 251,30, setelah dikonversikan ke dalam PAP skala lima, berada pada interval skor  $X > 240$  yang berarti bahwa tingkat penurunan Kejenuhan Belajar siswa siklus II tergolong sangat tinggi. Dilihat dari ketuntasan klasikalnya didapatkan ketuntasan klasikal sebesar = 100%. Hal ini mencerminkan bahwa seluruh siswa sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan yakni minimal siswa memiliki penurunan Kejenuhan Belajar sangat tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I sudah dapat diatasi pada siklus II. Maka dari itu kriteria ketuntasan minimal penurunan kejenuhan belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% dengan nilai minimal yang diperoleh siswa berada pada kategori tinggi sudah terpenuhi sehingga penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil dan siklus dihentikan.

Penurunan kejenuhan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 2. Penurunan Kejeuhan Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2014) yang berjudul Penerapan Metode Permainan Tradisional Bebenangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI IPS 3 SMA N 6 Tangerang Selatan (Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan). Pada penelitiannya disimpulkan bahwa metode permainan tradisional bebenangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran ekonomi bab akuntansi perusahaan jasa, materi jurnal umum.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa permainan tradisional sangat efektif diterapkan untuk mengatasi kejeuhan belajar siswa. Apabila kejeuhan belajar sudah dapat teratasi, maka hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan secara maksimal.

#### 4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sangat efektif diterapkan untuk mengatasi Kejeuhan Belajar siswa kelas IV SD No 3 Sibang Kaja Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Rata-rata penurunan Kejeuhan Belajar siswa pada siklus I sebesar 228,41 berada pada katagori tinggi, sedangkan pada siklus II rata-rata penurunan Kejeuhan Belajar meningkat menjadi 251,30 berada pada katagori sangat tinggi. Sedangkan ketuntasan klasikal siklus I sebesar 92,59%, meningkat pada siklus II menjadi 100%.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Bagi Siswa, disarankan untuk selalu bersemangat dalam belajar, sehingga apa yang dicita-citakan akan dapat tercapai. (2) Bagi Guru, disarankan untuk selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru. (3) Bagi Peneliti Lain, disarankan untuk menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah.

#### Daftar Rujukan

- Agung, A.A Gede. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas. No.22 tentang Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Depdiknas.
- Firmansyah, H., 2009. Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), pp.41-42.
- Istiqomah, Nadia . 2014. Penerapan Metode Permainan Tradisional Bebenangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Akuntansi Perusahaan Jas di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 6 Tangerang Selatan (Penelitian Eksperimen di Kelas XI IPS 3). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.

- Lutfi Tajul Arifin, Iyan Nurdiyan Haris. 2018. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ciasem Kabupaten Subang. *Jurnal BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang* Vol 4 No. 1 Februari .
- Maryanti. 2014. Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain (Kb) Alam Uswatun Khasanah, Kronggahan, Gamping, Sleman. *Jurnal Pendidikan UNY*. Vol 1 No 2.
- Pramono, H., 2012. Pengaruh sistem pembinaan, sarana prasarana dan pendidikan latihan terhadap kompetensi kinerja guru pendidikan jasmani sekolah dasar di kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29(1).
- Suherman, Adang. 2009. *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI.
- Sulistiono, A.A., 2014. Kebugaran jasmani siswa pendidikan dasar dan menengah di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), pp.223-233.
- Suryobroto, Agus S. 2004. *Diklat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Virgian Ferda Sari, Siti Masitoh. 2017. Permainan Gobak Sodor Terhadap Interaksi Sosial Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. Vol. 2(1).
- Utama, A.B., 2011. Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Winarno. 2009. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Bandung: Ganecsa Exacta.
- Yudiana, Y., 2015. Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ATIKAN*, 5(1).