



**PENGEMBANGAN MODEL “KOIN BERTAHAP” DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN RENANG SISWA KELAS III DI SD NEGERI SLAWI  
KULON 02 KEC. SLAWI KAB. TEGAL TAHUN AJARAN 2011/ 2012**

Satria Ujianto ✉, Uen Hartiwan, Supriyono

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Februari 2013  
Disetujui Februari 2013  
Dipublikasikan April 2013

*Keywords:*

**Development; Coins  
Gradual; Pool; Learning.**

**Abstrak**

Sesuai dengan kompetensi dasar siswa diharapkan dapat mempraktekkan teknik dasar meluncur, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran renang tidak berjalan dengan baik. Maka perlu adanya media permainan dalam proses pembelajarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu (1) melakukan penelitian pendahuluan, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, (4) revisi produk pertama, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir modifikasi model “koin bertahap” yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Hasil penelitian dari uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu dari ketiga ahli menyatakan bahwa pengembangan model “koin bertahap” sudah masuk dalam kategori penilaian sangat baik. Akan tetapi ada yang perlu diperbaiki karena ada beberapa alternatif jawaban masih menyatakan cukup baik, uji coba kelompok kecil 89,14 % dengan kategori baik, dan uji coba lapangan 93,82 % dengan katogori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang ini dapat digunakan bagi siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal.

**Abstract**

*In accordance with the basic competencies students are expected to practice the basic techniques of gliding, but in fact in the process of learning pool is not going well. It is necessary to play media in the learning process. The method of research is the development of Borg & Gall has been modified, namely (1) a preliminary investigation, (2) develop initial product form, (3) evaluation of the experts by using the experts and two experts penjas learning and test groups small, (4) revision of the first product, (5) field tests, (6) the revision of the final product, (7) the final modification of the model "coins gradually" generated through the field test revision. The results of the test data showed that the expert evaluation of the three experts stated that the development model "coins gradually" in the category of assessment is very good. But there needs to be fixed because there are multiple answers are stated pretty good, small group testing 89.14% good category, and field trials with a 93.82% Categories excellent. The conclusion of this study is that the model "coins gradually" in the learning process pool can be used for students of class III Elementary School District 02 Slawi Kulon Slawi Tegal regency.*

## PENDAHULUAN

Salah satu cabang olahraga yang dicanumkan dalam kurikulum KTSP adalah olahraga air, yaitu renang. Renang sebagai pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah kegiatan jasmani yang didalamnya terkandung aspek olahraga, dan merupakan suatu pendidikan jasmani yang memiliki tujuan tertentu, tujuan dari olahraga renang sebagai sarana pendidikan jasmani antara lain (1) tujuan untuk mencapai kesehatan, (2) tujuan rekreasi dan (3) tujuan prestasi.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekkan teknik dasar meluncur. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran penjas-orkes di sekolah dasar masih secara konvensional atau menyesuaikan situasi dan kondisi sekolah. Kurang berkembangnya proses pembelajaran penjas-orkes terhadap keterampilan gerak renang di Sekolah Dasar adalah tidak adanya sarana dan prasarana memadai yang dipunyai oleh Sekolah Dasar.

Hasil observasi yang dilakukan, SD Negeri Slawi kulon 02 Kabupaten Tegal melaksanakan program intrakurikuler renang. Sebagai penyelenggara pendidikan, SD Negeri Slawi kulon 02 selalu berusaha yang terbaik untuk peserta didiknya khususnya dipelajari penjas orkes. Meskipun sekolah ini tidak memiliki kolam renang, tetapi sekolah berupaya melaksanakan program pendidikan sesuai KTSP dengan mengadakan intrakurikuler renang. Dengan menyewa kolam renang disekitar lingkungan sekolah, membuat siswa tidak terkendala sarana dan prasarana sekolah demi mendapat pendidikan yang sesuai dengan program Pemerintah.

Pada saat pengamatan proses pembelajaran olahraga renang di kolam, terhadap guru penjas di SD Negeri Slawi kulon 02 ada beberapa masalah yang ditemukan yaitu guru dalam pembelajaran renang masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi. Perlu cara agar pembelajaran lebih efektif, karena metode atau cara yang dilakukan guru belum efektif. Hal ini dibuktikan pada saat pelajaran olahraga renang dikolam, beberapa siswa kurang aktif, takut berenang, dan merasa bosan. Tidak adanya media permainan sehingga siswa kurang senang belajar di kolam renang. Sesuai dengan kompetensi dasar siswa diharapkan dapat mempraktekkan teknik dasar meluncur sebagai awalan dalam olahraga renang. Dalam hal ini peneliti ingin mengatasi ketakutan siswa dalam tehnik dasar meluncur dengan media permainan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model "koin bertahap"

dalam proses pembelajaran renang di SD Negeri Slawi Kulon 02 Tahun Ajaran 2011/2012".

Dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : "Bagaimana pengembangan model koin bertahap dalam proses pembelajaran renang pada siswa kelas III SD N Slawi Kulon 02 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2011/2012 ?"

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan model permainan yaitu model koin bertahap dalam proses pembelajaran renang pada siswa kelas III SD Negeri Slawi kulon 02 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal Tahun ajaran 2011 / 2012.

## KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. (Husdarta, 2000 : 35). Pengalaman yang diperoleh siswa dari lingkungannya secara perlahan lahan dapat memberi informasi yang tidak dapat ditangani secara memadai melalui struktur yang ada. Skemanya secara perlahan-lahan menyesuaikan dan skema baru Berkembang. Pada mulanya anak belum mempunyai skema untuk memahami dan menangkap informasi, namun secara berulang-ulang informasi disampaikan, maka skema itu mulai terbentuk dalam otaknya. ( Husdarta, 2000 : 41)

Pengenalan air adalah suatu bentuk latihan dasar sebelum siswa diajarkan masing-masing gaya renang. Tujuan akhir yang diharapkan dari pembelajaran pengenalan air adalah untuk membentuk sikap, kemampuan dan keterampilan mengambang atau mengapung, dan meluncur pada permukaan air. Dengan kemampuan mengapung dan meluncur akan mempermudah siswa melakukan bentuk-bentuk gerakan yang dipelajari. Upaya pengenalan sifat air dapat dilakukan melalui pendekatan bermain di air yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat membantu dalam menyajikan bahan ajar untuk pembentukan gerak dasar dominan dalam renang. Melalui pendekatan permainan itulah, bermacam tehnik dasar renang dengan nilai-nilai pengiring lainnya dapat dikembangkan.

Bermain di air merupakan kegiatan yang menyenangkan. Berbagai macam permainan di air dapat dilakukan secara perorangan atau beregu. Permainan itu sangat baik untuk anak yang baru pertama kali belajar renang, tetapi bisa juga diperankan oleh anak yang sudah bisa be-

renang. Permainan di air yang diperankan oleh anak-anak bertujuan untuk mengembangkan dan membina pola gerak dasar umum dan dominan pada renang sekaligus membina keberanian dan kesenangan di air.

Nama permainan koin bertahap berasal dari kata koin yaitu uang logam, dan bertahap berasal dari kata tahap yang artinya bagian dari urutan dan bertahap yang berarti ada tahapannya, bertingkat, berjenjang. Jadi permainan koin bertahap adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok dan setiap siswa harus mengambil koin di masing-masing tahap. Ada 3 tahap yang harus dilalui setiap siswa dan tahapan tersebut ada tingkatan gerak yang harus dilewati dari berjalan, berjalan sambil memasukan seluruh bagian muka, dan ketiga meluncur. Dari koordinasi tahapan-tahapan tersebut dimaksudkan agar siswa dapat beradaptasi dalam melakukan gerakan didalam air dan memberikan keberanian untuk mengenal air.

Pengembangan model "koin bertahap" merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model "koin bertahap" diharapkan mampu membuat anak lebih kreatif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran penjasorkes. Model "koin bertahap" adalah pengembangan model pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan "koin bertahap" Permainan yang bertujuan menambah keberanian serta semangat siswa dalam proses pembelajaran renang.

Pengembangan model "koin bertahap" ini merupakan koordinasi gerak pada olahraga renang khususnya pada gerakan tahap awal meluncur. Meluncur merupakan gerak awalan dalam olahraga renang. Dalam permainan "koin bertahap" meliputi tahapan-tahapan dari berjalan, berjalan sambil menenggelamkan seluruh bagian muka, dan meluncur. Dari tahapan-tahapan itu dimaksudkan agar siswa dapat beradaptasi dalam melakukan gerakan didalam air dan memberikan keberanian pada siswa untuk mengenal air.

Dalam penelitian model pembelajaran melalui permainan "koin bertahap" ini juga diharapkan dapat menarik minat pembelajaran renang pada siswa sekolah dasar. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah proses pembelajaran yang di buat semenarik mungkin. Alat/koin yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan diharapkan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta menarik bagi siswa sehingga diharapkan minat siswa terhadap pembelajaran renang disekolah akan baik. Oleh karena itu pen-

gembangan model pembelajaran renang melalui permainan "koin bertahap" ini dapat dijadikan pengalaman bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

## **METODE PENGEMBANGAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan renang yang dimodifikasi (koin bertahap). Menurut Brog dan Gall seperti yang dikutip Punaji Setyosari (2010:195) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam pencapaian tujuan.

Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 12 orang, terdiri dari 5 siswa dan 7 siswi kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02. Sampel di ambil secara acak.

Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 26 orang, terdiri dari 12 siswa dan 14 siswi kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kuesioner, dokumentasi dan lembar pengamatan di lapangan. Dokumentasi berupa nama siswa, jumlah siswa kelas III, foto dan video kegiatan saat uji coba. Lembar pengamatan di lapangan digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keterterimaan produk. Lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan siswa.

Dalam penelitian ini ada dua macam analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengetahui ketrampilan siswa terhadap model yang diterapkan oleh peneliti yang dihasilkan melalui kuisisioner. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui prestasi siswa yang dihasilkan dengan model yang disajikan peneliti. Untuk menganalisis suatu data diperlukan suatu teknik analisis yang sesuai dengan data yang terkumpul. Dalam data ini karena data yang terkumpul berupa angka-angka, maka penulis menggunakan analisis statistik. Analisis data statistik dapat memberikan efisiensi dan efektivitas kerja karena dapat membuat data lebih ringkas bentuknya. Teknik yang dipakai untuk memperoleh data penelitian adalah statistik deskriptif dengan analisis deskriptif prosentase.

Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman dkk, (2003:879) yaitu:

$$F = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

f = frekuensi relative / angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstata

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 1 akan disajikan klasifikasi persentase.

Persentase	Klasifikasi	Maka
90,01 – 100 %	Sangat Baik	Digunakan
70,01 – 90 %	Baik	Digunakan
40,01 – 70 %	Cukup	Digunakan (bersyarat)
20,01 – 40 %	Kurang	Diperbaiki
0 – 20 %	Sangat Kurang	Dibuang

Sumber : Guilford ( dalam Martin, 2010: 56 )

## HASIL PENGEMBANGAN

Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta di revisi, maka pada tanggal 19 Juli 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02 yang berjumlah 12 siswa.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 89,14 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02.

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Di dalam kuesioner uji coba skala kecil pada pertanyaan nomer 1-10 dari segi aspek

kognitif didapat persentase 89,16%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan; (2) Di dalam kuesioner uji coba skala kecil pada pertanyaan nomer 11-20 dari segi aspek afektif didapat persentase 89,94 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3)Di dalam kuesioner uji coba skala kecil pada pertanyaan nomer 21-30 dari segi aspek psikomotor didapat persentase 88,36 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah ujicoba skala kecil. Proses revisi sebagai berikut : (1) Sarana dan Prasarana: koin diganti dengan yang lebih besar.; (2) Peraturan permainan: Pada kolam renang dibuat tali pembatas, pada tiap-tiap jalur kelompok. Guru memperjelas tentang peraturan permainan. Menghilangkan sistem kompetisi dalam permainan.

Berdasarkan evaluasi ahli serta ahli serta ujicoba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02 yang berjumlah 26 siswa. Data uji coba lapangan di himpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 93,82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model ‘koin bertahap’ dalam proses pembelajaran renang ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Slawi



kulon 02.

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan 6 September 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang ini telah memenuhi kriteria Sangat Baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Di dalam kuesioner uji coba lapangan pada pertanyaan nomer 1-10 dari segi aspek kognitif didapat persentase 93,84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan; (2) Di dalam kuesioner uji coba lapangan pada pertanyaan nomer 11-20 dari segi aspek afektif didapat persentase 94,29 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3)Di dalam kuesioner uji coba skala kecil pada pertanyaan nomer 21-30 dari segi aspek psikomotor didapat persentase 93,84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

Dalam sebuah penelitian tidaklah mungkin mendapatkan hasil yang sempurna pasti ada beberapa kelemahan yang menjadi kendala pada penelitian sehingga penelitian menjadi kurang sempurna. Dalam uji coba skala kecil peneliti menggunakan subjek 12 siswa putra dan pada uji coba lapangan menggunakan subjek satu kelas yang berjumlah 26 siswa dimana siswa putra berjumlah 12 dan putri 14. Berikut ini yang menjadi kendala pada saat pelaksanaan penelitian :

Pada pelaksanaan uji coba skala kecil ditemukan beberapa kendala pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu siswa merasa kesulitan saat mengambil koin karena koin yang digunakan menggunakan uang logam yang ukurannya terlalu kecil, siswa belum bisa bergerak lurus sesuai jalurnya sehingga ada beberapa siswa yang masuk ke jalur lain, sistem permainan dalam kompetisi membuat siswa ingin beradu cepat menyelesaikan permainan sehingga tahapan-tahapan masih belum dilalui dengan baik. Akan tetapi dengan keadaan tersebut penelitian dapat berjalan secara lancar dan mendapatkan hasil yang baik.

Kendala pada uji lapangan yaitu, ketika permainan berlangsung siswa sulit untuk dikondisikan hal ini dikarenakan banyak siswa dari sekolah lain menggunakan fasilitas kolam renang

sehingga berdampak pada kejernihan air, sehingga kejernihan air tidak sejernih pada saat uji coba skala kecil. Walaupun dengan keadaan tersebut penelitian dapat berjalan secara lancar dan mendapatkan hasil yang baik, terbukti bahwa siswa mampu mengambil semua koin dan mentaati sesuai dengan peraturan permainan.

## KAJIAN DAN SARAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Produk model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Slawi Kulon 02 Kecamatan Slawi Kabupaten dapat disimpulkan bahwa dari ketiga ahli menyatakan bahwa pengembangan model “koin bertahap” sudah masuk dalam kategori penilaian sangat baik. Akan tetapi ada yang perlu diperbaiki karena ada beberapa alternatif jawaban masih menyatakan cukup baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02; (2)Produk model “ koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang dapat digunakan bagi siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 89,14 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 93,82 %. Berdasarkan kriteria yang ada maka model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02; (3) Produk model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang dapat diterima siswa kelas III SD N Slawi Kulon 02, baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang ini dapat diterima siswa dengan baik,dan dapat digunakan bagi siswa kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02.

Saran yang dapat kami sampaikan bagi kepala sekolah, model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02.

Guru penjasorkes di sekolah dasar diharapkan dapat mengembangkan model “koin bertahap” dalam proses pembelajaran renang agar lebih menarik, serta mencari alternatif lain yang sesuai dengan karakteristik anak.

Bagi siswa, penggunaan model pembelajaran ini sebaiknya menggunakan suatu model permainan yang dimodifikasi secara menarik, dan variatif sehingga ketika pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

Dalam model pembelajaran ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia, sehingga pembelajaran ini dapat digunakan lebih efektif dan menyenangkan.

#### PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1989. Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Abdullah, Arma. 1994. Dasar-dasar Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Adisasmitha, M Yusuf. 1989. Hakekat, Filsafat, dan Peran Pendidikan Jasmani dalam Masyarakat. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Lutan, Rusli. 2000. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah DEPDIBUD.
- Ma'mun, Amung. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah DEPDIBUD.
- Murni, Muhammad. 2000. Renang. Jakarta : DEPDIBUD
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA. Jakarta: Litera.
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Soemitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Soemosasmitha, Soenardi. 1988. Dasar, Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Sudarmono, Martin. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP Di Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Sukirman, dkk. 2001. Matematika. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Supandi. 1992. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: DEPDIBUD.
- Suryatna, E. 2003. Pembelajaran Renang di Sekolah Dasar. Jakarta : DEPDIBUD.