

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *SKILL-DRILL-GAME*  
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

Aris Risyanto  
Universitas Subang  
email: arisrisyanto@unsub.ac.id

**Abstrak**

Untuk memperoleh pembelajaran kondusif yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka harus ada motivasi dari siswa dalam menyerap materi ajar yang diberikan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *Skill-Drill-Game* (SDG) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Sidamulih, Kecamatan Sidamulih, Kabupaten Pangandaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Sidamulih yang berjumlah 94 siswa, sedangkan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 23 siswa, diambil menggunakan metode *sampling* sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data dengan menggunakan uji *t-test paired two sample for means*, seluruh perhitungan dihitung dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistics 18*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran SDG berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

**Kata kunci** : *pendekatan pembelajaran, skill-drill-game, motivasi belajar siswa*

**THE INFLUENCE OF SKILL-DRILL-GAME LEARNING APPROACH TO  
IMPROVING STUDENT LEARNING MOTIVATION  
IN PHYSICAL EDUCATION**

Aris Risyanto  
Universitas Subang  
email: arisrisyanto@unsub.ac.id

**Abstract**

To obtain conducive learning in accordance with the objectives to be achieved, then there must be motivation from students in absorbing teaching material whose provided by the teacher. The purpose of this study was to determine the effect of the skill-drill-game learning approach to improving student learning motivation in physical education at Sidamulih 2 Junior High School, Sidamulih District, Pangandaran Regency. The method used in this study is an experimental method with one group pretest-posttest design. The population in this study were students of class VIII at Sidamulih 2 Junior High School, wich amount 94 students, while the students sampled in this study were 23 students, taken using a systematic sampling method. The instrument used in this study was student learning motivation questionnaire. Data analysis techniques using test, and all calculations were calculated using the help of IBM SPSS statistics 18 software. Based on the results of the study, it showed that there is a positive influence between the skill-drill-game learning approach to improving student motivation in physical education.

**Keywords:** *learning approach, skill-drill-game, student learning motivation*

## Pendahuluan

Pendidikan telah membuat perubahan terhadap perkembangan suatu bangsa, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Mengingat bahwa sasaran pendidikan adalah manusia, maka pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebab pendidikan bertujuan membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia seutuhnya yang dapat muncul setelah melalui proses pendidikan.

Mudyahardjo (Somarya & Nuryani, 2007, hlm. 26) berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit, tergantung dari sudut pandang dan ruang lingkungannya. Poerbakawatja (Somarya & Nuryani, 2007, hlm. 25) menyatakan bahwa secara luas pendidikan meliputi semua perbuatan dan usulan dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya (orang menamakan ini juga “mengalihkan” kebudayaan atau *culturovedracth*) kepada generasi muda sebagai usaha meny-iapkan agar dapat memenuhi fungsi hidup baik jasmaniah maupun rohaniah. Dalam arti sempit pendidikan sama halnya dengan pengajaran, walaupun demikian di dalam proses pendidikan akan tercakup pula pengajaran sebagai salah satu bentuk kegiatan pendidikan.

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa setiap institusi penyelenggara pendidikan harus mampu memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas,

sehingga tujuan pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terealisasi secara komperehensif. Pencapaian tujuan tersebut diwujudkan melalui penyajian berbagai mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dari berbagai mata pelajaran yang diberikan di sekolah, salah satu di antaranya adalah pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah mempunyai tujuan agar siswa atau peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam olahraga yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani juga mengarahkan siswa agar tumbuh dan berkembang secara harmonis, seimbang, serasi dan selaras sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani dan kesehatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lutan (Mahendra, 2009, hlm. 15) bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui bergerak.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan jasmani untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Permasalahan yang muncul diantaranya kurang terampilnya seorang guru dalam memahami maksud dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani menambah parah deretan permasalahan yang sedang di hadapi dunia pendidikan. Suherman (2013) menjelaskan permasalahan pada guru terbatasnya jumlah guru yang berkeyakinan bahwa siswa dapat berpikir produktif, yang akibatnya para guru: 1) berlebihan dalam mengandalakan daya ingat anak; 2) melupakan penciptaan lingkungan yang dapat membuat anak kreatif; 3) lebih menekankan pada *recall and reproduction*, (4) mengabaikan *problem solving, creative thinking, and decision making*.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan modal utama agar penyampaian materi ajar sesuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran. Peran seorang guru dalam menyampaikan materi ajar berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa yaitu tergantung pada proses kegiatan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Rusman (2012, hlm. 380) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Masih menurut Rusman (2012, hlm. 380) pendekatan pembelajaran ini secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered approaches*) dan pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa (*student centered approaches*).

Dari kedua pendekatan pembelajaran tersebut menurunkan beberapa strategi pembelajaran, yang lebih jelasnya dikemukakan oleh Roy Kellen Rusman (2012, hlm. 380) bahwa pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran inkuiri dan *discoveri* serta pembelajaran induktif.

Untuk memperoleh pembelajaran yang kondusif serta sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka harus ada motivasi dari siswa atau peserta didik dalam menyerap materi ajar yang diberikan guru. Motivasi belajar ini akan muncul apabila siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk meningkatkannya, maka salah satu cara yang dapat ditempuh guru yaitu dengan menggunakan penerapan pendekatan pembelajaran *Skill-Drill-Game* (SDG).

SDG merupakan pendekatan tradisional yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan di

beberapa negara maju. Perlman (2012), menyatakan bahwa sekolah mengamanatkan program pendidikan jasmani berbasis olahraga mengadopsi pendekatan SDG dan mengekspos siswa ke berbagai permainan invasi (mis. Sepak bola dan bola basket). Lebih lanjut lagi, Browne, Carlson, & Hastie (2004) menyatakan bahwa dimasukkannya permainan tim tradisional akan terus berkontribusi secara substansial ke dalam program pendidikan jasmani.

Tulisan ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari pendekatan pembelajaran SDG terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

### **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *one group pretets-posttest design*. Penelitian ini fokus kajian dengan menggunakan perlakuan yang berupa SDG (lihat Tabel 1). SDG yang digunakan didalam penelitian ini sesuai dengan kebutuhan penelitian, maka SDG didalam penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berjalan dengan menambahkan beberapa cabang olahraga selain cabang olahraga invasi yang sesuai dengan apa yang terkandung dalam kurikulum yang sedang berjalan. Untuk salah satu bentuk skenario pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2, program dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan dengan waktu selama 80 menit.

Populasi berasal dari siswa kelas VIII SMPN 2 Sidamulih yang berjumlah 94 orang siswa. Sedangkan siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 23 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *sampling* sistematis dengan menggunakan kelipatan empat. Instrumen yang digunakan di dalam penelitian ini dengan menggunakan angket motivasi belajar yang berasal dari Uno (2011, hlm. 30).

Tabel 1. Program Pendekatan Pembelajaran *Skill-Drill-Game* (SDG)

| Pertemuan ke- | Materi/ Fokus Pembelajaran                |
|---------------|---|
| 1             | Materi pembelajaran permainan sepak bola  |
| 2             | Materi pembelajaran permainan bola voli   |
| 3             | Materi pembelajaran permainan bola basket |
| 4             | Materi pembelajaran softball              |
| 5             | Materi pembelajaran lari jarak menengah   |
| 6             | Materi pembelajaran lempar lembing        |
| 7             | Materi pembelajaran lompat jauh           |
| 8             | Materi pembelajaran pencak silat          |
| 9             | Materi pembelajaran kebugaran jasmani     |
| 10            | Materi pembelajaran senam lantai          |
| 11            | Materi pembelajaran senam irama           |
| 12            | Materi pembelajaran renang gaya bebas     |

Tabel 2. Contoh Skenario Pendekatan Pembelajaran *Skill-Drill-Game* (SDG) Materi Pembelajaran Sepak Bola

| Skenario    | SDG  | Waktu       |
|-------------|--|-------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berdoa</li> <li>b. Siswa berbaris (tidak berkelompok)</li> <li>c. Absensi</li> <li>d. Apersepsi</li> <li>e. Pemanasan</li> </ol>   | 20<br>menit |
| Inti        | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Skill :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengikuti langkah-langkah awal sampai akhir keterampilan gerak dasar <i>mepassing</i> bola dalam permainan sepak bola yang dijelaskan guru.</li> <li>• Siswa diberikan pemahaman konsep tentang keterampilan <i>mepassing</i> bola dalam permainan sepak bola.</li> </ul> </li> <li>b. Drill                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diinstruksikan untuk melakukan</li> <li>• Siswa diinstruksikan untuk melakukan keterampilan dasar <i>mepassing</i> bola dalam permainan sepak bola yang diberikan guru.</li> <li>• Guru mengoreksi setiap kesalahan yang dilakukan siswa.</li> <li>• Siswa melakukan drill dengan beberapa kali pengulangan gerakan</li> <li>• Guru menekankan penguasaan teknik pada siswa.</li> </ul> </li> <li>c. Game<br/>Mempraktekan keterampilan yang dipelajari dalam sebuah bentuk permainan.</li> </ol> | 50<br>menit |
| Penutup     | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendinginan</li> <li>b. Guru melakukan evaluasi terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan memberi tahu solusi untuk memecahkan masalah yang muncul.</li> <li>c. Berdoa.</li> </ol>   | 10<br>menit |

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

| Varibel                | Sub Variabel        | Indicator  | Sub Indikator   | Nomor Item Tes          |       |
|------------------------|---------------------|--|---|-------------------------|-------|
|                        |                     |  |   | +                       | -     |
| Motivasi Belajar Siswa | Motivasi Intrinsik  | Tinggi rendahnya frekuensi belajar                                       | a. Jadwal belajar<br>b. Frekuensi belajar   | 1,2,6                   | 3,4,5 |
|                        |                     | Tinggi rendahnya lama waktu belajar                                      | a. Intensitas belajar<br>b. Belajar mandiri   | 7,9,10                  | 8     |
|                        |                     | Tinggi rendahnya kebutuhan untuk mengetahui dan mempelajari suatu objek  | a. Kebutuhan untuk belajar<br>b. Keingintahuan untuk belajar<br>c. Kesungguhan dalam belajar          | 11,12, 13,14, 15,16     | 17    |
|                        | Motivasi ekstrinsik | Faktor-faktor lingkungan pembelajaran                                    | a. Sarana dan prasarana pembelajaran<br>b. Situasi kelas<br>c. Lingkungan belajar                     | 18,19, 20,21, 23,24, 25 | 22,26 |
|                        |                     | Tinggi rendahnya perhatian pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar | a. Perhatian dari guru<br>b. Persaingan antar teman sekelas<br>c. Nilai hasil belajar<br>d. Orang tua | 27,28, 29               | 30    |

yang mana motivasi belajar dibagi menjadi dua, motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Untuk kisi-kisi angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Teknik analisis data rata-rata dan simpangan baku sebagai deskripsi statistik dihitung. Uji normalitas sebagai uji prasyarat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji signifikansi penelitian untuk mengetahui SDG berpengaruh positif atau tidak dengan menggunakan uji *t-test paired two sample for means*. Seluruh perhitungan dihitung dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *statistics* 18.

**Hasil dan Pembahasan**

Perhitungan nilai rata-rata sebesar pada *posttest* 85,91 dan 81,7 pada *pretest*. Simpangan baku sebesar pada *posttest* 7,55 dan 7,4 pada *pretest* untuk perhitungan dapat di lihat pada Tabel 4. Uji normalitas data pada *posttest* 7,55 dan 7,4

pada *pretest* untuk perhitungan dapat di lihat pada Tabel 5. Uji signifikasni didapat nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,77 dengan signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Sesuai dengan tujuan dari tulisan ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti materi ajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pendekatan pembelajaran SDG yang merupakan bagian dari model pembelajaran *direct instruction* (intruksi langsung) yang berpusat pada guru.

Model instruksi langsung adalah suatu model pengajaran yang terdiri dari penjelasan guru mengenai konsep atau keterampilan baru, melibatkan guru bekerja dengan siswa secara individual, atau dalam kelompok-kelompok kecil menurut Watanabe, McLaughlin, Weber, & Shank (Sidik NH. & Winata, 2016) berfokus pada mencapai target pembelajaran dengan memberikan pelatihan keterampilan yang erat kaitannya dengan tar-

Tabel 4. Perhitungan Deskripsi Statistik

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Posttest | 85,9130 | 23 | 7,55533        | 1,57540         |
|        | Pretest  | 81,6957 | 23 | 7,40046        | 1,54310         |

Tabel 5. Perhitungan Uji Normalitas

|          | Shapiro-Wilk |    |       |
|----------|--------------|----|-------|
|          | Statistic    | df | Sig.  |
| Pretest  | 0,963        | 23 | 0,535 |
| Posttest | 0,958        | 23 | 0,421 |

Tabel 6. Perhitungan Uji Signifikansi *t-Test Paired Two Sample for Means*

| 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              | Posttest - Pretest | 4,21739            | 7,28608        | 1,51925         | 1,06665                                   | 7,36813 | 2,776 | 22              | 0,011 |

get, Kinder dkk. (Al-Makahleh, 2011) model *direct instruction* (instruksi langsung) adalah model yang sistematis. Garrdison & Vaughan menemukan bahwa instruksi langsung memberikan struktur disiplin dan dapat menyebabkan pembelajaran yang bermakna dan sistematis terhadap pengalaman (Pham, 2011). Ini adalah sebuah pendekatan untuk belajar di mana siswa tetap terlibat dan fokus sementara mencapai hasil belajar yang diinginkan dan dirancang untuk seluruh kelompok yang berorientasi belajar dengan penekanan pada pengetahuan faktual, Gagne dkk. (Pham, 2011). Model umum instruksi langsung atau eksplisit adalah sebuah model transaksional yang menekankan interaksi guru/siswa pada setiap titik dalam pelajaran menurut Huitt (Huitt, Monetti, & Hummel, 2009). Model ini mengusulkan empat kategori peristiwa instruksi: 1) presentasi; 2) praktek; 3)

penilaian dan evaluasi; 4) monitoring; dan 5) umpan balik (Huitt et al., 2009). Ahmed (Sidik NH. & Winata, 2016) menjelaskan bahwa instruksi langsung memiliki banyak fitur dengan tugas analitik, pendekatan perilaku yang biasa digunakan dalam pendidikan khusus, yaitu: penggunaan analisis tugas, keyakinan dalam utilitas bahan kurikulum terstruktur, perhatian dengan ulangan, pemodelan dan membentuk respon yang benar, dan periodik penilaian kinerja siswa.

Model instruksi langsung terdiri dari lima tahap aktivitas yakni orientasi, presentasi, praktik yang terstruktur, praktik di bawah bimbingan, dan praktik mandiri (Joyce & Weil, 2009). Menurut Joyce & Weil (2009) tahapan pertama yaitu orientasi, diawali dengan menentukan materi pembelajaran, meninjau pelajaran sebelumnya, menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan prosedur.

Tahapan kedua yaitu presentasi, presentasi diawali dengan menjelaskan konsep atau keterampilan baru, menyajikan representasi visual atas tugas yang diberikan dan memastikan pemahaman. Tahapan ketiga yaitu praktik yang terstruktur, dimulai dengan menenun kelompok siswa dengan contoh praktik beberapa langkah, lalu siswa merespon dengan pertanyaan dan diakhiri dengan memberikan koreksi terhadap kesalahan lalu memperkuat praktik yang benar. Tahapan keempat yaitu praktik di bawah bimbingan guru, dimana siswa berpraktik secara semi-independen, dilanjutkan dengan menggilir siswa untuk melakukan praktik dan mengamati praktik, lalu guru memberikan tanggapan balik berupa petunjuk. Tahapan kelima yaitu praktik mandiri, dalam tahapan ini siswa melakukan praktik secara mandiri di kelas atau di rumah, guru menunda respons balik dan memberikannya di akhir rangkaian praktik dan praktik mandiri dilakukan beberapa kali dalam waktu periode yang lama

Oleh karena itu penelitian ini mendukung bahwa dengan menggunakan berbagai strategi, pendekatan, metode, ataupun model pembelajaran dalam pendidikan jasmani dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Ginanjar (2015) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh salah satu metode pembelajaran. Hartono, Suherman, & Rusdiana (2014) menyatakan bahwa dengan menggunakan salah satu model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Kesimpulan

Dari hasil pengolahan dan analisis data melalui prosedur statistika terbukti bahwa pendekatan pembelajaran SDG memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

### Daftar Pustaka

Al-Makahleh, A. A. A. (2011). The Effect of Direct Instruction Strategy on

- Math Achievement of Primary 4th and 5th Grade Students with Learning Difficulties. *International Education Studies*, 4(4), 199–205. <https://doi.org/10.5539/ies.v4n4p199>
- Browne, T. B. J., Carlson, T. B., & Hastie, P. A. (2004). EPER A comparison of rugby seasons presented in traditional and sport education formats. *European Physical Education Review*, 10(2), 199–214. <https://doi.org/10.1177/1356336X04044071>
- Ginanjar, A. (2015). The Influence of Inquiry Method in Motivating the SMP' Student. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 123–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jk.v45i2.7489>
- Hartono, R., Suherman, A., & Rusdiana, A. (2014). Pengaruh Model Sport Education Terhadap Motivasi dan Intensitas Belajar Gerak Siswa Pada Penjasorkes. *Edusentris*, 1(3). Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/file/015.pdf>
- Huitt, W. G., Monetti, D. M., & Hummel, J. H. (2009). Designing direct instruction. *Building a Common Knowledgebase, III*, 1–20.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Joyce.pdf*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Mahendra, A. (2009). *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Perlman, D. (2012). The influence of the Sport Education Model on amotivated students' in-class physical activity. *European Physical Education Review*, 18(3), 335–345. <https://doi.org/10.1177/1356336X12450795>
- Pham, H. (2011). Theory-Based Instructional Models Applied in Classroom Contexts. *Literacy Information and Computer Education Journal*, 2(2), 406–415. <https://doi.org/10.20533/licej.2040.2589.2011.0057>

- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sidik NH., M. I., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3262>
- Somarya, D., & Nuryani, P. (2007). *Landasan Pendidikan*. Bandung: UPI Bandung.
- Suherman, A. (2013). Kreativitas dan Aktivitas Jasmani pada Siswa Kelas Rendah. *Seminar Nasional Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–18. Bandung: UPI Press.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU RI No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Republik Indonesia.