



PROSIDING

SEMINAR PENDIDIKAN NASIONAL

PELUANG DAN TANTANGAN
DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA
MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Palembang, 7 Maret 2015

UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG
2015

ISBN 978-602-95793-6-9



SEMINAR PENDIDIKAN NASIONAL
PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA
MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Palembang, 7 Maret 2015

Penerbit :
Universitas PGRI Palembang
Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
Telp. 0711-510043 Fax 0711-514782

Editor Ahli :
Prof. Dr. Indawan
Dr. H. Syarwani Ahmad, MM.

Penyunting :
Dra. Andinasari, MM.
Dra. Misdalina, M.Pd.
Dessy Wardiah, M.Pd.
Dian Nuzulia, M.Pd.

Desain :
Ramanata Disurya, SH., MH.
Layang Sardana, SH., M.H.

Setting :
Catur Pamungkas, S.Si.
Sugianto

ISBN 978-602-95793-6-9



Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras memperbanyak isi buku ini, sebagian atau
keseluruhan dengan fotokopi, cetak dsb, tanpa izin dari penerbit

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Salam sejahtera untuk kita semua

Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Palembang merupakan rangkaian dari kegiatan rutin universitas dalam upaya peningkatan pengetahuan tenaga kependidikan sebagai profesi yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Selain itu kegiatan seminar ini juga merupakan upaya universitas dalam melaksanakan salah satu dimensi tridharma perguruan tinggi yaitu penelitian.

Seminar Pendidikan Nasional ini mengangkat tema “PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA). MEA merupakan kesepakatan 10 Negara ASEAN dalam membangun pasar bebas di kawasan Asia Tenggara. Adapun tujuan dari pelaksanaan seminar ini adalah; (1) Meningkatkan pengetahuan tenaga kependidikan sebagai profesi yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN, (2) Meningkatkan kemampuan tenaga kependidikan dalam mewujudkan profesi yang professional dengan mengoptimalkan pendidikan budaya dan karakter. (3) Melaksanakan tridharma perguruan tinggi yaitu penelitian/penulisan karya ilmiah, (4) Meningkatkan kecintaan terhadap seni, budaya dan bahasa sebagai pembentuk karakter bangsa.

Melengkapi kegiatan ini terkumpul sejumlah naskah artikel prosiding, dari berbagai disiplin ilmu, di antaranya Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan MIPA, Pendidikan IPS, Pendidikan Olahraga, Pendidikan Agama dan Pendidikan Seni, yang kesemuanya mengarah pada tema utama yaitu mewujudkan pendidikan berkualitas dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN.

Semoga hasil seminar ini bermanfaat untuk pendidikan Indonesia ke depannya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, 7 Maret 2015

Ketua Panitia Pelaksana

Dr. H. Bukman Lian, M.M.,M.Si.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
KATA SAMBUTAN	iii

KEYNOTE SPEAKER			
No	Judul	Nama	Instansi
1	PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)	Prof. Suyanto, Ph.D.	Guru Besar Universitas Negeri Yogyakarta
2	KEWIRAUSAHAAN DALAM DUNIA PENDIDIKAN SEBAGAI SALAH SATU PONDASI MENGHADAPI MEA	Prof. Toho Cholik Mutohir, MA., Ph.D.	Rektor IKIP Mataram
3	MEA DAN PENDIDIKAN : PELUANG DAN TANTANGAN	Prof. Zulkardi, M.Kom.	Guru Besar Universitas Sriwijaya, Palembang
4	PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA MENYONGSONG ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN	Prof. Dr. Dja'ali, M.Pd.	Rektor Universitas Negeri Jakarta

BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
1	RESENTRALISASI PENGELOLAAN GURU DI INDONESIA: KAJIAN KEBIJAKAN PUBLIK PENDIDIKAN	Ahdi Riyono	Univ. Muria Kudu, Semarang	1
2	UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DARI PERSPEKTIF TRADISIONAL	Fitriyah	STBA BSI Jakarta	23
3	PERAN LPTK DALAM MENGHASILKAN GURU YANG PROFESIONAL	Juju Juangsih	Universitas Pendidikan Indonesia Bandung	36
4	PENDIDIKAN BERBASIS KEBERBAKATAN: MEMBERDAYAKAN POTENSI DIRI	Udin Kamiluddin	IAIN Cirebon	55
5	PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI UPAYA MEMPERKUAT JATIDIRI BANGSA DI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN	Isbandiyah	STKIP PGRI Lubuk Linggau	89

BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
6	KETERAMPILAN DAN SIKAP KONSELOR DALAM MELAKSANAKAN KONSELING MENGHADAPI PERBEDAAN INDIVIDU	Nurbaiti	SMP Negeri 22 Palembang	99
7	APLIKASI PELAYANAN KONSELING ONLINE DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN MASYARAKAT EKONOMI ASEAN DI SEKOLAH	M. Ferdiansyah, M.Pd.Kons.	Universitas PGRI Palembang	105
8	ENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING	Asminto, S.Pd., M.Si.	Universitas PGRI Palembang	116
9	PENDIDIKAN ISLAM	Drs. M. Arifin, M.Pd.i.	Universitas PGRI Palembang	131
10	PARADIGMA BARU SISTEM PENDIDIKAN DAN KEGURUAN MENUJU ERA GLOBALISASI	Drs. Hazairin AS., M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	145
11	BAGAIMANA MENGELOLA KEGITAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) YANG EFEKTIF	Drs. H. Sukarno, M.Si.	Universitas PGRI Palembang	157
12	PENGEMBANGAN SOAL NON RUTIN UNTUK MENGETAHUI BERPIKIR KRITIS SISWA SMP N 18 PALEMBANG	Eka Fitri Puspa Sari, SH., MH.	Universitas PGRI Palembang	171
13	NILAI-NILAI DAN KARAKTER DALAM PENDIDIKAN KEAGAMAAN	M. Sirajudin Fikri, M.Hum.	Universitas PGRI Palembang	178
14	KONSEP RUANG <i>PROSCENIUM</i> STAGE DALAM KOREOGRAFI GARAP KELOMPOK	Rully Rochayati, M.Sn	Universitas PGRI Palembang	195
15	NOTASI <i>LABAN</i> SEBAGAI SISTEM PENCATATAN TARI DALAM PEMBELAJARAN NOTASI TARI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	Efita Elvandari	Universitas PGRI Palembang	211
16	BENTUK PENYAJIAN SENI <i>GURITAN</i> BAGI MASYARAKAT <i>BESEMAH</i> DI KOTA PAGARALAM	Zelly Marisa Haque	Universitas PGRI Palembang	221
17	MANAJEMEN DIRI SEORANG PENDIDIK UNTUK MENYIKAPI TANTANGAN DAN PERUBAHAN ERA MEA	Kurnia Sari, M.Pd., Kons	Universitas PGRI Palembang	235
18	PELUANG DAN TANTANGAN INDONESIA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN: SUATU TINJAUAN	Mulyadi	Universitas PGRI Palembang	245

BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
19	KONTRAK PSIKOLOGIS : MODEL JOHARI WINDOW	Taty Fauzi	Universitas PGRI Palembang	257
20	PEMBINAAN KARAKTER BANGSA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)	Ramanata Disurya	Universitas PGRI Palembang	265
21	PRILAKU TEMPER TANTRUM PADA ANAK BALITA DAN SIKAP ORANG TUA	Rusmono		274

BIDANG : BAHASA INDONESIA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
22	MEMUPUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR (SD) DI KOTA LUBUKL MELALUI CERITA RAKYAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEMATIKMENGHADAPI TANTANGAN ERA GLOBALISASI	Dr. Y. Satinem, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	279
23	MENYIKAPI TANTANGAN, PELUANG, DAN HARAPAN DI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN MELALUI KAJIAN TERHADAP KURIKULUM DI INDONESIA	Nur Nisai Muslimah, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	290
24	PEMBELAJARAN BERBASIS SAINTIFIK DAN MULTIKULTURAL DALAM MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) 2015	Normanzah, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	301
25	MENGHADAPI MEA: PENTINGNYA MEMBANGUN SDM MELALUI PENDIDIKAN KELUARGA	Sartika Seli, S.Pd., MA	STKIP PGRI Lubuk Linggau	312
26	INSTRUCTIONAL PREFERENCE OF EFL STUDENTS AT TERTIARY LEVEL	Dwi Ratnasari, M.Ed.	STKIP PGRI Lubuk Linggau	326
27	PENGARUH MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> TERHADAP KEMAMPUAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 KAYUAGUNG MENENTUKAN JENIS MAJAS DALAM KUMPULAN PUISI <i>PATAH KARYA RAHMAT JABARIL</i>	Ipan Sastra	Universitas PGRI Palembang	344
28	ASPEK KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA	Dessy Wardiah, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	360
29	PENGARUH STRATEGI <i>HERRINGBONE</i> DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN ARGUMENTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 45 PALEMBANG	Dian Nuzulia, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	369

BIDANG : BAHASA INDONESIA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
30	MENUMBUHKAN KEBIASAAN MEMBACA SISWA MELALUI PERPUSTAKAAN	Liza Murnivianti, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	379
31	PENGARUH KOSA KATA BAHASA DAERAH TULUNG SELAPAN SERTA IMPLIKASINYA PADA KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TULUNG SELAPAN KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR	H. Muhammad Ali, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	388
32	RANCANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN MENYIMAK DAN PEMBELAJARANNYA	Dra. Sri Wahyu Indrawati, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	400
33	PENGGUNAAN METODE SOSIODRAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI SISWA	Juaidah Agustina, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	414
34	KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA DALAM MENYONGSONG MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)	Darwin Effendi, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	420
35	ANALISIS KESILAPAN DAN KONTRASTIF BERBAHASA DALAM KARANGAN DESKRIPSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 AIR KUMBANG	Hayatun Nufus, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	431
36	MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DENGAN MENDONGENG	Hetilaniar, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	448
37	ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA KARANGAN BEBAS MAHASISWA SEMESTER VI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	Achmad Wahidy, S.Pd., M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	459
38	PELBAGAI VARIASI BAHASA DALAM BAHASA INDONESIA	Agus Heru, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	470
39	PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE (MESIN PENCARI) TERHADAP HASIL BELAJAR MENULIS PIDATO PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 PALEMBANG	Masnunah, SE., M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	479

BIDANG : BAHASA INGGRIS				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
40	THE USE OF PICTURES IN INCREASING THE SEVENTH GRADERS' VOCABULARY MASTERY AT DIPONEGORO JUNIOR HIGH SCHOOL OF PALEMBANG	Masagus Firdaus, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	495
41	THE APPLICATION OF KWL STRATEGY IN TEACHING READING COMPREHENSION TO THE EIGHTH GRADE STUDENTS OF BINA WARGA JUNIOR HIGH SCHOOL OF PALEMBANG	Hj. Noviati, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	504
42	ANALISA KESALAHAN MENULIS PARAGRAF DALAM BAHASA INGGRIS PADA MAHASISWA SEMESTER 5B PROGRAM STUDI BAHASA INGGRIS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	Amir Suki, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	510
43	USING SUGGESTOPEDIA METHOD AS AN ALTERNATIVE WAY IN TEACHING READING COMPREHENSION	Dewi Kartika Sari, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	523
44	TEACHING READING COMPREHENSION BY USING PICTURE STORIES TO THE TENTH GRADE STUDENTS OF SMK SPPN SEMBAWA BANYUASIN	Aswadi Jaya, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	536
45	IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH ROLE PLAY TECHNIQUE TO THE FIRST SEMESTER STUDENTS OF ENGLISH DEPARTMENT OF PGRI UNIVERSITY PALEMBANG	Yuspar, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	545
46	THE CORRELATION AMONG THE FOURTH SEMESTER STUDENTS' READING ATTITUDE, READING COMPREHENSION ACHIEVEMENT AND WRITING ACHIEVEMENT AT ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM IN PGRI UNIVERSITY OF PALEMBANG	Asti Veto Martini, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	558
47	PERAN KOMITE SEKOLAH DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN	Magdad Hatim, M.Hum	Universitas PGRI Palembang	571
48	STUDENTS' LEARNING HABIT IN THE ENGLISH STUDY PROGRAM AT PGRI UNIVERSITY OF PALEMBANG	Evi Rosmiyati, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	580
49	ANALISIS INTERAKSI SOSIAL DALAM NOVEL SANDIWARA BUMI KARYA TAUFIQURRAHMAN AL-AZIZY	Ardhyta Khodija Yanti	Universitas PGRI Palembang	593

BIDANG : MATEMATIKA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
50	PROGRAM GEOGEBRA SEBAGAI SOFTWARE ALAT BANTU DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	Retni Paradesa, M.Pd.	IAIN	608
51	APLIKASI METODE ROMBERG UNTUK MENENTUKAN NILAI INTEGRASI DALAM PROGRAM BASIC	M. Win Afgani, M.Pd.	IAIN	626
52	PERBANDINGAN ANTARA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY DENGAN METODE EKSPOSITORI DI KELAS VIII SMP NEGERI 55 PALEMBANG	Mewa Zabeta, S.Pd.	UNSRI	638
53	LEGO SEBAGAI <i>STARTING POINT</i> PADA PEMBELAJARAN POLA BILANGAN	Sri Handayani, S.Pd.	UNSRI	653
54	PENGEMBANGAN SOAL MODEL PISA (<i>THE PROGRAMME FOR INTERNATIONAL STUDENT ASSESSMENT</i>) MENGGUNAKAN KONTEKS LOKAL	Ninik Charmila, S.Pd.	UNSRI	663
55	DESAIN PEMBELAJARAN PMRI MATERI GEOMETRI BANGUN DATAR SEGITIGA DI KELAS VII	Yudi Yunika Putra	UNSRI	676
56	MELATIH KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK	Tarsudin, S.Pd.	UNSRI	689
57	DESAIN PEMBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG SISI DATAR MENGGUNAKAN RUBIK DI KELAS VIII	Reny Wahyuni, S.Pd.	UNSRI	698
58	PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN <i>APTITUDE TREATMENT INTERACTION</i> (ATI) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BANYUASIN I	Indra Abdurrahman, S.Pd.	UNSRI	712
59	PENERAPAN PENDEKATAN PMRI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	Reny Shinta Sari, S.Pd.	UNSRI	721
60	KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PENILAIAN PENUGASAN PROYEK DI SMA NEGERI 2 TEBING TINGGI	Ade Irma Oktavia, S.Pd.	UNSRI	733
61	BAHAN AJAR MATERI ATURAN PENCACAHAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	Iis Juniati Lathifah, S.Pd.	UNSRI	745

BIDANG : MATEMATIKA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
62	PENGARUH PENGGUNAAN METODE <i>RECIPROCAL TEACHING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 PALEMBANG	Desi Amelia	UNSRI	758
63	PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH	Okto Feriana	UNSRI	769
64	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>THINK PAIRS SHARE</i> (TPS) PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALEMBANG	Asri Nurdayani	UNSRI	780
65	PEMBELAJARAN SUDUT MENGGUNAKAN KONTEKS RUMAH LONTIK	Wiwik Widya Wati	UNSRI	805
66	PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE <i>NUMBERED HEADS TOGETHER</i> (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP N 1 KELUMBAYAN BARAT	Tri Wahyudi, S.Pd.	UNSRI	817
67	PENGEMBANGAN SOAL STATISTIKA LEVEL <i>HIGHER ORDER THINKING SKILLS</i> (HOTS) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA	Rahma Siska Utari, S.Pd.	UNSRI	825
68	PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI MELALUI BELAJAR KOOPERATIF TIPE <i>TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION</i> (TAI) DI SMA NEGERI 11 PALEMBANG	Ririn Suparti Kurnianingsih, S.Pd.,	UNSRI	840
69	PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN TEORI KONSTRUKTIVISME SOSIAL (VYGOTSKY)	Dinal 'Ulya, S.Pd.	UNSRI	849
70	MENGEMBANGKAN SOAL <i>OPEN-ENDED</i> UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA	Henry Kurniawan, S.Pd.	UNSRI	863
71	KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA SISWA PADA MATERI GEOMETRI DENGAN MENGGUNAKAN TAKSONOMI <i>SOLO SUPERITEM</i> SISWA KELAS VIII	Lusinda Hutauruk, S.Pd.	UNSRI	873
72	PENDISAINAN <i>HYPOTETICAL LEARNING TRAJECTORY</i> (HLT) MATERI ARITMATIKA SOSIAL MENGGUNAKAN KONTEKS JUAL BELI BATU AKIK	Rika Octalisa	UNSRI	886
73	PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN PRISMA DAN LIMAS MENGGUNAKAN MEDIA POSTER DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIRAH PULAU PADANG KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR	Ida Suraman, S.Pd.	UNSRI	893

BIDANG : MATEMATIKA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
74	PENGARUH PENGUASAAN PERKALIAN ANTARSUKU DAN KONSEP FAKTOR SEKAWAN TERHADAP PENENTUAN NILAI LIMIT FUNGSI DENGAN MENGALIKAN FAKTOR SEKAWAN DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 10 PALEMBANG	Rany Nopiani, S.Pd.	UNSRI	902
75	PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM MATEMATIKA ANTARA YANG MENGGUNAKAN PENDEKATAN REALISTIK BERBENTUK PENGAJARAN MODUL DENGAN PENGAJARAN KONVENSIONAL	Deli Fikriana, S.Pd.	UNSRI	913
76	STUDI KOMPARATIF ANTARA METODE PEMBELAJARAN <i>QUANTUM LEARNING</i> DENGAN METODE PEMBELAJARAN <i>TIMES TOKEN</i> PADA MATERI LOGIKA MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 PANGKALAN BALAI	Kiki Rizkiah Pertiwi, S. Pd	UNSRI	922
77	ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL-SOAL PEMECAHAN MASALAH MATERI PERBANDINGAN DI KELAS VII SMP NEGERI 18 PALEMBANG	Khairun Nisak	UNSRI	936
78	PEMBELAJARAN VOLUME BOLA DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) DI KELAS X	Hariani Juwita, S.Pd.	UNSRI	948
79	PENDIDIKAN KARAKTER DI PERGURUAN TINGGI DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN	Ety Septiati.,MT	Universitas PGRI Palembang	959
80	FLIPCHART SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA	Marhamah, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	969
81	SOAL MATEMATIKA PISA MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA OGAN ILIR TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA	Zulva Munayati	UNSRI	976
82	PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MELALUI PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK DI SMA NEGERI 1 PAGARALAM	Halimah Tusa'diah	SMA Negeri 1 Pagaram	986
83	PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS, KREATIF DAN REFLEKTIF (K2R) DAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA	Jayanti, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1001
84	PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA	Tika Dwi Nopriyanti, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1014

BIDANG : MATEMATIKA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
85	PENERAPAN STRATEGI <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PERBANDINGAN	Anggria Septiani, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1028
86	PERMAINAN INTERAKTIF YANG MEMBUAT SISWA KREATIF DALAM PELAJARAN MATEMATIKA	Dra. Farah Diba, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1038
87	MEMANFAATKAN PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	Tanzimah, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1049
88	PENGEMBANGAN MATERI INTEGRAL BERBASIS MODUL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	Allen Marga Retta, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1059
89	PENERAPAN STRATEGI BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA KELAS VII DI SMP YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG	Sukarti	Universitas PGRI Palembang	1072
90	DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI MAHASISWA FKIP UNIV PGRI PALEMBANG	Dra. Andinasari, M.M	Universitas PGRI Palembang	1082
91	TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM AKTIFITAS KOLABORASI PESERTA DIDIK	Dra. Misdalina, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1095
92	ALTERNATIF ANALISIS KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN TABEL KPM (KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL)	Dra. Lusiana. M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1104
93	PENGEMBANGAN MATERI AJAR PERSAMAAN GARIS SINGGUNG LINGKARAN BERBASIS KONSTRUKTIVISME DI KELAS XIIPA SMA	Putri Fitriyani, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1114
94	KEMAMPUAN SISWA MEMECAHKAN MASALAH DENGAN METODE <i>MIND MAPPING</i> DI KELAS VII.2 BILINGUAL SMP NEGERI 1 PALEMBANG	Weni Dwi Pratiwi, M.Sc	Universitas PGRI Palembang	1128
95	MENEMUKAN NILAI PHI DAN RUMUS KELILING LINGKARAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PMRI DI KELAS VI	Novita Sari, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1139
96	MELATIH SISWA MEMBUAT ANIMASI PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI POWERPOINT GUNA MENINGKATKAN DAYA SERAP BELAJAR SISWA	Asnurul Isroqmi, ST., M.Kom.	Universitas PGRI Palembang	1149

BIDANG : MATEMATIKA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
97	APLIKASI <i>BLENDED LEARNING</i> PADA PEMBELAJARAN KALKULUS 1 DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	Yunika Lestaria Ningsih, S.Si., M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1164
98	PERBANDINGAN ANTARA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN PEMBERIAN TUGAS INDIVIDUAL DENGAN YANG TIDAK DI KELAS X SMA BAKTI IBU 8 PALEMBANG	Sri Hartati, S.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1177
99	DESAIN PEMBELAJARAN MATERI PROGRAM LINIER SMK MENGGUNAKAN KONTEKS SERVIS KENDARAAN SEPEDA MOTOR	Nur Hasanah Pahlepy	Universitas PGRI Palembang	1188
100	ASPEK DAN LEVEL SOAL PISA DALAM BUKU TEKS MATA PELAJARAN MATEMATIKA SMA/MA/MAK KELAS X SEMESTER 1 KURIKULUM 2013	Nora Surmilasari	Universitas PGRI Palembang	1195
101	THE APPLICATION OF ROMBERG METHOD TO FIND THE INTEGRATION VALUE IN BASIC PROGRAM	Dina Octaria, S.Si., M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1201
102	KEMAMPUAN MULTI REPRESENTASI MATEMATIS DALAM MATERI STATISTIKA DASAR	Nila Kesumawati	Universitas PGRI Palembang	1212
103	FLIPCHART SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA	Rustam	Universitas PGRI Palembang	1220

BIDANG : MIPA - Biologi				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
104	PENYELESAIAN MASALAH GERAK PESAWAT ATWOOD DENGAN PERSAMAAN EULAR-LAGRANGESEBAGAI ALTERNATIF PERSAMAAN NEWTONPADA FISIKA SMA	Melly Ariska	UNSRI	1227
105	PEMBUATAN BATU BATA DENGAN CAMPURAN KOTORAN SAPI SEBAGAI BAHAN <i>LIFE SKILL</i> BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN FISIKA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015	Yaspin Yolanda, M.Pd.Si.	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1241
106	VARIASI BUAH-BUAHAN TERHADAP TEBAL, BERAT, DAN KADAR SERAT NATA	Ria Dwi Jayati, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1258
107	PENGARUH PEMBERIAN AMPAS TEH TERHADAP PERTUMBUHAN TANAMAN CABAI RAWIT (<i>CAPSICUM FRUTESCENS</i> L.)	Nopa Nopiyanti	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1268

BIDANG : MIPA - Biologi				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
108	YOGHURT DENGAN VARIASI STARTER	Fitria Lestari, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1281
109	TINGKAT KETERCAPAIAN <i>LEARNING OUTCOMES</i> KKNi LEVEL ENAM GURU FISIKA SMA LULUSAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA	M. Jhoni, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1292
110	E-LEARNING SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK PENGEMBANGAN PROFESI GURU FISIKA	Lukman Hakim, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1306
111	TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI SAINS MAHASISWA YANG MENGAMBIL MATA KULIAH IPA TERPADUMENGGUNAKAN CONTOH SOAL PISA 2009	Sulistiawati, M.Si.	Universitas PGRI Palembang	1315
112	PEMBELAJARAN <i>GUIDED INQUIRY</i> UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MENYELESAIKAN MASALAH FISIKA	Sugiarti, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1325
113	DESKRIPSI PENAMBAHAN AIR KELAPA TERHADAP ORGANOLEPTIK TEMPE	Reny Dwi Riastuti, M.Pd.Si	Universitas PGRI Palembang	1342
114	PENGGUNAAN MODEL SEBAGAI TAMBAHAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM PENGAJARAN PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR	Marmaini	Universitas PGRI Palembang	1356

BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
115	MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH BERORIENTASI MASALAH SOSIAL KONTEMPORER- <i>ECOPELAGOGY</i>	Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1369
116	INTEGRASI NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENGHADAPI MEA	Supriyanto	STKIP PGRI Lubuk Linggau	1379
117	SISTEM PERLINDUNGAN HUKUM DALAM RANGKA PELAKSANAAN KERJA TRANSPORTASI MARITIM GUNA Mendukung PEMBANGUNAN NASIONAL DAN KETAHANAN NASIONAL SERTA PENDIDIKAN NASIONAL (REFORMASI SISTEM PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA KEPELABUHAN INDONESIA DALAM DUNIA PENDIDIKAN NASIONAL	Ning Herlina, SH., M.Hum.	Universitas PGRI Palembang	1395

BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
118	HUBUNGAN ANTARA PEMBERITAHUAN NILAI ULANGAN HARIAN DENGAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI SISWA DI SMA AZHARYAH PALEMBANG	Neta Dian Lestari, S.Pd., MM.	Universitas PGRI Palembang	1432
119	EVALUASII KINERJA PERUSAHAAN PT INDO PT. INDO TAMBANG RAYA MEGA TBK TAHUN 2011	Diana Widhi Rahmawati, S.Ip., MM.	Universitas PGRI Palembang	1446
120	PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH NMENENGAH ATAS	Erma Yuliani, S.Pd., M.Si.	Universitas PGRI Palembang	1455
121	ANALISIS RATIO PROFITABILITAS SEBAGAI ALAT EVALUASI KINERJA KEUANGAN PADA KOPERASI SMK NEGERI 3 PALEMBANG	Zahrudin Hodsay, S.Pd., MM	Universitas PGRI Palembang	1470
122	PENDIDIKAN TINGGI SEBAGAI WADAH PEMBINAAN MAHASISWA ENTREPRENEUR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT	Rih Laksmi Ut palsari	Universitas PGRI Palembang	1488
123	MANFAAT DAN TANTANGAN MASYARAKAT ERA EKONOMI ASEAN	Barkudin, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1500
124	UPAYA MENINGKATKAN MINAT BERWIRAUUSAHA MAHASISWA MELALUI KEGIATAN PRAKTEK BERWIRAUUSAHA PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI	M. Toyib, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1510
125	PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MEMOTIVASI PESERTA DIDIK BELAJAR SECARA MANDIRI	Hendri Gunawan	Universitas PGRI Palembang	1521
126	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU (GEOGRAFI) DI KELAS VII SMP QURANIAH 1 PALEMBANG TAHUN AJARAN 2013-2014 *	Kiki Aryaningrum, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1533
127	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PADA SISWA KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG	Sukmaniar, S.Pd., M.Si.	Universitas PGRI Palembang	1549
128	PENGARUH METODE <i>STOP THINK DO</i> TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 19 PALEMBANG	Wahyu Saputra, S.Pd., M.Si.	Universitas PGRI Palembang	1560
129	KAJIAN POTENSI OBJEK WISATA PULAU KEMARO DI KOTA PALEMBANG	Maharani Oktavia, M.Sc.	Universitas PGRI Palembang	1575

BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
130	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG	Happy Fitria, M.Si	Universitas PGRI Palembang	1589
131	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>INDUCTIVE THINKING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 47 PALEMBANG	Boby Agus Yasmiono, S.Sos., MA	Universitas PGRI Palembang	1601
132	UPAYA PENINGKATAN KARAKTER PENDIDIK BERDASARKAN NORMA, ETIKA DAN MORAL	Sri Husnulwati, SH., MH.	Universitas PGRI Palembang	1617
133	PENGUATAN KARAKTER MAHASISWA DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: UPAYA PENYIAPAN DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015	Suryati, M. H.	Universitas PGRI Palembang	1629
134	FAKTOR PENYEBAB SISWA MELAKUKAN PELANGGARAN SEKOLAH DAN IMPLIKASINYA TERHADAP HASIL BELAJAR	Armansyah, S.Pd., M.Si.	Universitas PGRI Palembang	1641
135	BUDAYA SATU SURO DI DESA SUKAJADI BANYUASIN SUMATERA SELATAN	Ahmad Zahmari, S.Pd.,MM.	Universitas PGRI Palembang	1652
136	NASKAH MELAYU SEBAGAI SUMBER REFITALISASI PENGAJARAN MORAL DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA PALEMBANG	M. Idris, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1670
137	NILAI BUDAYA ANYAMAN TIKAR SEBAGAI MATERI PENGAYAAN SEJARAH KEBUDAYAAN INDONESIA	Drs. Sukardi, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1683
138	NILAI KARAKTER DALAM MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)	Budi Utomo, M.Sc	Universitas PGRI Palembang	1703
139	PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU/SEJARAH (KRONOLOGI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA) KELAS VIII DI SMPN 48 PALEMBANG	Hj. Ida Suryani	Universitas PGRI Palembang	1713
140	ANALISIS SISTEM PENCATATAN JAM KERJA TERHADAP PENGGAJIAN DAN PENGUPAHAN PERUSAHAAN	Asmuni	Universitas PGRI Palembang	1723
141	EVALUASI PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)	Susanti Faipri Selegi, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1735

BIDANG : PENDIDIKAN OLAHRAGA				
No	Judul	Nama	Instansi	Hal
142	TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKTAKRAW MAHASISWA PENJASKES FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA	Iyakrus	UNSRI	1751
143	PENGARUH METODE LATIHAN DAN KEKUATAN OTOT LENGAN TERHADAP HASIL KETERAMPILAN SHOOTING SATU TANGAN DI ATAS KEPALA PADA PERMAINAN BOLABASKET DI SMA NEGERI 2 LUBUKLINGGAU	Nasrullah, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1760
144	PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF PADA PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM UPAYA PEMBENTUKAN NILAI-NILAI DISIPLIN DAN PERCAYA DIRI PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI 20 PAGARALAM	Mirza Awali, M.Pd.	Universitas PGRI Palembang	1776
145	TINJAUAN PENGETAHUAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS SMA PGRI 2 PALEMBANG	M. Taheri Akhbar, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1792
146	PERMAINAN TRADISIONAL DI DUNIA PENDIDIKAN DAN KEPELATIHAN OLAHRAGA	Asriansyah, M.Or	Universitas PGRI Palembang	1805
147	PENGARUH GAYA <i>SELF CHECK</i> DAN GAYA <i>CONVERGENT DISCOVERY</i> TERHADAP KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS (KUASI EKSPERIMEN PADA PEMAIN BULUTANGKIS SMP FRATER PADANG)	Antoni, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1818
148	OLAHRAGA DAN POLITIK	Muh Akmal Ahny	Universitas PGRI Palembang	1833
149	PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INQUIRY TEACHING DAN PEER TEACHING SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	Ilham Arvan Junaidi, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	1848
150	PRINSIP DASAR PROGRAM OLAHRAGA KESEHATAN	Maya Kurnia, M.Or	Universitas PGRI Palembang	1863
151	OVERTRAINING DAN RESIKO CIDERA DALAM OLAHRAGA	Mikkey Anggara Suganda, M.Or	Universitas PGRI Palembang	1875

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF PADA PEMBELAJARAN
LOMPAT JAUH DALAM UPAYA PEMBENTUKAN
NILAI-NILAI DISIPLIN DAN PERCAYA DIRI
PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI 20 PAGARALAM**

MIRZA AWALI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain kreatif dengan menggunakan ban bekas, kotak kardus, dan karet/tali dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran para pendidik tentang penggunaan pendekatan yang sesuai dalam kegiatan proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dan dilaksanakan dua siklus, setiap siklus dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas V A SD Negeri 20 Pagar Alam yang berjumlah 28 orang. Data dikumpulkan dari hasil observasi dan hasil tes belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, terbukti pada siklus satu yang tuntas belajar mencapai 20 siswa atau 71,43 % dengan nilai rata-rata 70,53. Pada siklus dua mencapai 25 siswa atau 89,29 % dengan nilai rata-rata 77,39. Selain itu, dengan metode bermain kreatif dapat meningkatkan nilai-nilai disiplin dan percaya diri siswa pada pembelajaran lompat jauh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain kreatif dengan menggunakan ban bekas, kotak kardus, dan karet/tali efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagar Alam. Kepada rekan-rekan seprofesi untuk dapat menerapkan hasil penelitian ini secara berkesinambungan dan kepada guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan agar dapat menerapkan metode permainan lompat tali ini sebagai alternative dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Kata Kunci : Hasil Belajar Lompat Jauh, Metode Bermain Kreatif, nilai-nilai dan percaya diri.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah terdiri dari beberapa macam aktivitas, salah satunya adalah cabang olahraga atletik. Atletik merupakan cabang olahraga yang tumbuh dan berkembang bersama dengan kegiatan alami manusia. Berlari, melempar, dan melompat merupakan unsur

utama dan dasar olahraga atletik. Olahraga atletik sudah dikenal sejak dahulu dan sering kita lakukan, sehingga disebut dengan cabang olahraga tertua. Atletik disebut juga sebagai induk dari semua cabang olahraga yang ada.

Salah satu nomor atletik adalah lompat jauh. Lompat jauh mengembangkan ketrampilan gerak dasar lari melalui awalan dan menolak melalui tolakan tungkai. Pelompat harus berlari dengan kecepatan tinggi saat melakukan awalan dan menolak sekuat tenaga saat meninggalkan papan tolakan. Lari awalan dengan kecepatan tinggi bertujuan untuk memperoleh gaya mendarat yang besar dan menolak dengan kuat untuk memperoleh jarak lompatan yang panjang. Keterampilan gerak dasar tersebut merupakan bukti bahwa lompat jauh dapat digunakan untuk mencapai tujuan di atas.

Rangkaian gerak lompat jauh tampaknya merupakan gerakan yang sederhana, pelompat cukup berlari dengan cepat, menolak pada papan tumpuan, dan mendarat. Tetapi untuk dapat melakukan lompatan dengan baik, gerakan di atas saja tidak cukup, masih diperlukan unsur lain yaitu rasa percaya diri. Rasa percaya diri adalah perasaan mampu melaksanakan tugas fisik, mental, dan emosional. Seluruh unsur gerak dapat difungsikan secara maksimal apabila pelompat memiliki rasa percaya diri. Dengan rasa percaya diri pelompat dapat tampil dengan tenang, penuh keyakinan, dapat mengatasi kendala yang ditemui, mampu mengontrol gerakan dan dapat mengambil keputusan yang tepat. Perasaan yang tenang akan membimbing pelompat berfikir jernih, sehingga akan mampu mewujudkan gerak yang dirancang dalam bentuk gerak sesungguhnya. Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang diajar. Pada Sekolah Dasar, metode pembelajaran yang paling tepat adalah metode bermain kreatif. Dengan metode tersebut siswa akan merasa senang dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini belum sepenuhnya dimengerti dan diterapkan oleh guru penjasorkes di Sekolah Dasar. Peningkatan pembelajaran dan proses pendidikan jasmani belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan, hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami konsep penguasaan teknik dasar olahraga yang dikarenakan aktifitas belajarnya sangat kurang, sehingga berakibat rendahnya hasil belajar siswa. Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional dan kurang ideal. Pada SD Negeri 20 Pagaram, hasil pembelajaran pada lompat jauh belum

mencapai tujuan. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran penjasorkes di SD Negeri 20 Pagaram adalah 66,7. Berdasarkan data yang diperoleh pada kelas V A terdapat 22 dari 28 siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru penjasorkes di SD Negeri 20 Pagaram, yang menjadi kendala adalah rasa percaya dan kedisiplinan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa percaya diri berpengaruh pada keyakinan dalam melakukan gerakan tolakan di papan tumpuan. Kurangnya rasa percaya diri sering mengakibatkan “dis”. Kedisiplinan menentukan kelancaran dan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Idealnya guru penjasorkes menggunakan metode pendekatan bermain kreatif agar siswa Sekolah Dasar tidak cepat merasa jenuh. Dalam pendekatan tersebut juga harus menanamkan nilai-nilai disiplin dan percaya diri agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, berkualitas, efektif, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Memperbaiki hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dapat dilakukan dengan banyak cara. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengerti dan memahami materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Metode pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi efektivitas dari pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Melalui metode pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Sehubungan dengan itu, maka pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Selain penerapan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal, hal lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakat. Jadi, kemampuan dalam kreativitas bersifat inovatif. Kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi. Seseorang yang kreatif pada umumnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Seorang yang tingkat

intelegensinya rendah, maka kreativitasnya juga relatif kurang. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran dan lain-lain.

Belum maksimalnya cara atau model pembelajaran atletik di sekolah akan berdampak pada rendahnya hasil belajar lompat jauh gaya jongkok di sekolah dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak dan berakibat kurang efektifnya pembelajaran. Selain itu, banyak juga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang efektifnya guru Pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran juga model dan metode pembelajaran. Banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam penyampaian mata pelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah metode permainan (*gaming*). Model permainan adalah kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan peraturan yang ditetapkan. Dalam model pembelajaran permainan ini harus ada yang menang atau kalah. Karena dunia anak lebih peka terhadap permainan dari pada serius, dan mereka juga akan tertantang untuk berkompetisi. Di dalam pelajaran banyak disajikan variasi-variasi agar siswa tidak mudah bosan atau jenuh sebab siswa kerap kali mudah bosan dalam melaksanakan kegiatan. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain kreatif.

Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas bermain, maka pembelajaran lompat jauh gaya jongkok di Sekolah Dasar juga tidak bisa dipisahkan dari aktivitas bermain dan disesuaikan dengan kondisi siswa. Perlu diketahui oleh seorang guru bahwa siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik cepat bosan, oleh karena itu, aktivitas bermain membuat siswa keluar dari rutinitas kelas dan dapat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang. Selain itu permainan dapat memberikan siswa peluang agar lebih mengenal materi dalam suatu hubungan yang baik untuk jenis pelajaran yang membosankan. Dengan model permainan ini siswa akan lebih mudah berkompetisi atau berlomba untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Salah satu teori belajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan, maka pelajaran tersebut akan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian pendekatan bermain yang telah diungkapkan di atas, maka peneliti memberikan metode bermain kreatif dengan menggunakan ban sepeda, kardus, dan karet gelang (tali) dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar, pembentukan nilai-nilai disiplin dan percaya diri siswa di SD Negeri 20 Pagaram.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan di atas, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. Apakah melalui metode bermain kreatif dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram?
2. Bagaimanakah proses pembentukan nilai-nilai disiplin dan percaya diri pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram melalui metode bermain kreatif?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ditetapkan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain kreatif.
2. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode bermain kreatif dalam proses pembentukan nilai-nilai disiplin dan percaya diri pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram.


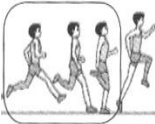


PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat menyempurnakan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Kemudian dilanjutkan dengan kajian tindakan melalui beberapa siklus.

Bentuk penelitian tindakan dipilih atas dasar pemikiran bahwa guru SD adalah pelaksana pendidikan yang mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran namun memiliki keterbatasan kemampuan dalam menyelesaikan masalah khususnya berkaitan dengan pembelajaran atletik. Untuk itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas yang bekerjasama dengan guru pelaksana, guru kolaborasi, dan guru mata pelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar atletik (*nomor lompat*) dan membentuk nilai-nilai disiplin serta percaya diri pada siswa. Obyek penelitian ini adalah penerapan metode bermain kreatif pada pembelajaran atletik lompat jauh.

Desain penelitian yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Mc. Taggart berupa satu siklus atau putaran kegiatan yang meliputi tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya yaitu : (1) Perencanaan (*plan*), (2) Tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*observe*), (4) Refleksi (*reflect*), dan akan diadakan revisi perencanaan pada siklus ulang jika masih diperlukan.

Tabel Instrumen Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok

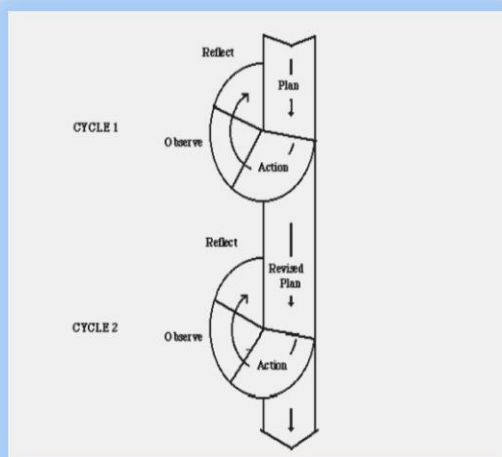
Dimensi	Indikator
1. Fase Awalan / Ancang-Ancang 	a. Posisi tubuh siap melakukan lari dengan start berdiri b. Pandangan mata ke depan c. Lari pelan dan semakin dipercepat
2. Fase Menolak 	a. Bertumpu/menolak dengan satu kaki. b. Pandangan mata harus tetap lurus kedepan agak ke atas, tidak menunduk melihat balok tumpuan c. Bertumpu tepat pada balok tumpuan
3. Fase Melayang 	a. Kaki tumpu mengikuti kaki ayun sampai sejajar. b. Setelah mencapai titik tertinggi, kedua kaki diteukuk seolah-olah berjongkok di udara c. Ketika akan mendarat kedua kaki ayun ke depan
4. Fase Mendarat 	a. Meluruskan kedua kaki ke depan b. Rapatkan kedua kaki c. Pada saat kaki menumpu di pasir lutut harus siap untuk di tekuk
Jumlah	

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Percaya diri

No	Indikator	Sub indikator
1	Kesadaran terhadap kemampuan nya sendiri	a. mencoba memberanikan diri untuk bertanya b. berani mengerjakan tindakan yang diberikan oleh guru c. mempunyai kemauan yang kuat bila menginginkan sesuatu supaya nantinya berjalan dengan baik d. yakin kalau belajar dengan giat maka akan mendapat nilai yang bagus
2	Tidak mudah menyerah	a. menyukai tantangan b. berusaha belajar dengan rajin supaya hasil belajar meningkat c. merasa teman-teman selalu memberikan dukungan
3	Memiliki dan memanfaatkan kelebihan	a. merasa memiliki kelebihan yang bisa untuk dikembangkan b. aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah c. merasa kelebihan yang saya punya dibutuhkan orang lain d. merasa memiliki penampilan yang baik

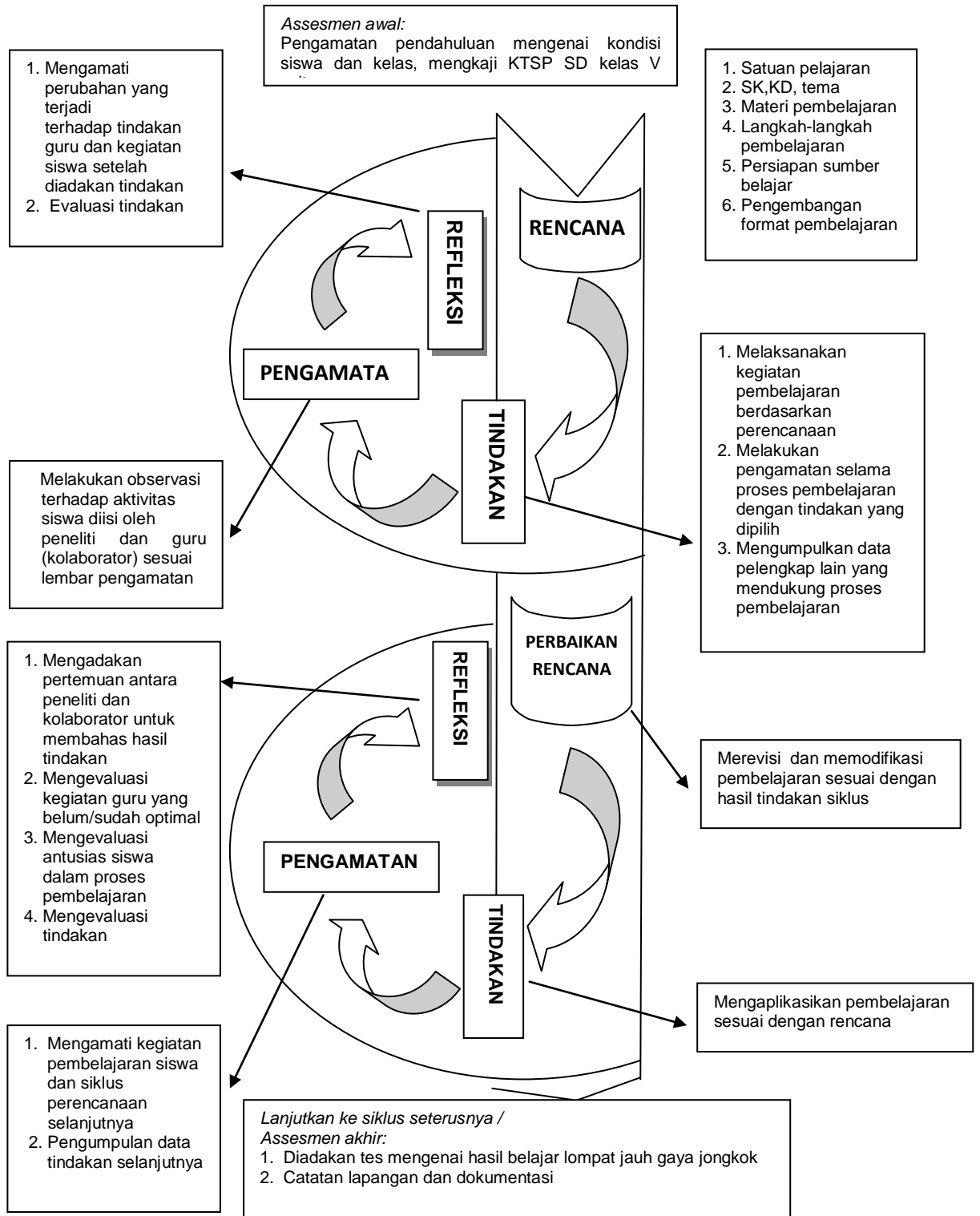
Tabel Kisi-Kisi Instrumen Nilai-nilai Disiplin

Indikator	Sub Indikator
1. Taat dan Patuh pada peraturan dan tata tertib Pelajaran Penjasorkes.	a. Tidak terlambat mengikuti pelajaran penjas. b. Mengenakan pakaian seragam lengkap. c. Melaksanakan pemanasan sesuai perintah guru. d. Berlaku sopan santun kepada guru, karyawan, sesama pelajar, dan tamu. e. Tidak meninggalkan kelas saat belajar kecuali izin. f. Tidak main HP saat belajar. g. Memotong rambut dan kuku dengan rapi
2. Tertib dalam Mengikuti pembelajaran penjasorkes.	a. Segera ganti seragam olahraga. b. Menyiapkan diri dan berbaris dengan rapi. c. Memberi hormat kepada guru. d. Berdoa bersama-sama sebelum dan setelah pelajaran. e. Menyimak dengan sungguh-sungguh setiap pelajaran. f. Tidak berebut dalam menggunakan alat-alat olahraga.
3. Konsisten dalam pelaksanaan disiplin	a. Tidak mengulangi kesalahan b. Teguh dalam pendirian c. Tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan



Gambar. Spiral Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis and Tanggart.

Sumber: Sukidin, Manajemen Penelitian Tindakan Kelas, 2008. h. 49



Gambar Desain intervensi tindakan yang diadaptasi model Kemmis dan McTaggart

Teknik analisis data dalam penelitian ini, mencakup teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif memperhatikan pemilihan data (reduksi data) yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran, mendeskripsikan data hasil observasi, dan penarikan kesimpulan mengenai penggunaan metode pembelajaran bermain kreatif menggunakan ban bekas, kotak kardus, dan karet/tali, untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.

Data kuantitatif berupa angka-angka sederhana, yaitu mencakup nilai tes hasil belajar lompat jauh gaya jongkok, distribusi frekuensi, persentase, dan skor hasil observasi kegiatan aktivitas guru dan siswa. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif, antara lain dengan cara menghitung jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, menghitung rata-rata (rerata) nilai siswa, menghitung persentase nilai, menghitung persentase pencapaian skor terhadap observasi aktivitas guru dan siswa, serta membuat grafik.

Data yang terkumpul pada setiap siklus yang terdiri atas data observasi aktivitas guru dan siswa, maupun yang mencakup catatan lapangan, catatan hasil dokumentasi, dan data penelitian berupa lembar penilaian kemampuan penalaran siswa, tentang konsep lembaga-lembaga negara yang diperoleh dari setiap siklus, dianalisis untuk membandingkan hasilnya pada setiap siklus, agar diketahui ada tidaknya peningkatan pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru penjas di SD Negeri 20 diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran atletik khususnya lompat jauh melalui kegiatan belajar sebelumnya telah dilaksanakan oleh guru, namun belum sepenuhnya efektif. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat satu arah.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan kolabolator diantaranya menggunakan camera. Berdasarkan pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL). Hasil pengamatan catatan lapangan tentang penerapan metode bermain kreatif yaitu: sambung-menyambung, lompat kardus, lompat tali, estafet bola, dan oper bola bahwa dengan metode bermain, pelajaran atletik yang tadinya membosankan berubah menjadi menyenangkan tidak ada yang meninggalkan kelas, tidak ada siswa yang melamun, tidak ada siswa yang bermain sendiri karena dengan metode bermain ini anak-anak merasa senang, gembira, tanpa

beban adanya kompetisi dan dalam permainan itu tanpa disadari anak dilatih bereaksi, lari dengan kecepatan tinggi, kerjasama dan disiplin, namun masih ada siswa yang belum mentaati peraturan yang disepakati bersama misalnya masih ada siswa yang ragu-ragu, rambut, kuku belum rapi dan sebagainya.

Sementara data kuantitatif yang diperoleh pada siklus I bahwa siswa yang tuntas sekitar 71,43% sekitar 20 orang siswa sementara yang belum tuntas ada sekitar 28,57% dan 8 orang siswa pada siklus pertama ini belum dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tuntas tidak mencapai 80% dari keseluruhannya maka, dilanjut ke siklus ke dua dimana telah diberi tindakan dengan hasil siswa yang tuntas sekitar 89,29% sebanyak 25 orang siswa dan sekitar 10,71% siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan beberapa diantaranya menggunakan camera. Berdasarkan pengamatan dihasilkan catatan lapangan (CL). Hasil pengamatan catatan lapangan tentang penerapan metode bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan bentuk permainan 1) sambung-menyambung, 2) lompat kardus, 3) lompat tali, 4) estafet bola, 5) oper bola. Dipertemuan yang terakhir ini siswa tampaknya sudah banyak perubahan dan kemajuan dimana siswa telah mengaplikasikan bentuk permainan dalam test lompat jauh gaya jongkok banyak kemajuan yang telah dialami siswa.

Tabel Distribusi Hasil Belajar lompat Jauh siklus I

No	Nilai	F	%
1	50	3	10,71
2	58	5	17,86
3	67	3	10,71
4	75	11	39,29
5	83	5	17,86
6	92	1	3,57
Jumlah		28	100

Tabel Hasil Ketuntasan Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siklus I

No	Ketuntasan	KKM	F	%
1.	Tuntas	66,70	20	71,43
2.	Tidak Tuntas	66,70	8	28,57
	Jumlah		28	100

Tabel Distribusi Hasil Belajar Lompat Jauh pada Siklus II

No	Nilai	F	%
1	50	1	3,57
2	58	2	7,14
3	67	3	10,71
4	75	9	32,14
5	83	8	28,57
6	92	5	17,86
Jumlah		28	100

Tabel Hasil Ketuntasan Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siklus II

No	Ketuntasan	KKM	F	%
1.	Tuntas	66,70	25	89,29
2.	Tidak Tuntas	66,70	3	10,71
	Jumlah		28	100

Berdasarkan pembahasan data dalam penelitian ini ditemukan hal-hal sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, dapat membantu guru penjasorkes untuk mempermudah proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan.
3. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok ini ternyata dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok ini memunculkan nilai-nilai disiplin dan percaya diri.

Nilai-nilai disiplin dan percaya diri dapat ditumbuh kembangkan melalui permainan-permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran dengan penerapan bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram mempunyai peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu rata-rata hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa pada siklus I mencapai 70,54 % dan untuk siklus II sebesar 77,38 % yang artinya penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok mempunyai pengaruh yang positif bagi siswa.
2. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet ternyata efektif membentuk nilai-nilai disiplin dan percaya diri siswa, dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok yang dikemas dalam bentuk permainan sambung-menyambung, lompat kardus, lompat tali, estafet bola, dan oper bola.
3. Penerapan metode bermain kreatif menggunakan media ban bekas, kotak kardus, dan karet terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V A SD Negeri 20 Pagaram, dapat bermanfaat dan menimbulkan suasana pembelajaran yang lebih baik, karena siswa merasa senang dan gembira dalam menerima dan mengikuti pembelajaran lompat jauh gaya jongkok yang tentunya member pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran :

1. Bagi guru

Dapat menerapkan metode bermain kreatif sebagai salah satu alternatif pilihan penerapan metode dalam meningkatkan hasil belajar, membentuk nilai-nilai disiplin dan percaya diri yang secara langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes pada umumnya dan materi ajar lompat jauh gaya jongkok pada khususnya.

2. Bagi sekolah

Sebagai masukan di dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan serta mengambil kebijakan strategi yang menunjang keberhasilan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain untuk lebih memperdalam dan memperluas kajian pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok khususnya dan pembelajaran penjasorkes pada umumnya tentunya sesuai dengan penerapan metode bermain kreatif, khususnya di kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin. *Atletik*. Jakarta:DEPDIKBUD, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. 1992.
- _____. *Dasar-dasar Di Dalam Proses Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta:FPOK. IKIP. 1999.
- Andry Mulyana. *Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Keterampilan Sosial Dengan Nilai-Nilai Fair Play Dalam Olahraga Futsal*, tesis, PPS UNJ. 2010.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longman. 1979.
- Budiono, MA. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya, Karya Agung, 2005.
- Dikdik Zafar Sidik. *Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya. 2010.
- Doni Koesoema A. *Pendidikan Karakter*. Jakarta:Grasindo, 2007.
- Gagne, Robert. *Principles of Instructional Design* New York:Holt, Rinehart and Winston, 1997.
- Gragam, George. *Theaching Children Game*. USA:Human Kinetics. 1992.
- [http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil belajar](http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil_belajar), diakses tanggal 12 Oktober 2013 pukul 19.15 WIB.
- <http://one.indoskripsi.com/judul-skripsi/skripsi-lainnya/penggunaan-metode-bermain-dalam-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>, diakses tanggal 15 Oktober 2013 pukul 16.05 WIB.
- [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/19830509/Bermaindan Kreativitas.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/19830509/Bermaindan_Kreativitas.pdf) >, diakses tanggal 15 Oktober 2013 pukul 16.20 WIB.
- Igla Parwata. *Atletik I*. Singaraja:IKIP Negeri Singaraja. 2002.
- Imam Soejoedi. *Permainan dan Metodik*. Bandung:Remadja Karya Offset. 1979.
- Jarver, Jess. *Belajar dan Berlatih Atletik*. Bandung:Pionir Jaya. 2008.
- Julia C. Biskop dan Mavis Cortis. *Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta:PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. 2005.

- Kemmis, Stephen, Robbin McTaggart. *The Action Research Planner. 3rd ed Victoris Deakin University.* 1988.
- Lemhanas. *Disiplin Nasional.* Jakarta:Balai Pustaka. 1997.
- Mayers, David G. *Social Psychology.* Newyork:McGraw-Hill Bool Company. 1983.
- Mayke S Tedjasaputra. *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta:PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. 2001.
- Nana Sujana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung:Rosdakarya. 1990.
- Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SLTP/MTs.* Jakarta:Prenada Media Grup. 2008.
- Siantury, Triani G. *Membangun Rasa Percaya Diri.* Jakarta:BPPSDMK. 2007.
- Sudarwan Danim. *Perkembangan Peserta Didik.* Bandung:Alfabeta. 2010.
- Sukintaka. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Peniaskes.* Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 1992.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung:PT Remaja Rosdakarya. 2007.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta:PT. Rineka Cipta. 2006.
- Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung:Alfabeta. 2009.
- Veithzal, Rivai. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi.* Jakarta:Raja Grafindo Persada. 2003.
- Yuyun Ari Wibowo. *Bermain dan Kreativitas dalam Pendidikan Jasmani..* 2010.