

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PLAYEN, KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

DEVELOPING A HANDBALL GAME MODEL THROUGH EQUIPMENT MODIFICATION FOR GRADE VIII STUDENTS OF SMP NEGERI 2 PLAYEN, GUNUNGGKIDUL

Oleh: Aditya Bomantara, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
adityabolang10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pengembangan pembelajaran penjas melalui permainan bola tangan simpai untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Playen Kabupaten Gunungkidul dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Hasil penelitian dengan instrumen lembar kuesioner siswa dalam 3 aspek, didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% dikategorikan sangat layak, persentase aspek afektif 92,18% dikategorikan sangat layak, dan persentase aspek psikomotor 80,6% dikategorikan sangat layak. Dengan hasil yang didapat tersebut, menunjukkan bahwa model permainan bola tangan simpai sangat layak dimainkan dan digunakan untuk penyampaian materi dalam pembelajaran penjas untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Kata Kunci: model permainan, bola tangan simpai.

Abstract

The lack of variations in the handball game as materials at the junior high school makes the game uninteresting for the students. Actually, if the handball game is presented in different forms, it will make the students more enthusiastic in learning. This study aimed to develop and yield a product in the form of a model of developing physical education through a hoop handball game for Grade VIII students of SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul Regency, in the subject of Physical Education, Sport, and Health. This was a research and development study. The research subjects were Grade VIII students of SMPN 2 Playen, Gunungkidul. The data in the study were collected by an evaluation sheet and questionnaire. The data analysis technique was the descriptive analysis technique using percentages. The result of the study from the student questionnaire for 3 aspects showed that the average of the cognitive aspect was 85,7% which was very appropriate, that of the affective aspect was 92,18%, which was very appropriate, and that of the psychomotor aspect was 80,6%, which was very appropriate. The results showed that the hoop handball game model was very appropriate to be played and used to deliver materials in physical education learning for Grade VIII students of SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Keywords: game model, hoop handball.

PENDAHULUAN

Bentuk aktivitas jasmani yang disajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berbentuk olahraga maupun non olahraga. Olahraga seperti atletik, senam, permainan, beladiri, dan akuatik, sedangkan non olahraga dalam bentuk bermain, modifikasi cabang olahraga, dan aktivitas jasmani lainnya. Secara lengkap ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah (BSNP.2008:177) meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas

senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Namun yang paling disukai oleh siswa adalah permainan dan olahraga.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 untuk SMP/MTs kelas VIII di KD nomor 7.1 tertulis mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Permainan bola besar adalah salah satu cabang

olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola yang tidak bisa digenggam dengan telapak tangan. Permainan bola besar memerlukan media seperti lapangan dan bola. Banyak sekali olahraga permainan bola besar yang bisa diberikan kepada siswa sekarang. Namun di sekolah-sekolah ketika pembelajaran penjas hanya olahraga permainan populer seperti sepak bola dan basket yang diberikan oleh guru penjas.

Selama masa sekolah dari SD sampai SMA, olahraga permainan bola besar yang pernah peneliti lakukan di sekolah selalu sepak bola, voli dan basket. Tapi yang pasti sering dilakukan adalah sepak bola. Guru seolah-olah tidak mau memberikan alternatif atau variasi kepada peserta didiknya. Biasanya dengan alasan keterbatasan sarana dan prasarana maka olahraga permainan yang bisa diajarkan terbatas. Padahal sebenarnya banyak olahraga permainan yang bisa diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi.

Salah satu olahraga permainan yang bisa diajarkan pada peserta didik guna menambah pengalaman mereka adalah permainan bola tangan. Olahraga permainan ini tentu asing bagi mereka ataupun bagi masyarakat umum. Karena memang olahraga bola tangan jarang sekali dijumpai atau bahkan ditayangkan di televisi. Mungkin anak-anak tidak tahu bahwa permainan bola tangan juga termasuk permainan bola besar, karena yang mereka ketahui hanyalah bola voli, basket dan sepak bola bahkan sekarang anak-anak lebih tertarik pada permainan futsal.

Peneliti berusaha menampilkan atau mengenalkan model olahraga permainan baru ini untuk menambah pengalaman peserta didik. Karena melalui pengalaman akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani. (Menurut Vannier & Gallahue dalam JPJI,2011: 41). Dengan begitu peserta didik ketika duduk dibangku sekolah tidak hanya mengenal sepak bola, voli dan basket, namun juga olahraga permainan lainnya yang dapat mereka populerkan di masyarakat.

Sebenarnya apabila dicermati olahraga permainan bola tangan juga tidak kalah menarik dengan olahraga bola besar lainnya. Bahkan permainan bola tangan juga dapat mengembangkan aspek jasmani dan rohani pada anak. Secara jasmani perkembangan kemampuan jasmani mencakup kecepatan dan kelincahan dapat meningkat. Sementara dalam perkembangan rohani, kepribadian dan karakter anak akan menuju kearah positif.

Olahraga permainan bola tangan (*indoor*) atau *handball* merupakan cabang olahraga berbentuk permainan beregu, yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri atas 7 orang dan salah satunya adalah penjaga gawang. Tujuan permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, tim yang paling banyak mencetak gol keluar sebagai pemenang. Olahraga ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola dan permainan bola basket. Permainan bola tangan hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tangan dan dibantu anggota tubuh lain kecuali kaki. Pemain yang boleh menggunakan kakinya hanyalah penjaga gawang. Permainan ini berdurasi 2 x 35 menit dengan istirahat 10 menit.

Untuk memberikan materi permainan bola tangan tentunya menggunakan sarana dan prasarana. Sarana yang dibutuhkan adalah bola dan gawang. Sedangkan untuk prasarana yang dibutuhkan adalah lapangan. Lapangan bola tangan bentuknya hampir mirip dengan lapangan yang biasanya digunakan untuk bermain futsal yaitu berukuran 15x25 meter.

Namun tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana tersebut. Sehingga alasan tersebut digunakan untuk tidak memberikan permainan baru bagi peserta didik. Padahal ada banyak cara untuk menyiasati masalah tersebut, agar tetap bisa mengenalkan sebuah permainan baru bagi peserta didik.

Kendala sarana dan prasarana yang dialami oleh sekolah yang akan diteliti oleh peneliti yaitu SMP Negeri 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul diantaranya ialah tidak adanya bola tangan. Padahal materi permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul diberikan untuk seluruh siswa kelas VIII semester genap. Untuk jumlah pertemuannya dua kali tatap muka dan dilakukan di lapangan bola basket SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Modifikasi yang dilakukan untuk pemberian materi bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul yaitu memodifikasi jumlah pemain, gawang dan bola serta aturan-aturan khususnya di daerah gawang. Sementara hambatan yang dihadapi saat pemberian materi ini adalah bola yang digunakan. Keterbatasan alat membuat guru belum bisa memaksimalkan olahraga permainan bola tangan. Padahal tanggapan siswa terhadap permainan ini cukup antusias, secara garis besar siswa merasa senang karena permainan ini lebih mudah dibanding bola basket yang sama sama menggunakan tangan. Namun dengan pendekatan modifikasi dapat mengantisipasi terbatasnya

sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran penjas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*.

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul. Pengambilan data penelitian kelompok kecil sejumlah 32 siswa dilaksanakan pada tanggal 26 April 2017. Sementara untuk uji coba kelompok besar dilaksanakan tanggal 9 Mei 2017.

Target/Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dan satu ahli pembelajaran yang merupakan guru pendidikan jasmani di SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Prosedur

1. Melakukan observasi ke SMPN 2 Playen, Gunungkidul untuk mencari informasi mengenai pembelajaran bola tangan yang diberikan di sekolah tersebut.
2. Pembuatan produk awal.
3. Evaluasi produk awal oleh ahli pendidikan jasmani.
4. Revisi pertama.
5. Uji coba kelompok kecil dengan jumlah sample 32 siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.
6. Evaluasi oleh ahli pembelajaran.
7. Revisi kedua.
8. Uji coba kelompok besar dengan jumlah sample 45 siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.
9. Revisi ketiga.
10. Produk akhir panduan permainan bola tangan sampai.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun jenis data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan. Untuk data kuantitatif menggunakan lembar kuesioner untuk siswa. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 142).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, (2004: 879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Table 1: Klasifikasi Persentase.

Persentase	Interprestasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup Layak
0-39%	Kurang Layak

(Suharsimi Arikunto : 2006)

Pembahasan

Hasil analisis data pada uji coba skala kecil di SMPN 2 Playen, Gunungkidul jumlah subjek 32 siswa (N=32). Data yang diperoleh saat uji coba skala kecil adalah data kualitatif yang didapat dari lembar evaluasi ahli pembelajaran. Evaluasi yang diberikan rinciannya yaitu memperbaiki tata tulis dan peraturan permainan

(modifikasi) agar dirinci lebih detail agar pemain lebih jelas.

Hasil analisis pada saat uji coba kelompok besar dengan jumlah subjek 45 siswa (N=45) di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Data yang diperoleh adalah jenis data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa. Selain itu juga didapat data kualitatif dari lembar evaluasi ahli pembelajaran. Evaluasi pada saat uji coba kelompok besar digunakan untuk menyempurnakan produk, evaluasi yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu, penggunaan bola dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah tidak melulu menggunakan bola tangan namun dapat diganti dengan bola yang hampir mirip dan seukuran contohnya bola voli, selain itu sebelum bermain harus dijelaskan secara jelas pada siswa aturan di area gawang.

Sementara data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa (N=45), didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% (sangat layak), persentase rata-rata aspek afektif 92,18% (sangat layak), dan persentase rata-rata aspek psikomotor 80,6% (sangat layak). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan bola tangan simpai ini telah memenuhi kriteria sangat layak. Oleh karena itu berdasarkan uji coba kelompok besar serta evaluasi dari ahli pembelajaran model permainan bola tangan simpai ini sangat layak untuk dimainkan dan digunakan sebagai penyampaian materi siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Berikut adalah hasil akhir dari pengembangan model permainan bola tangan, yaitu permainan bola tangan simpai.

Panduan Permainan Bola Tangan Sumpai

Model permainan bola tangan simpai dicobakan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dengan memodifikasi alat diharapkan dapat memaksimalkan pembelajaran permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

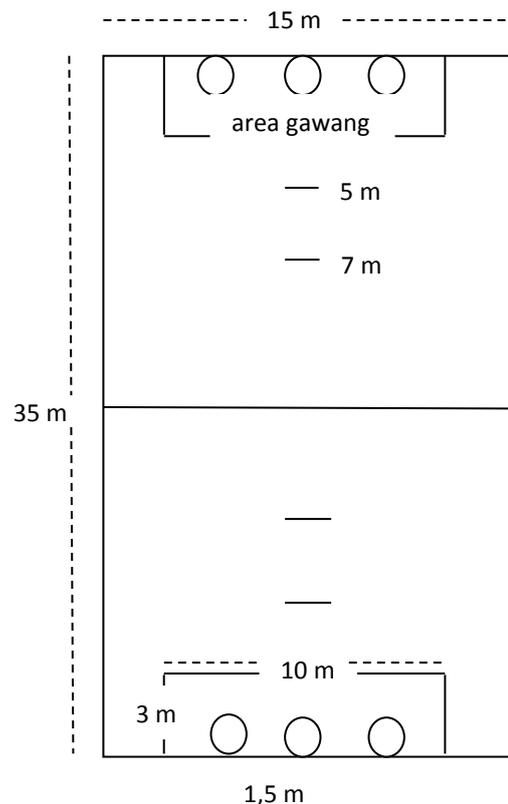
a) Lapangan

- (1) Bentuk lapangan adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter dan lebar lapangan 15-20 meter.
- (3) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 3 meter.
- (4) Jarak antara garis gawang dengan garis pinalti adalah 5 meter.
- (5) Panjang lemparan 7 meter.

(6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.

Perbedaan yang sangat mencolok dibanding lapangan bola tangan pada umumnya adalah di daerah gawang. Peneliti membuat daerah gawang pada permainan bola tangan simpai ini berbentuk persegi panjang, keputusan ini berdasarkan area yang akan digunakan saat memainkan permainan bola tangan simpai yaitu di lapangan bertekstur tanah, dengan bentuk persegi panjang area gawang akan lebih mudah dibuat dibanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya.

Gambar 1 : Desain lapangan bola tangan simpai.



a) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan simpai yang berdiameter 60cm-75 cm, yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Sumpai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah dan tiap gawang diberi jarak 1,5 meter. Penggunaan 6 buah gawang yang hampir berdekatan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam mencetak angka atau saat akan melakukan tembakan. Penggunaan simpai dan lembing berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Playen, Gunungkidul di sekolah tersebut peralatan berupa simpai dan lembing tersedia.

Gambar 2 : Gawang permainan bola tangan simpai.



b) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan simpai adalah bola tangan atau dapat menggunakan bola yang ukurannya hampir sama, contohnya bola voli. Untuk ukuran bola tangan yang digunakan ketentuannya sebagai berikut,

- (1) Berat bola yang digunakan adalah 425-475 gram.
- (2) Keliling 58-60 cm.

Gambar 3 : Bola permainan bola tangan simpai.



2) Aturan Permainan Bola Tangan Sumpai

a) Trow-off

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola

Pemain boleh menangkap, menghentikan, menggiring (*dribble*) melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.

- (1) Membawa bola (*dribble*) maksimal tiga kali langkah.
- (2) Menahan bola di tangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (3) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola

- (1) Menyentuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala arah.
- (2) Menghalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola yang melayang di udara maupun bola yang bergulir di tanah.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintang lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik kaos lawan.
- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.
 - (b) Terhadap regu bertahan,
 - (i) Bola diberikan pada regu penyerang untuk melakukan lemparan 7 meter.
 - (ii) Apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak regu bertahan memasuki daerah gawang, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.

(iii) Untuk pelanggaran berikutnya dalam satu babak langsung mendapat lemparan pinalti.

(3) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.

(4) Dalam permainan bola tangan sampai tidak ada lemparan pojok.

(5) Apabila bola keluar melewati garis gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka lemparan dari garis gawang dilakukan oleh regu penyerang.

i) Terjadinya Gol

(1) Dinyatakan gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.

(2) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari tengah lapangan.

(3) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenangnya.

j) Lemparan dari daerah gawang

(1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.

(2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan 7 meter

(1) Lemparan 7 meter hanya diberikan pada saat tim bertahan memasuki daerah gawang.

(2) Saat melakukan lemparan, tidak boleh ada pemain yang berada di daerah gawang.

(3) Lemparan 7 meter dapat menjadi gol.

l) Lemparan pinalti

(1) Lemparan pinalti diberikan saat,

(i) Kesempatan mencetak angka digagalkan oleh tim lawan secara illegal.

(ii) Tim bertahan memasuki daerah gawang lebih dari lima kali dalam satu babak.

(2) Aturan saat melempar pinalti

(i) Lemparan dilakukan di titik pinalti.

(ii) Pemain yang tidak melakukan lemparan, tidak boleh memasuki daerah gawang.

(iii) Apabila bola tidak masuk dan berada di daerah gawang, bola menjadi hak regu bertahan.

(iv) Untuk aturan saat adu lemparan pinalti, masing-masing tim mengirimkan wakilnya sebanyak tiga pemain.

(v) Saat skornya seri, kapten dari masing-masing tim melakukan koin tos, pemenang dapat memilih menembak atau tidak.

(vi) Pelempar ke-4 melakukan lemparan dari garis lemparan 7 meter.

m) Lemparan bebas

(1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.

(2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

n) Lemparan ke dalam (*Throw in*)

(1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.

(2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.

(3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.

(4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala melewati atas kepala.

(5) Tidak boleh melakukan gerakan tipuan saat melempar.

o) Pergantian pemain

(1) Jumlah pergantian pemain dilakukan tanpa batas, pemain yang telah digantikan boleh masuk kembali mengikuti permainan.

(2) Pergantian pemain dilakukan saat bola mati atau saat permainan berhenti dari lapangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah mendapat evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran serta data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa (N=45), didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% (sangat layak), persentase rata-rata aspek afektif 92,18% (sangat layak), dan persentase rata-rata aspek psikomotor 80,6% (sangat layak). Sehingga model permainan bola tangan sampai ini sangat layak dimainkan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Saran

1. Model permainan bola tangan sampai ini dapat menjadi alternatif penyampaian pembelajaran penjas melalui permainan bola tangan untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Bagi Guru diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan olahraga yang lainnya sehingga permainan yang didapat murid dapat bervariasi dan tentunya lebih menarik.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian modifikasi dan pengembangan-pengembangan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

A.M. Bandi Utama.(2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).

BSNP.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006*. Jakarta: Kemendiknas.

Hari A. Rachman.(2011). *Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di*

Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).

Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Pengembangan Model Permainan... (Aditya Bomantara) 7
Suharsimi Arikunto.(2006). *Manajemen Penelitian.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sukirman, Silvia.(2004). *Tuntunan Belajar di Perguruan Tinggi.* Jakarta: Pelangi Cendikia.

Teguh Sutanto.(2016). *Buku Pintar Olahraga.* Yogyakarta: Pustaka Baru Press.