

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR LARI JARAK PENDEK
MELALUI PERMAINAN GOBAG PERANG****Fajar Yudi Maulud [✉], Supriyono**

SD Negeri Telok 02, UPTD DIKPORA, Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Indonesia.

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014

Disetujui Juni 2015

Dipublikasikan Juli 2015

*Keywords:**sprinting use to approach the game***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 kecamatan Bumijawa kabupaten Tegal tahun pelajaran 2013/2014 melalui pembelajaran lari jarak pendek melalui permainan gobag perang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Hasil pengamatan proses pembelajaran yang kaitannya dengan sikap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, yaitu siklus I hasil prosentase sebesar 72,00% dan siklus II hasil prosentase sebesar 92,00%, dari hasil ini ada peningkatan sebesar 20,00%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa melalui hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yaitu siklus I mencapai 58,33% dan siklus II mencapai 91,67%, dari hasil ini ada peningkatan sebesar 33,34%. Dan dari hasil analisis angket respon siswa mendapat respon yang positif dari siswa, hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 78,83%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diambil simpulan menggunakan pendekatan permainan gobag perang dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Abstract

The purpose of this study was to determine the learning outcome Elementary School fourth grade students Sumbaga 03 districts Bumijawa Tegal regency 2013/2014 school year through learning sprinting through gobag war game. This research is a class act consisting of two cycles where each cycle consists of four stages: planning, action, observation (observation) and reflection. The observation of the learning process that is to do with the attitude of the students during the learning activity, the results of the first cycle of 72.00% and the percentage of second cycle results percentage of 92.00%, of these results there is an increase of 20.00%. While the completeness of student learning outcomes through the results of this study showed that an increase in cycle I reached 58.33% and cycle II reached 91.67%, of these results there is an increase of 33.34%. And from analysis of student questionnaire responses received a positive response from the students, it can be seen from the average value of 78.83% of students. Based on the results of research and discussion can be concluded using gobag war game approach can improve learning outcomes of students achieving mastery learning for all aspects: cognitive, affective, and psychomotor.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Jln. Benda Desa Pangkah 05/02,
Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal
E-mail: fajaryudimaulud@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan melalui berbagai kegiatan jasmani (fisik) untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang melatih ketrampilan motorik banyak memiliki kontribusi untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Atletik salah satu materi yang ada didalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah baik tingkat SD, SMP, Maupun SMA. Gerakan-gerakan atletik seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Istilah "atletik" berasal dari bahasa Yunani yaitu "athlon" yang berarti berlomba atau bertanding. Atletik adalah aktivitas jasmani atau latihan fisik yang berisikan gerakan-gerakan alamiah atau wajar seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Atletik memegang peranan penting dalam pengembangan kondisi fisik, dan sering menjadi dasar pokok untuk pengembangan maupun peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga lain.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang ada dalam kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu Atletik. Dalam KTSP SD kelas IV dituliskan Standar Kompetensi : Mempraktikan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan

nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan Kompetensi dasar : Mempraktikan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

Biasanya dalam memberi pembelajaran atletik nomor lari jarak pendek mengacu pada hasil yang dicapai siswa tidak memperhatikan proses yang dilakukan. Yang lebih disayangkan bahwa tehnik yang digunakan sangat membosankan sehingga yang seharusnya anak sudah terbiasa dengan gerakan dasar atletik menjadi kurang bersemangat dalam mengikutinya. Hal ini diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru ternyata masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan, yaitu 10 siswa dari 24 siswa keseluruhan atau 42 % dari jumlah siswa kelas IV.

Dalam pembelajaran terkadang kita mengalami kesulitan menentukan metode yang tepat dalam pembelajaran atletik. Padahal untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam gerak dasar atletik nomor lari jarak pendek dibutuhkan metode yang sifatnya menarik dan tidak membosankan. karena anak-anak biasanya kurang tertarik dalam pembelajaran yang langsung menuju pada gerak dasar Atletik khususnya nomor lari jarak pendekakan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian masalah praktis yang memiliki tujuan utama untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani. PTK terdiri atas empat tahap, yaitu planing (perencanaan), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi) pada setiap siklusnya.

Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2013/2014, sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 14 siswa putri

yang nantinya akan dijadikan subjek penelitian tindakan kelas.

Objek penelitian ini adalah pembelajaran lari jarak pendek melalui permainan gobag perang pada IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian ini atau saat penelitian dimulai. Dalam penelitian ini ada dua siklus yang akan dilaksanakan, yaitu : Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 April 2014, Sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 April 2014, waktu penelitian ini dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan 09.00 WIB untuk materi praktek dan dilanjutkan mulai pukul 09.15.WIB sampai dengan 09.50 WIB untuk pengisian lembar angket siswa.

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan.

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal.

Dalam perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi empat tahapan tiap siklusnya diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL PEMBAHASAN

Secara umum, sistematika Pembelajaran Lari Jarak Pendek Melalui Permainan Gobag Perang Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sumbaga 03, Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/2014, terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu persiapan peneliti sebelum pembelajaran, kemudian kegiatan pendahuluan yang mencakup berdo'a, presensi, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, dan pemanasan. Dilanjutkan kegiatan inti mencakup eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Yang terakhir adalah kegiatan penutup yang mencakup pendinginan, refleksi, evaluasi, apersepsi, serta tindak lanjut.

Pada siklus 1, untuk meningkatkan hasil pembelajaran Lari Jarak Pendek pada siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/2014 secara optimal, maka peneliti memodifikasi pembelajaran lari jarak pendek melalui permainan gobag perang. Permainan gobag perang tersebut dapat mendatangkan ketertarikan, kemudahan sehingga meminimalisir kebosanan, dan rasa senang dapat muncul pada peserta didik.

Tabel 1. Berikut ini adalah tabel pengamatan proses pembelajaran siswa pada siklus Pengamatan Proses Pembelajaran Siswa Siklus I

No	Indikator	Skala Penilaian				
		11	22	33	44	55
11	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru					V
22	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru					V
33	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik					V
44	Siswa mempraktekan gerak dasar atletik dengan baik					V
55	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru		V			
66	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain					V
77	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran					V
88	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik					V
99	Antusias siswa mengikuti KBM		V			
110	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					V
Jumlah						36

Keterangan : 1 = Sangat rendah 3 = Cukup 5 = Sangat baik
 2 = Rendah 4 = Baik

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{36}{50} \times 100\% = 72,00\%$$

Berdasarkan tabel diatas pembelajaran lari jarak pendek hasil prosentase 72,00%, masih ada aspek-aspek yang mendapat kriteria rendah diantaranya respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar pada siklus I pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag

perang sudah cukup baik, tetapi ada juga kelemahannya dan perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

Tabel 2 dibawah ini deskripsi data hasil pembelajaran lari jarak pendek dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus I siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 20013/2014.

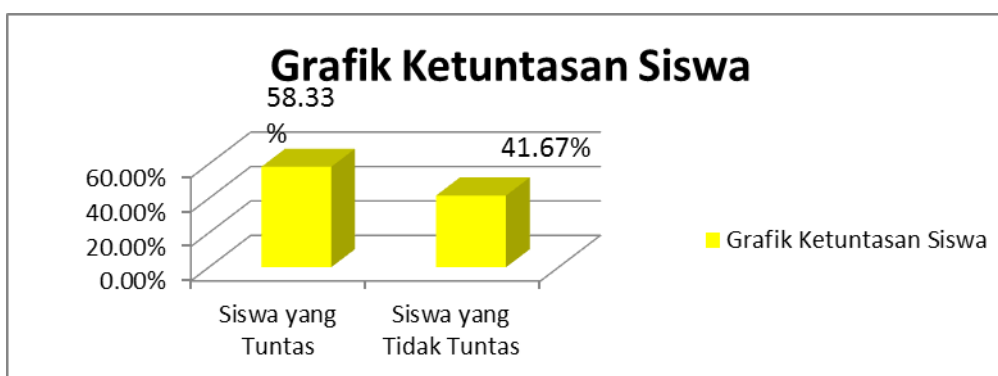
Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar pada Siklus 1

NO	Nama Siswa	L/P	Penilaian			Jumlah	Ket
			Psiko motor	Afe Ktif	Kog nitif		
1	Aisyah Ulwiyah	P	38	20.4	12	70.4	TT
2	Feri Irawan	L	44	25.2	16	85.2	T
3	Aditya Nur Abdilah	L	44	25.2	16	85.2	T
4	Andika Prayuda	L	46	25.2	16	83.2	T
5	Aulia Viar Sabila	P	40	25.2	12	77.2	T
6	Debi Aprilia	P	36	21.4	12	69.4	TT
7	Diana Tia Awali	P	40	25.2	16	81.2	T
8	Ilham Wijaya N	L	38	24	12	74	TT
9	Isnawati Sya'dyah	P	40	24	12	76	T
10	Lulu Fauziyah	P	34	20.4	16	70.4	TT
11	Abdul Alim	L	46	25.2	12	83.2	T
12	M.Ferdiansyah	L	46	26.4	16	88.4	T
13	Markhatun M.	P	38	20.4	12	70.4	TT
14	M.Misbah Maulana	L	36	25.2	12	73.2	TT
15	Masrukhi	L	46	26.4	12	84.4	T
16	M. Zaidan	L	46	24	16	86	T
17	Muzaini	L	46	24	12	82	T
18	Rena Fitriyani	P	34	22.8	12	79.2	T
19	Rizka Fitri M.	P	36	25.2	12	73.2	TT
20	Suci Isnawati	P	34	20.4	12	70.4	TT
21	Widya Sri Amanah	P	44	24	12	80	T

22	Khusniwati	P	38	24	12	74	TT
23	Surya Hidayat	L	44	27.6	16	87.6	T
24	M. Rizki Al Falaq	L	38	24	12	74	TT
Rata-rata			40.50	23.99	13.33	78.21	

Berikut pada grafik 1 menunjukkan perbandingan peningkatan hasil pembelajaran lari jarak pendek pada siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/2014 dari kondisi awal ke siklus 1.

Grafik 1. Ketuntasan belajar Siklus 1



Dari hasil diatas terdapat prosentase ketuntasan hasil belajarnya, berikut table prosentase ketuntasan hasil belajar siklus I.

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
> 90	Baik Sekali	Tuntas	0	0 %
85 – 89	Baik	Tuntas	5	20.83 %
80 – 84	Cukup Sekali	Tuntas	6	25.00%
75 – 79	Cukup	Tuntas	3	12.5 %
70 – 74	Kurang	Belum Tuntas	10	41.67 %
< 69	Kurang Sekali	Belum Tuntas	0	0 %
Jumlah			24	100 %

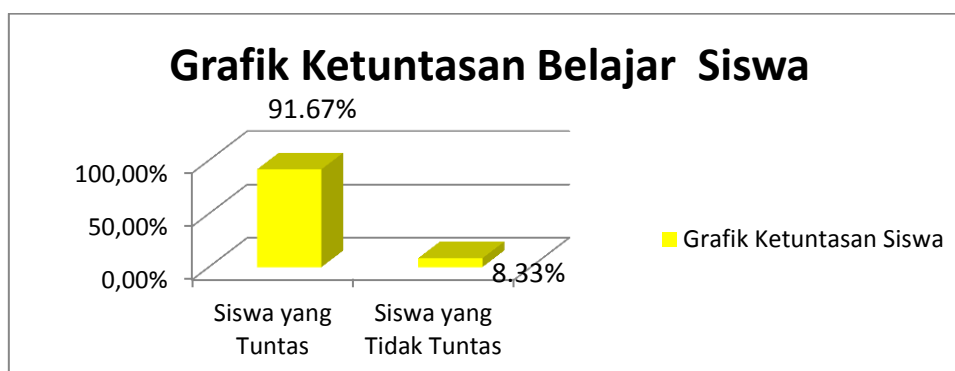
Berdasarkan data diatas yang mencapai ketuntasan sebesar 58,33% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 41,67 % dari jumlah siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa belum tercapai. Untuk itu peneliti dan kolaborator merencanakan tindakan di siklus II.

Table 3. Deskripsi Data Hasil Pembelajaran siklus II

NO	NAMA SISWA	L/ P	Penilaian			Jumlah	Ket
			Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Aisyah Ulwiyah	P	42	22.8	12	76.8	T

2	Feri Irawan	L	44	26.4	16	86.4	T
3	Aditya Nur Abdilah	L	44	26.4	16	86.4	T
4	Andika Prayuda	L	44	26.4	16	86.4	T
5	Aulia Viar Sabila	P	40	25.2	16	77.2	T
6	Debi Aprilia	P	38	21.6	12	75.6	T
7	Diana Tia Awali	P	42	25.2	16	84.4	T
8	Ilham Wijaya N	L	38	25.2	16	79.2	T
9	Isnawati Sya'dyah	P	40	26.4	16	82.4	T
10	Lulu Fauziyah	P	36	25.2	12	73.2	TT
11	Abdul Alim	L	46	26.4	12	84.4	T
12	M.Ferdiansyah	L	46	27.6	20	93.6	T
13	Markhatun M.	P	42	22.8	12	76.8	T
14	M.Misbah Maulana	L	38	26.4	16	80.4	T
15	Masrukhi	L	46	26.4	16	88.4	T
16	M. Zaidan	L	46	26.4	16	88.4	T
17	Muzaini	L	46	25.2	16	87.2	T
18	Rena Fitriyani	P	42	22.8	12	76.8	T
19	Rizka Fitri M.	P	36	25.2	12	73.2	TT
20	Suci Isnawati	P	42	22.8	12	76.8	T
21	Widya Sri Amanah	P	44	26.4	12	82.4	T
22	Khusniwati	P	42	22.8	12	76.8	T
23	Surya Hidayat	L	46	28,8	16	90.8	T
24	M. Rizki Al Falaq	L	40	26.4	12	78.4	T
Rata-rata			42.12	25.35	14.33	81.72	

Grafik 2. ketuntasan belajar Siklus II



Dari hasil diatas terdapat prosentase ketuntasan hasil belajarnya, berikut tabel prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
> 90	Baik Sekali	Tuntas	2	8.33 %
85 – 89	Baik	Tuntas	7	29.17 %
80 – 84	Cukup Sekali	Tuntas	3	12.50 %
75 – 79	Cukup	Tuntas	10	41.67 %
70 – 74	Kurang	Belum Tuntas	2	8.33 %
< 69	Kurang Sekali	Belum Tuntas	0	0 %
Jumlah			24	100 %

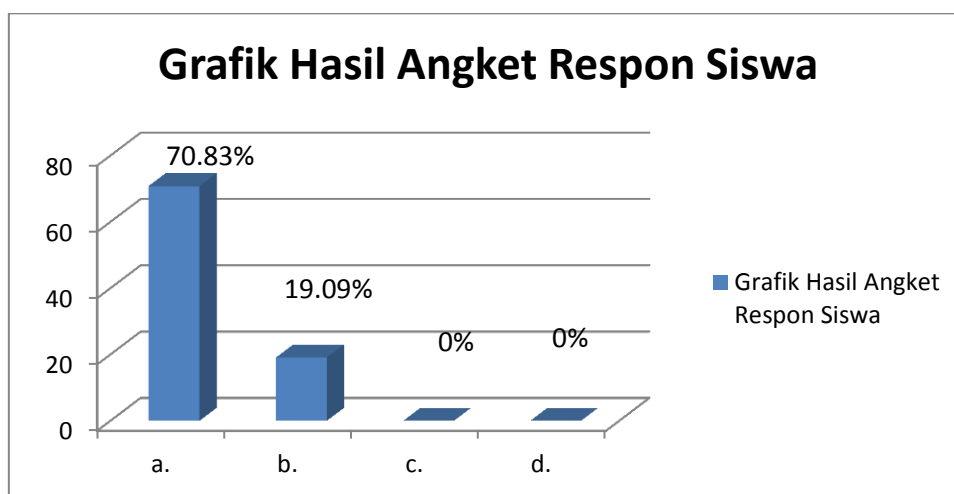
Dari data diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag perang. Nilai rata-rata pada siklus II ini meningkat yaitu dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas sebesar 90,91% siswa (21 siswa) dari jumlah seluruhnya 24 siswa. Ini menunjukkan 21 siswa memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 24 siswa. Nilai KKM penjasorkes sebesar 75.

Dalam analisis data angket ini menggunakan angket respon atau tanggapan tentang kepuasan belajar siswa. Angket diberikan setelah selesai kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (siklus II), dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 butir dan jumlah responden 24 siswa. Angket ini untuk mengetahui tingkat kepuasan belajar siswa. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket respon tingkat kepuasan siswa pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Angket Respon Tingkat Kepuasan Belajar Siswa

No Soa	Jawaban (a)		Jawaban (b)		Jawaban (c)		Jawaban (d)		Jumlah
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	
1	20	83.33	4	18.18	0	0,00	0	0,00	24
2	18	75.00	6	22.73	0	0,00	0	0,00	24
3	10	41.66	4	13.64	0	0,00	0	0,00	24
4	15	62.50	9	36.36	0	0,00	0	0,00	24
5	22	91.66	2	4.55	0	0,00	0	0,00	24
Rata-rata		70.83		19.09	0	0,00		0,00	

Grafik 3. hasil angket respon tingkat kepuasan belajar siswa :



Keterangan :

- a. Sangat setuju/sangat menarik/sangat senang
- b. Setuju/menarik/senang
- c. Tidak setuju/kurang menarik/biasa saja
- d. Sangat tidak setuju/tidak menarik/tidak senang

Dari tabel diatas menunjukkan pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag perang mendapat respon positif dari siswa dan siswa menyukai model pembelajaran ini. Ini terlihat dari jumlah rata-rata siswa memilih jawaban a (sangat setuju/sangat menarik/sangat senang)

Dari hasil pada siklus I, hasil pengamatan proses pembelajaran yang kaitannya dengan sikap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran , diperoleh hasil prosentase sebesar 72.00%. Ini dikarenakan adanya kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu respon siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih rendah. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh prosentase sebesar 58.33%, disini adanya kelemahan yaitu masih banyak siswa yang belum tuntas. Sedangkan target yang diinginkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa harus tuntas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan melihat data tersebut maka perlu diadakan siklus II untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan itu.

mencapai 70.83%, siswa memilih jawaban b (setuju/menarik/senang) mencapai 19,09% dan jawaban c. 0.00% , d. 0,00% karena siswa tidak ada yang memilih jawaban c (tidak setuju/kurang menarik/biasa saja) dan jawaban d (sangat tidak setuju/tidak menarik/tidak senang).

Hasil pada siklus II, hasil pengamatan proses pembelajaran yang kaitannya dengan sikap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran memperoleh hasil prosentase sebesar 92.00%, sedangkan hasil pada siklus I hasil prosentasenya sebesar 72.00%. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20.00%. Dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II 91.67% sedangkan pada siklus I sebesar 58.33% hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 33.34%. Dengan begitu pada siklus II sudah mencapai target bahkan melebihi target yang diinginkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa tuntas mencapai nilai KKM.

Dalam siklus II guru memberikan motivasi terhadap siswa dan siswa untuk memperhatikan penjelasan dan melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.

Dalam analisis data angket guru menggunakan angket respon atau tanggapan tentang kepuasan belajar siswa. Angket diberikan setelah selesai kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (siklus II), dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 butir dan jumlah responden 24 siswa. Hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag perang menunjukkan bahwa pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag perang mendapat respon positif dari siswa. Ini terlihat dari jumlah rata-rata siswa 70.83% jawaban siswa sangat setuju/sangat menarik/sangat senang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan gobag perang. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lari jarak pendek menggunakan pendekatan permainan gobag perang dapat diterima dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan dengan sebaik baiknya, karena dalam hal ini peneliti merasa masih banyak keterbatasan dan kelemahan diantaranya adalah :

- 1) Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dalam setiap pertemuan (siklus I) setiap akhir pertemuan dilakukan pengambilan nilai, begitu juga pertemuan berikutnya. Sebaiknya untuk mengukur tingkat keberhasilan yang lebih maksimal masih memerlukan waktu yang lebih banyak.
- 2) Masih banyak yang perlu dikembangkan dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Sarana dan prasarana yang digunakan dalam penelitian masih belum memadai sehingga perlu dikembangkan agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diambil simpulan sebagai berikut : Melalui pembelajaran penjasorkes menggunakan pendekatan permainan gobag perang dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor pada siswa kelas IV SD Negeri Sumbaga 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun 2014.

Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan proses pembelajaran yang kaitannya dengan sikap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I memperoleh hasil prosentase sebesar 72.00%, sedangkan pada siklus II memperoleh prosentase sebesar 92.00%

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. Psikologi Belajar. UPT MKK UNNES.
- Ateng, Abdulkadir. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2006. Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta.
- Hartono, Budi. 2013. Pembelajaran Lari Jarak Pendek Menggunakan Pendekatan Permainan Bola Keranjang pada Siswa Kelas III SD Negeri Muncang Larang 03 Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi UNNES.
- Sugandi, Achmad. dkk. 2004. Teori Pembelajaran. UPT MKK UNNES.
- Kristiyanto, Agus. 2010. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga. UNS Press.
- Suherman, Adang. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Walgito, Bimo. 2004. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.