

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN AIR
DI SDN CIPINANG CIMPEDAK 05 PAGI JAKARTA TIMUR**

Bharetto Abdul Harry¹, Sudradjat Wiradihardja², Sri Nuraini³.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD Kelas IV, (2) menentukan efektivitas pengembangan model pembelajaran dengan desain yang dikemukakan oleh Bord&Gall melalui empat tahap yaitu (1) tahap identifikasi dan analisis kebutuhan, (2) tahap pengembangan desain dan draf model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV, (3) tahap pengujian (tinjauan ujicoba dan ahli), dan (4) implementasi model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV yang terdiri dari 27 permainan. Menurut para ahli permainan, renang dan ujicoba, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV adalah efektif untuk meningkatkan tehnik berenang siswa SD kelas IV.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Berbasis Permainan*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu dunia pendidikan diharapkan dapat menjadi salah satu wahana untuk mempersiapkan generasi bangsa sebagai sumber daya manusia yang kreatif, terampil dan mandiri, sehingga melahirkan generasi tersebut mampu menghadapi persaingan global dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat, tepat dan efektif (Aritianto & Hartoto, 2015). Menurut UU Tahun 2003 Nomor 20 tentang SISDIKNAS mengemukakan bahwa pendidikan adalah usahasadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Presiden, 2003).

Menurut Abdul jabar & Yudiana dalam (Ardha, 2013) “Pendidikan Jasmani, olahraga, dan Kesehatan adalah suatu mata pelajaran yang menempatkan siswa belajar tentang semua keuntungan yang diperoleh dan pembiasaan gaya hidup aktif. Secara fisik dan keterampilan serta pengetahuan tentang aktivitas jasmani dan kepuasan beraktivitas jasmani dalam kehidupan”. Perkembangan individu secara menyeluruh untuk mencapai perkembangan yang lebih baik pada aktivitas belajar dan pembelajaran dalam pendidikan jasmani (Martindar & Hartati, 2014). Tujuan dan pencapaian optimal dalam pendidikan jasmani bagi peserta didik, hendaknya disosialisasikan ke dalam merancang aktivitas jasmani yang di peruntukkan sebagai perkembangan dan penguasaan keterampilan berolahraga. Menurut Suherman pendidikan jasmani dan kesehatan peserta didik serta keterampilan

¹ Penulis adalah Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

² Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Negeri Jakarta

³ Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Negeri Jakarta

dituntut untuk bisa mempraktekkan gerakan dalam teori belajar dalam pendidikan jasmani, tanpa rasa takut dan khawatir siswa akan terjadinya cedera dalam praktik pembelajaran jasmani untuk hal itu diperlukan rancangan pembelajaran melalui model pembelajaran yang tepat dan dibutuhkan (Suherman, 2000).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disekolah berisikan tentang beberapa materi pendidikan jasmani, meliputi aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, "akuatik", pendidikan diluar kelas, uji diri, permainan dan olahraga. Dalam akuatik terdapat materi gerak dasar renang yang harus di ajarkan di kelas IV semester I sekolah dasar. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterima secara menyeluruh baik konsep maupun kreativitasnya. Maka dari itu guru harus mengembangkan potensi pembelajaran dan materi yang diberikan kepada siswa, agar siswa pun dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Kegiatan ini merupakan kondisi yang sangat baik dalam rangka menumbuh kembangkan bentuk-bentuk aktivitas kegiatan aquatik.

Untuk pengenalan air dalam cabang olahraga renang diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dengan olahraga tersebut. Di samping itu juga strategi, metode dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu model dan metode pembelajaran renang yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah berbasis permainan. Menurut Nuraini dan Nugraha menyatakan: "Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran" (Nuraini & Nugraha, 2015).

Maka dapat ditarik asumsi bahwa sebagai guru bidang studi pendidikan jasmani harus dapat membantu para siswanya untuk dapat mengatasi hal tersebut sehingga para siswa mampu dan timbul rasa suka untuk melakukan gerakan renang dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Model pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik, yang akan dirancang dan diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan beradaptasi, berorientasi di air bagi siswa kelas IV SDN Cipinang Cimpedak 05 Pagi Jakarta-Timur, yaitu; dengan permainan sederhana melalui model permainan yang mengarah ke gerakan untuk melakukan gerak dasar dalam olah raga renang. Oleh karena itu melalui pengembangan model pembelajaran, diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan olahraga renang berbasis bermain dapat terprogram dan sistematis diterapkan oleh guru. Sehingga dengan pengembangan model pembelajaran yang dirancang atas dasar pembelajaran berbasis permainan, diharapkan, para siswa bersemangat untuk melaksanakan kegiatan olahraga renang dengan benar, efektif, efisien dan menarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran renang disekolah.

METODE

Dalam penelitian model pembelajaran permainan pada olahraga renang untuk Sekolah Dasar ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk menerapkan dan mengembangkan produk model pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dengan Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan).
2. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil).
3. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi).

Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 19 (1), Januari – Juni 2020: 7 - 14

4. Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 20-35 subyek).
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan).
6. Melakukan uji lapangan utama (dengan 20-35 subyek).
7. Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama).
8. Uji lapangan dengan 20-35 subyek.
9. Revisi produk akhir.
10. Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial (Gall, Gall, & Borg, 2003).

HASIL**Efektivitas Model**

Tingkat keefektifitasan rancangan model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji efektivitas model dengan memberikan perlakuan model pembelajaran yang dikembangkan dan melihat hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. Hasil dari uji coba merupakan dasar bagi peneliti untuk menentukan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan air olahraga renang di Sekolah dasar. Berikut akan dipaparkan data dari masing-masing uji coba.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji terbatas (uji coba kelompok kecil), dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna model yang selanjutnya dilakukan revisi. Hasil data dari uji coba kelompok kecil dievaluasi oleh ahli pembelajaran renang, permainan dan yaitu 1 dosen renang dan 1 dosen permainan, tersebut dianalisis untuk selanjutnya dijadikan sebagai landasan untuk merevisi model pembelajaran pengenalan air sebelum dilakukan uji coba lapangan untuk kelompok besar.

**Tabel Hasil Revisi Ujicoba Kelompok Kecil dari ahli renang
Ujicoba Kelompok Kecil dari dosen ahli renang**

No	Model Permainan	Saran dan Masukan
1	Permainan kincir Angin	Permainan ini cocok dalam pembelajaran untuk belajar bernafas.
2	Permainan bajak laut	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas.
3	Permainan Kapal Selam	Permainan ini cocok untuk membiasakan siswa/i untuk belajar bernafas
4	Permainan lompat kodok	Permainan ini tidak cocok untuk siswa/I belajar bernafas
5	Permainan win and lost game	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas
6	Permainan watter guessing (menebak didalam air)	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas
7	Permainan dribble ball water	Permainan ini bagus tetapi harus mengatur jarak antara siswa/I dan guru sehingga permainannya berjalan dengan baik
8	Permainan sweep water (meniup bola)	Permainan ini bagus karena mengajarkan siswa/i untuk meniup air sebagai langkah awal siswa belajar bernafas.

9	Permainan Piranha	Permainan ini cocok untuk membiasakan siswa/i untuk belajar bernafas
10	Permainan sumur air	Permainan ini bagus karena mengajarkan siswa/i untuk meniup air sebagai langkah awal siswa belajar bernafas.
11	Permainan kereta air	Model ini sangat menarik dan membuat siswa dapat aktif bergerak dan latihan meluncur bersama teman-temannya.
12	Permainan Batu Besar	Permainan ini bagus karena secara tidak langsung membiasakan siswa untuk meluncur di dalam air
13	Permainan Benteng Takeshi	Permainan ini bagus karena secara tidak langsung membiasakan siswa untuk meluncur di dalam air
14	Permainan Galaxin air	Permainan ini bagus siswa belajar berenang dan meluncur di bantu oleh papan seluncur
15	Permainan Sleeding Bord	Permainan ini bagus siswa belajar berenang dan meluncur di bantu oleh papan seluncur
16	Permainan Flying Fish	Untuk permainan ini disediakan papan seluncu dan siswa sangat disarankan memakai kacamata renang.
17	Permainan Jaring Nelayan	Guru harus lebih variatif dalam memilih alat olahraganya yang di jadikan ikan sehingga memacu siswa lebih semangat
18	Permainan Gelanggang Samudra	Ini sudah bagus karena alat yang di gunakan sangat menarik sehingga siswa melakukannya dengan semangat
19	Permainan Long Slide	Untuk permainan ini lebih baik jangan terlalu banyak sehingga siswa tidak tabrakan, bagus nya di roling bergantian.
20	Permainan Family slide	Ini sudah bagus tinggal lebih di tekankan kepada siswa agar lebih berani.
21	Permainan Tembok Cina	Sudah bagus dalam tahapan awal mengenalkan teknik mengapung
22	Permainan Ironman Terbang	Siswa harus lebih rileks pada saat mengapung
23	Permainan Syahrini	Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
24	Permainan Aligator	Lebih di perhatikan faktor ke bahayaannya makanya siswa di tekan kan jangan sambil bercanda.
25	Permainan Pasar Apung	Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
26	Permainan perahu getek	Siswa harus lebih rileks pada saat mengapung
27	Permainan Spring bed	Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
28	Permainan Putri malu	Untuk permainan ini sangat bagus tinggal siswanya lebih di berikan semangat.
29	Permainan Bom Ikan	Permainan ini di harapkan siswa sudah bisa mengapung dengan baik
30	Permainan berani mengapung.	Hampir sama dengan permainan di atas siswa lebih berani dan semangat dalam mengapung.

*Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 19 (1), Januari – Juni 2020: 7 - 14***Tabel Ujicoba Kelompok Kecil dari Dosen Ahli Permainan**

No	Model Permainan	Saran dan Masukan
1	Permainan kincir Angin	Permainan ini cocok dalam pembelajaran untuk belajar bernafas.
2	Permainan bajak laut	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas.
3	Permainan Kapal Selam	Permainan ini cocok untuk membiasakan siswa/i untuk belajar bernafas
4	Permainan lompat kodok	Permainan ini tidak cocok untuk siswa/I belajar bernafas
5	Permainan win and lost game	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas
6	Permainan watter guessing (menebak didalam air)	Permainan ini bagus untuk belajar bernafas
7	Permainan dribble ball water	Permainan ini bagus tetapi harus mengatur jarak antara siswa/I dan guru sehingga permainannya berjalan dengan baik
8	Permainan sweep water (meniup bola)	Permainan ini bagus kerana mengajarkan siswa/i untuk meniup air sebagai langkah awal siswa belajar bernafas.
9	Permainan Piranha	Permainan ini cocok untuk membiasakan siswa/i untuk belajar bernafas
10	Permainan sumur air	Permainan ini bagus kerana mengajarkan siswa/i untuk meniup air sebagai langkah awal siswa belajar bernafas.
11	Permainan kereta air	Model ini sangat menarik dan membuat siswa dapat aktif bergerak dan latihan meluncur bersama teman-temannya.
12	Permainan Batu Besar	Permainan ini bagus karena secara tidak langsung membiasakan siswa untuk meluncur di dalam air
13	Permainan Benteng Takeshi	Permainan ini bagus karena secara tidak langsung membiasakan siswa untuk meluncur di dalam air
14	Permainan Galaxin air	Permainan ini bagus siswa belajar berenang dan meluncur di bantu oleh papan seluncur
15	Permainan Sleeding Bord	Permainan ini bagus siswa belajar berenang dan meluncur di bantu oleh papan seluncur
16	Permainan Flying Fish	Untuk permainan ini disediakan papan seluncu dan siswa sangat disarankan memakai kacamata renang.
17	Permainan Nelayan Jaring	Guru harus lebih variatif dalam memilih alat olahraganya yang di jadikan ikan sehingga memacu siswa lebih semangat
18	Permainan Gelanggang Samudra	Ini sudah bagus karena alat yang di gunakan sangat menarik sehingga siswa melakukannya dengan semangat
19	Permainan Long Slide	Untuk permainan ini lebih baik jangan terlalu banyak sehingga siswa tidak tabrakan, bagus nya di roling bergantian.
20	Permainan Family slide	Ini sudah bagus tinggal lebih di tekankan kepada siswa agar lebih berani.
21	Permainan Tembok Cina	Sudah bagus dalam tahapan awal mengenalkan teknik mengapung

22	Permainan Terbang	Ironman	Siswa harus lebih rileks pada saat mengapung
23	Permainan Syahrini		Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
24	Permainan Aligator		Lebih di perhatikan faktor ke bahayaannya makanya siswa di tekan kan jangan sambil bercanda.
25	Permainan Pasar Apung		Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
26	Permainan perahu getek		Siswa harus lebih rileks pada saat mengapung
27	Permainan Spring bed		Percaya dirinya di tambahkan kepada siswa agar dia berani melakukan teknik mengapung
28	Permainan Putri malu		Untuk permainan ini sangat bagus tinggal siswanya lebih di berikan semangat.
29	Permainan Bom Ikan		Permainan ini di harapkan siswa sudah bisa mengapung dengan baik
30	Permainan mengapung.	berani	Hampir sama dengan permainan di atas siswa lebih berani dan semangat dalam mengapung.

Hasil Ujicoba Kelompok kecil

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat-alat sederhana seperti Bola berwarna dan bola yang digunakan lebih ringan, lembut dan mudah didapat dinyatakan oleh para ahli sudah baik, namun bisa disesuaikan dan dibuat lebih menarik lagi.
2. Model yang digunakan sebagian besar sudah cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV tetapi ada model yang tidak efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain. Berdasarkan ujicoba kelompok kecil, Tingkat keamanan penggunaan alat dalam pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, para ahli menyatakan sudah aman dan layak untuk digunakan.
3. Penggunaan sistematika pengembangan model dari pendahuluan, inti, dan penutup, para ahli menilai bahwa sistematika yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah cukup baik.
4. Penyusunan model dari mudah ke jenjang yang lebih sulit, para ahli menyatakan sudah tersusun dengan baik.
5. Ahli menyatakan efektivitas penyusunan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang pola pendekatan bermain untuk pendidikan jasmani bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dirasakan sudah efektif dalam membantu guru pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran gerak dasar renang.
6. Antusiasme siswa akan mengalami peningkatan jika pembelajaran pengenalan air olahraga renang diberikan berupa model-model pola pendekatan bermain yang tidak mengurangi inti pembelajaran itu sendiri.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah hasil pengembangan produk pembelajaran pengenalan air olahraga renang untuk siswa Sekolah diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba utama (*field testing*). Berdasarkan hasil uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) yang telah dievaluasi oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk awal dan memperoleh 27 model yang akan digunakan dalam uji

Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 19 (1), Januari – Juni 2020: 7 - 14

coba utama (*field testing*). Uji coba utama (*field testing*) ini langsung dilakukan terhadap 27 model sebagai hasil dari revisi uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil). Pengujian ini tetap dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 1 dosen Renang, 1 dosen permainan.

Langkah selanjutnya setelah mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan mengujicobakan produk kepada kelompok besar dengan menggunakan subjek penelitian sebanyak 35 siswa SDN Cipinang Cimpedak 05 Jakarta Timur. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan model pembelajaran lama atau tes awal dan model pembelajaran baru atau tes akhir tersebut, maka di uji secara statistik dengan t-tes berkorelasi (releted). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1 (sistem kerja lama)

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2 (sistem kerja lama)

S_1 = Simpangan baku sampel 1 $s = \sqrt{\frac{\sum(X-\bar{X})^2}{n-1}}$

S_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara data kedua kelompok $r = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$

Sehingga di peroleh data:

Tabel Nilai-nilai kinerja model yang di korelasikan

No	X1 (Pembelajaran Lama)	X2 (Pembelajaran Baru)
$\sum x$	275	420
\bar{X}	15,28	23,33
S	8,05	11,52
S	64,8	132,67
R	0	0

PEMBAHASAN

Pembelajaran baru lebih kecil atau sama dengan pembelajaran lama

H_0 : Efektivitas model pembelajaran baru lebih baik dari model pembelajaran lama

H_0 : $X1 \leq X2$

H_0 : $X1 > X2$

Pengujian dengan t-tes berkorelasi uji pihak kanan. Menggunakan uji pihak kanan karena hipotesis alternatif (H_a) berbunyi “lebih baik”. $t_{hitung} = 13,88 > t_{tabel} = 2,03$.

Untuk membuat keputusan, apakah perbandingan itu signifikan atau tidak, maka harga t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel dengan dk $n-1 = 34$. Berdasarkan lampiran tabel II dalam nilai-nilai dalam distribusi t, bila dk = 34, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga t tabel = 2,03. Bila harga t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan bahwa model pembelajaran baru lebih baik dari model pembelajaran lama diterima. Berdasarkan perhitungan ternyata t hitung 13,88 jatuh pada daerah penerimaan H_a atau penolakan H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (dapat digeneralisasikan) efektivitas model pembelajaran baru dan lama, dimana model pembelajaran baru lebih baik dari

pembelajaran lama baik pada materi pengenalan air olahraga renang bagi siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan serta pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: 1) Melalui pengembangan model pembelajaran pengenalan air dengan permainan pada cabang olahraga renang, yang telah di kembangkan oleh peneliti, hasil belajar siswa dapat meningkat serta proses pembelajaran renang menjadi bervariasi dan siswa bergairah dalam mengikuti pelajaran renang. 2) Model pembelajaran pengenalan air dengan permainan pada cabang olahraga renang, efektif untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan air pada siswa sekolah dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil uji statistik yang membandingkan kondisi awal sebelum menggunakan model ($\bar{X}= 15,28$) dan setelah menggunakan model ($\bar{X}= 23,33$) dimana terdapat perbedaan yang signifikan. Di sarankan sekolah dasar dapat menggunakan model pembelajaran pengenalan air dengan permainan pada cabang olahraga renang

DAFTAR PUSTAKA

- Ardha, M. A. Al. (2013). Kontribusi Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Ujian Nasional Tahun 2011 (Study Pada SMA Negeri dan Swasta Se-Surabaya). *ORDIK Journal*, 11(1), 52–63.
- Aritianto, A., & Hartoto, S. (2015). Pengaruh Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Dada Terhadap Keterampilan Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Renang SMP Santa Maria Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(02), 355–360.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (Seventh Ed). <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Martindar, F. B., & Hartati, S. C. Y. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (CRAWL). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02(01), 164–170.
- Nuraini, S., & Nugraha, H. (2015). *Teori dan Praktik Permainan Kecil*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Presiden, R. I. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. , Pub. L. No. 20/2003, 33 (2003).
- Suherman, A. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta.