

ARTIKEL SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TANGKAP MALING
TERHADAP PEMBELAJARAN LARI
JARAK PENDEK 60 METER**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



Oleh:

WAHYU DIANTORO

NIM. 148055

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
JOMBANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TANGKAP MALING
TERHADAP PEMBELAJARAN LARI
JARAK PENDEK 60 METER**

Oleh:

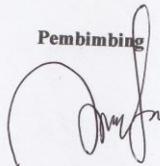
Nama : Wahyu Diantoro

NIM : 148055

Telah disetujui Tim Seleksi Karya Tulis Ilmiah Program Studi Pendidikan
Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

....., Januari 2019

Pembimbing



Novita Nur Synthiawati, M. Pd

NIK. 0104770188

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TANGKAP MALING
TERHADAP PEMBELAJARAN LARI
JARAK PENDEK 60 METER**

Wahyu Diantoro, Novita Nur Synthiawati, M. Pd

STKIP PGRI Jombang
Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Jalan Patimura III/20. Telp. (0321) 861319 Jombang 61418
email: diantorokucur@gmail.com

Abtrak:

Kata Kunci: Permainan Kecil, Tangkap Maling, Lari Jarak Pendek 60 Meter.

Lari merupakan aktifitas yang sering dilakukan. Pada dasarnya lari dapat dilakukan kapan saja. Teknik lari cepat terbagi menjadi tiga, yaitu start jongkok, gerakan lari, dan teknik memasuki garis finish. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes atau praktik lari jarak pendek 60 meter. *Treatment* yang digunakan yang pertama permainan tangkap maling pada umumnya, yang kedua tangkap maling menggunakan *clue* atau petunjuk, yang ketiga tangkap maling menggunakan soal. Terdapat pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak pendek 60 meter. Besarnya pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak pendek 60 meter adalah 1,20. Dengan demikian permainan kecil tangkap maling memberikan pengaruh dalam pembelajaran lari 60 meter pada siswa kelas V SDN Duri kedungjero Ngimbang Lamongan.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas (Suherman, 2000:1).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yakni rasa senang dari siswa terhadap pembelajaran tersebut. Siswa sekolah dasar masih sangat senang jika proses pembelajaran menggunakan permainan individu maupun kelompok. Permainan yang akan peneliti gunakan dalam proses pembelajaran lari jarak pendek 60 meter yakni permainan kecil tangkap maling. Permainan kecil tangkap maling ini termasuk permainan berkelompok, yakni kelompok maling dan kelompok polisi.

Salah satu alasan peneliti menggunakan permainan kecil tangkap maling dikarenakan permainan ini mengasah kelincahan dan kemampuan berlari siswa dengan saling mengejar antara kelompok maling dan kelompok polisi.

Permainan kecil tangkap maling ini cukup efektif digunakan pada saat pembelajaran lari jarak pendek, selain itu permainan ini dapat menumbuhkan rasa kompak antar kelompok. Penggunaan permainan tangkap maling ini agar siswa dapat mengerti dan mengetahui tentang permainan jaman dahulu.

Permainan tangkap maling berkesinambungan dengan materi lari 60 meter yaitu pada kecepatan berlari dan teknik berlarnya. Jika pada permainan tangkap maling, polisi mengejar maling dengan berlari sekencang-kencangnya maka hal tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran lari jarak pendek 60 meter.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya. (1) Adakah pengaruh permainan kecil tangkap maling dalam pembelajaran lari jarak pendek 60 meter? (2) Seberapa besar pengaruh permainan kecil tangkap maling dalam pembelajaran lari jarak pendek 60 meter? Rumusan masalah dalam artikel ini ditekankan pada “Adakah pengaruh permainan kecil tangkap maling dalam pembelajaran lari jarak pendek 60 meter?”

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara umum bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh permainan kecil tangkap maling dalam peningkatan pembelajaran lari jarak pendek 60 meter. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kecil tangkap maling dalam pembelajaran lari jarak pendek 60 meter .

Penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya: (1) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesional kerja sebagai seorang guru khususnya dalam mengembangkan pembelajaran. (2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran lari jarak pendek 60 meter. (3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi terhadap guru untuk selalu mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran dan mampu memecahkan masalah-masalah kelas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut.

Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani dan Olahraga

1. Definisi Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Menurut Paturusi (2012:4) pendidikan jasmani dan olahraga (*Penjasor*) adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Dari pengertian ini, mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan umum. Menurut Paturusi (2012:4) secara umum pendidikan jasmani dan olahraga dapat didefinisikan sebagai berikut; pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan olahraga bukanlah pendidikan terhadap badan, atau bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, akan tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan, dengan demikian pendidikan jasmani mempunyai empat ranah tujuan, yakni: (1) jasmani, (2) psikomotorik, (3) afektif, (4) kognitif (Sukintaka, 2004:38).

3. Manfaat Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Secara umum, manfaat pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah mencakup sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak.
- b. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya.
- c. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna.
- d. Menyalurkan energi yang berlebihan.
- e. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

Pembelajaran Lari 60 Meter

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi di samping itu, juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi di dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, ialah pertama, ada satu pihak yang memberi dan kedua, pihak lain yang menerima (Sukintaka, 2004:55).

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran

- a) Pengendalian kelas
- b) Membangkitkan minat belajar
- c) Latihan

3. Atletik

Atletik merupakan cabang olahraga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olahraga yang gerakannya merupakan ragam dan pola gerak dasar hidup manusia (Purnomo, 2007: 3). Gerakan-gerakan dalam atletik adalah gerakan yang dilakukan manusia sehari-hari. Atletik diartikan sebagai aktivitas jasmani atau latihan fisik, berisikan gerakan-gerakan alamiah dasar atau wajar seperti jalan, lari, lompat dan lempar. Karena atletik merupakan gerakan yang dilakukan manusia sehari-hari, maka dalam hidupnya manusia tentu pernah

melakukan gerakan lari, jalan, lompat dan lempar. Olahraga atletik telah dikenal sejak lama diberbagai bangsa, kemudian berkembang dengan kondisi serta peningkatan dalam sarana, teknik dan gaya.

4. Lari jarak pendek 60 meter

Menurut Djumijar (2006:13) lari adalah frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang yang artinya pada waktu lari kedua kaki tidak menyentuh tanah sekurang-kurangnya satu kaki tetap menyentuh tanah. Lari merupakan gerak mengais, badan bergerak maju karena akibat dari gaya dorong ke belakang terhadap tanah. Lari cepat merupakan lari yang dilakukan mulai dari garis *start* hingga garis *finish* dengan kecepatan maksimal, yaitu melangkah selebar dan secepat mungkin. Lari 60 meter termasuk kategori lari *sprint* karena merupakan lari jarak pendek, dimana lari jarak pendek merupakan lari yang menempuh jarak 60 meter sampai 400 meter. Lari *sprint* merupakan jenis lari yang dilakukan dengan kecepatan maksimal, dalam melakukan lari *sprint* pada umumnya menggunakan star jongkok.

Permainan Kecil

1. Definisi Permainan Kecil

Istilah “permainan kecil” sering kali disalah persepsikan dengan istilah permainan bola kecil. Banyak sekali Pembina olahraga dan guru-guru pendidikan jasmani di sekolah mengabaikan istilah tersebut dan menggunakan secara tumpang tindih, padahal istilah tersebut memiliki makna yang sangat berbeda. (Sasminta, dkk, 2013:27)

Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan kecil dapat di sesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan. Disamping itu permainan kecil tidak mempunyai Induk Organisasi Nasional apalagi Induk Organisasi Internasional. (Sasminta, dkk, 2013:27-28)

Bentuk permainan kecil dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Permainan kecil tanpa alat
- b. Permainan kecil dengan alat

2. Sasaran permainan kecil

- a. Meningkatkan nilai-nilai fisik (kesehatan)
- b. Meningkatkan Nilai-Nilai Mental
- c. Meningkatkan Nilai-Nilai Sosial

3. Definisi Permainan Tangkap Maling

Maling-malingan atau tangkap maling adalah sebuah permainan dimana satu kelompok menjadi polisi dan ada yang menjadi maling. Permainan maling-malingan dapat dilakukan dilapangan maupun ditempat yang luas. Permainan ini menggambarkan kerja polisi sedang mengejar maling atau penjahat.

Permainan dimainkan oleh dua kelompok, satu kelompok menjadi polisi dan satu kelompok menjadi maling. Sebelum permainan dimulai para kelompok harus melakukan kesepakatan tentang batas-batas arena yang akan digunakan dalam permainan ini.

Penentuan siapa yang menjadi maling dan polisi menggunakan *longlong-bolong*. *Longlong-bolong* merupakan kegiatan yang mengepal tangan dengan dan terdapat satu orang yang memilih dengan cara menepuk kepalan tangan dan bernyanyi “*si..si..polisi..siapa mau jadi polisi*” dan “*ling..ling.. maling..siapa mau jadi maling*”. Setelah pemilihan tersebut maka kelompok yang menjadi maling dan kelompok menjadi polisi berkumpul sesuai dengan kelompoknya.

Setelah melakukan *longlong-bolong* maka akan terbentuk dua kelompok, kelompok A akan menjadi maling dan kelompok B menutup mata sambil menghitung 1-40 detik. Kelompok yang menjadi maling berlari dan bersembunyi dengan mencari tempat yang seaman mungkin sehingga nantinya tidak mudah ditangkap oleh kelompok polisi. Setelah waktu selesai dihitung, kelompok polisi menyebar dan mencari maling yang bersembunyi. Jika ada maling yang ketahuan persembunyiannya, maling itu harus lari sekencang-kencangnya agar tidak tertangkap oleh polisi. Jika tertangkap dia akan di penjara ditempat suit tadi.

Pemain menjadi maling yang belum tertangkap bisa membebaskan temannya di penjara dengan cara pegangan tangan. Jika semua kelompok maling sudah

tertangkap, hal ini menandakan permainan sudah selesai, dan bisa dilanjutkan lagi dengan mengganti para anggota kelompok polisi menjadi anggota kelompok maling, begitu pula dengan anggota kelompok maling akan berganti menjadi anggota kelompok polisi. Permainan ini mengandalkan kecepatan dan keberanian dalam memutuskan masalah dan meningkatkan solidaritas antar pemain dalam setiap kelompok.

Peraturan Permainan Tangkap Maling

Setiap permainan tentunya perlu adanya suatu peraturan-peraturan yang akan dilaksanakan oleh setiap pemain. Hal itu guna memperoleh suatu permainan yang teratur, baik, dan sportif. Terdapat cara dan peraturan-peraturan dalam bermain tangkap maling adalah sebagai berikut:

1. Jumlah setiap kelompok minimal terdiri dari 7-11 orang
2. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara *longlong-bolong*.
3. Setelah melakukan *longlong-bolong* kelompok polisi menentukan pos atau tempat untuk mengumpulkan maling yang tertangkap
4. Kelompok maling mencari tempat untuk bersembunyi dan kelompok polisi menutup mata sambil menghitung 1-40 detik.
5. Setelah polisi selesai menghitung, semua anggota kelompok berpencar mencari tempat persembunyian maling.
6. Apabila tempat persembunyian maling sudah diketahui oleh polisi, maling harus berlari sekencang-kencangnya agar tidak tertangkap dan polisi pun wajib mengejar maling tersebut
7. Jika maling sudah tertangkap, polisi segera membawa anggota maling tersebut ke penjara.
8. Maling yang sudah tertangkap bisa terbebas apabila ada teman maling yang membebaskan dengan cara datang kepenjara dan langsung menarik tangan maling yang ada di dalam penjara.
9. Permainan dianggap selesai apabila semua maling sudah tertangkap.
10. Permainan bisa dilanjutkan lagi dengan mengganti kelompok maling menjadi kelompok polisi.

4. Tujuan dan Manfaat Permainan Tangkap Maling

Setiap aktivitas maupun kegiatan tentunya mempunyai suatu tujuan yang

bermanfaat. Tujuan berfungsi memberikan arah yang baik terhadap sebuah permasalahan. Salah satunya adalah suatu masalah yang ditemukan pada saat menerapkan cara-cara permainan. Jika seseorang bermain dengan benar dan sungguh-sungguh tanpa adanya kecurangan maka tujuan dari permainan ini akan tercapai dan akan mendapatkan suatu manfaat yang positif. Adapun beberapa tujuan dan manfaat dari permainan maling-malingan, yaitu:

1. Untuk melestarikan permainan kecil
2. Melatih konsentrasi
3. Mendapatkan kesenangan
4. Meningkatkan interaksi antar sesama
5. Membentuk kepribadian yang positif seperti, kekompakan, rasa tanggung jawab, solidaritas, disiplin.
6. Meningkatkan kebugaran jasmani.
7. Belajar memecahkan masalah.
8. Mengenal lingkungan sekitar
9. Melatih ketepatan dalam bermain peran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen peneliti memilih desain peneliti memilih desain penelitian *one group pre-Test-post-Test*.

Adapun variable yang digunakan pada penelitian ini:

Variabel bebas : permainan kecil (tangkap maling)

Variabel terikat : lari jarak pendek 60 meter

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yakni peserta didik kelas V Sekolah Dasar Duri Kedungjero Ngimbang, Lamongan.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga September. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan tes praktik atau tes lari dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji t (paired test) dan peningkatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek 60 Meter *Pre-test*

Pertemuan pertama dilakukan *pre-test* pada pembelajaran lari jarak pendek 60 meter tanpa diterapkan *treatment* permainan tangkap maling. Adapun hasil waktu tercepat siswa putra adalah 09:73 dan hasil waktu terendah adalah 13:90 sedangkan hasil waktu tercepat untuk siswa putri adalah 10:19 dan hasil waktu terendah adalah 14:74 untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Hasil *Pre-Test* Lari Jarak Pendek 60 Meter

No	Nama	Pre Test
1.	E. P	06.95
2.	A. R	07.29
3.	A. F	07.69
4.	A. R. A	09.24
5.	A. N. H	09.74
6.	A. E. S	07.18
7.	C. A. F	07.28
8.	D. A. N	07.43
9.	D. A. A. F. A	07.46
10.	D. A	07.47
11.	E. A	07.13
12.	M. N. S	07.14
13.	M. R. Y	07.24
14.	M. D. A	07.50
15.	M. T. N	07.60
16.	R. P	07.31
17.	R. G	07.38
18.	R. D. A	07.48
19.	R. S. D. R	08.58
20.	S. N	08.86
21.	W. A. S	09.10
22.	Y. S	11.04
Jumlah Keseluruhan		174.09

Data Hasil Belajar Lari Jarak Pendek 60 Meter *Post-test*

Pertemuan kelima atau pertemuan terakhir dilakukan *post-test* pada pembelajaran lari jarak pendek 60 meter dengan menggunakan *treatment* permainan kecil tangkap maling. Adapun hasil waktu tercepat siswa putra adalah 9:95 dan hasil waktu terendah adalah 14:04 sedangkan hasil waktu tercepat untuk siswa putri adalah 10:14 dan hasil waktu terendah adalah 11:74 untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Hasil *Post-Test* Lari Jarak Pendek 60 Meter

No	Nama	Post Test
1.	E. P	06.73
2.	A. R	07.19
3.	A. F	07.67
4.	A. R. A	08.29
5.	A. N. H	11.74
6.	A. E. S	08.93
7.	C. A. F	09.47
8.	D. A. N	11.73
9.	D. A. A. F. A	09.43
10.	D. A	08.11
11.	E. A	08.53
12.	M. N. S	07.89
13.	M. R. Y	08.35
14.	M. D. A	08.10
15.	M. T. N	08.69
16.	R. P	07.60
17.	R. G	08.30
18.	R. D. A	09.44
19.	R. S. D. R	10.90
20.	S. N	09.98
21.	W. A. S	08.64
22.	Y. S	09.06
Jumlah Keseluruhan		194.77

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes lari jarak pendek 60 meter dengan menggunakan permainan kecil tangkap maling meningkat. Nilai rata-rata tes lari jarak pendek 60 meter siswa setelah menggunakan permainan kecil tangkap maling sebesar 08,85, sedangkan nilai rata-rata lari jarak pendek 60 meter pada *pre-test* sebesar 07,91. Besarnya pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak pendek 60 meter 1,20%.

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest – posttest	1.5454 5	1.77682	.37882	.75766	2.3332 5	4. 08 0	.001	

Berdasarkan data tabel *output* SPSS 20 di atas didapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. H_0 diterima jika nilai $Sig \geq \alpha$ dan H_0 ditolak jika $Sig < \alpha$. Hal ini berarti nilai sig (0,001) < 0,05, maka tolak H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak

pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Duri Kedungjero, Ngimbang – Lamongan tahun pelajaran 2018/2019.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan terdapat pengaruh dari hasil *pre-test* dan *post-test* lari jarak pendek 60 meter siswa kelas V dengan menggunakan permainan kecil tangkap maling di SDN Duri Kedungjero Ngimbang-Lamongan tahun pelajaran 2018/2019.

Penerapan permainan tradisional ini sangat penting untuk diterapkan pada peserta didik, agar peserta didik tidak merasa bosan dan pasif ketika memasuki tahap proses pembelajaran lari jarak pendek 60 meter. Hal ini sangat memudahkan peserta didik dalam mengikut pelajaran pendidikan jasmani olahraga, khususnya pada materi lari jarak pendek 60 meter.

Dari hasil pembahasan diatas, sejalan dengan pendapat Sasminta, dkk (2013:27), bahwa di dalam permainan kecil anak-anak akan mendapatkan kualitas kebugaran tubuh dan nilai-nilai atau norma yang terkandung dalam berbagai macam bentuk permainan kecil dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Berbagai macam nilai yang terkandung dalam permainan kecil misalnya: kerjasama, tanggung jawab, menghargai teman maupun lawan, disiplin, percaya diri, keberanian, sportivitas, dan lain-lain.

PENUTUP

Berdasarkan data yang terkumpul, diolah dan dianalisis, pada penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Kecil Tangkap Maling Terhadap Pembelajaran Lari Jarak Pendek 60 Meter Studi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Duri Kedungjero, Ngimbang-Lamongan Tahun Ajaran 2018-2019” dapat simpulkan bahwa pembelajaran lari jarak pendek 60 meter menggunakan permainan kecil tangkap maling berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa.

1. Hasil pembelajaran menggunakan permainan kecil tangkap maling menunjukkan adanya pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak pendek 60 meter, yang diperoleh dari data hasil penelitian.
2. Besarnya pengaruh permainan kecil tangkap maling terhadap pembelajaran lari jarak pendek 60 meter adalah 1,20%. Dengan demikian permainan kecil

tangkap maling memberikan pengaruh dalam pembelajaran lari 60 meter pada siswa kelas V SDN Duri kedungjero Ngimbang Lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahagia, Yoyo, dkk. (2000). *Atletik*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjdiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumidar. (2006). *Dasar-dasar Atletik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2006). Permendiknas No. 22 Tahun 2006. *Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Eddy Purnomo dan Dapan. (2011). *Dasar-dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Faisal Ardiansyah, Universitas Negeri Surabaya, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*.
- Hartati, Sasminta dkk. (2013). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
<http://keluargabahagia.tumblr.com/post/10196216735/permainan-anak-indonesia>.
Diakses pada tanggal 12 Maret 2018 pukul: 14:25 (*online*). Permainan tangkap maling.
- Mahardika, IMS. 2009. Profil Kebu-garan Jasmani Anak Usia 7-13 Tahun sebagai Sasaran Evaluasi PenjasorkesFakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University press.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Paturusi, Achmad. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT asri Mahasatya.
- Pringgawidagda, Suwarna. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Yudha. M. Saputra. (2001). *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar (Sebuah Pendekatan Pembinaan Gerak Memulai Permainan)*. Jakarta; Depdiknas.
- Sasminta Christina Yuli dkk. (2013). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Sidik, Zafar Dikdik. (2017). *Mengajar Dan Melatih Atletik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sri Rumini Dan Siti Sundari. (2004). *Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Debdikbud. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah.
- Sukintaka, (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendikia

- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

